Над переводом трудились:

Команда Ranobe Mania (https://vk.com/ranobemania)

Эльрат (http://xgm.guru/p/blog-elrat/legendary-moonlight-sculptor)

Редактура - KuroRyuu

Глава 1: Неудавшаяся скульптура

Мора стала самой большой достопримечательностью Версальского континента, так что толпа новичков заполонила её.

- Вот бы побыстрее.

- Вот почему здесь столько людей. Я хочу побыстрее закончить это и начать моё приключение в большом мире.

Игроки, что начали играть в Море становились подданными Королевства Арпен. Королевством, где правил Король Виид. Те, кто начал в Море, должны были провести в ней 4 недели. Так как Мора уже стала большим городом, то в ней было полно мелких заданий - принеси-подай.

- Ты тяжело работал.

- Благодарствуем. Если вам нужна будет ещё работа, вы знаете, где меня найти.

- Вы не против тяжёлой работы?

- Нет конечно. Я как пионер, всегда готов!

10 медяков, 20 медяков, вот и копили новички свой капитал. На нажитое не посильным трудом покупали ржавые длинные мечи и кожаные доспехи.

Так, как при большой поддержки населения, они частенько дают хорошие задания, то новички стараются поднять поддержку как можно быстрее.

И конечно, новички питались травяной кашей.

- Улицы такие чистые и широкие. Да и зданий новых много.

- А вы товарищ, бывали на Холме Художников? Там много вещей, что просто необходимо увидеть каждому.

- Пока, нет. Пошли посмотрим?

- Ага. Ведь это одно из двенадцати чудес Морты.

- Ого, а что есть ещё?

- Площадь Ледяного Дракона вечером, Статуя Богини Фреи на озере, тёмная аллея перед Собором, квартал портных на центральной площади, Центр Искусств, Башня Света и другие! Я

видел по телику.

- Ох, ну пойдём тогда сначала на Холм.

Это была деревня полная скульптур, произведений искусства, различных выступлений и Грандиозных зданий. Даже если её основали не так давно там было много вещей на которые стоит посмотреть. Вы могли днями ходит и наслаждаться.

- Ого... Это здесь.

- Угу, я уже хочу увидеть больше чудесных мест.

Важность новичков определялась их жизнеспособностью. И те из них, кто освоил кулинарию понуро косили траву на кашу друзьям.

- Ты уже решил какую профессию выбрать?

- А то, я буду как Виид. Стану скульптором, и буду нести добро и справедливость на Версальском континенте.

- Не просто играть за скульптора... Ну я тогда стану вам готовить вкусненькую кашку. Позже сходим в таверну в гетто?

- Хм, почему нет?

Друзья бродили то там, то сям, пока солнце не зашло. Они поднялись на гору и стали смотреть на город с Башни Света. Там они увидели скалу с желаниями.

- Я буду собирать и потом продавать всякие шмотки!

- Мне трудно пришлось в начале. Но теперь я буду крепко спать по ночам!

- Поскорее приготовить всё для дома.

- Буду платить налоги для мира во всём мире.

Было невероятно, как бедные новички смогли вырезать свои послания на камни. В городе было много мест, что стоило увидеть, но голубой мечтой новичков было скопить 4 золотых и сходить в Центр Искусств.

- Присоединюсь к Культу Травяной Каши.

- Я собираюсь скупить денег и купить лачугу.

4 недели прошли, и новички наконец смогли выйти за ворота и постепенно прокачиваться. Однако, у Виида были другие планы. И он собрал их на центральной площади.

Новички из Моры и из близлежащих городов собрались чтобы послушать его. Со всех сторон прибывали люди. И конечно акулы пера и микрофона тоже пришли.

- Сейчас начнётся.

- Это первый раз, когда я увижу коронацию... Невероятно.

- Что он сказал? Я ничего не слышу из-за толпы.

- Похоже ему надевают корону.

- Уже!

- Чего так быстро?

- Я ещё забухать не успел!

Церемония прошла на большой скорости, без выступлений бардов и турнира рыцарей. Народ такое не оценил и уже подумывал расходиться.

Все они любили Мору и хотели посмотреть на основание Королевства. И тогда Виид объявил о создании огромной скульптуры в честь основание Королевства.

До сих пор народ слышал лишь слова о далёком светлом будущем, но теперь и у них появилась возможность поучаствовать. Это был самый масштабный проект из ранее виданных на Версальском континенте. Люди дрожали от мысли, что могут поучаствовать в чём-то таком.

- Ура Королю!

- Запишите меня!

Люди превратились в фанатиков от скульптуры. Это был большой шанс, который нельзя было упустить. Он даст толчок городу, так что уважение к Вииду у новичков переросло в фанатизм.

- Вот великий Король!

- Да он думает даже о таких новичках как мы и поддерживает какими бы низкими уровни у нас не были.

Наивные чукотские новички думали, что он не планировал повышать налоги. Но Пэйл и его товарищи знали правду.

Рабский труд, таким это будут на строи. площадке. Он не заставил их работать по праву короля. Нет, он заставил их поверить, что делает им одолжение, давая право помочь ему.

Виид собирался создать самую большую скульптуру в истории, так что было трудно не участвовать. Быть может именно этого он и добивался коронацией за 30 золотых. Грандиозный план по набору рабов рабочих.

Сурка обдумывала всё это.

- Я думаю, что голос Виида дрожал поскольку стройка будет стоить не дёшево.

У Манауэ даже волосы дыбом встали от осознания.

- Нда, мне действительно есть чему поучиться.

Толпа пошла за Виидом.

Хороший торговец должен уметь обдурить людей. Он и представить себе не мог, что возможна

настолько большая стройка.

- За мной, пошли.

Виид вывел толпу через ворота и повёл по лугу с цветочками к горам с шахтами.

- Вы не должны пытать таскать большие камни, лучше за то же время притащить несколько поменьше.

Люди таскали камни и минералы как муравьи. Виид отошёл настолько, чтобы его было не видно с крепостной стены.

Процессия из более чем 100,000 людей шла в горы. Они понесут необходимые материалы.

Новички с этого момента стали верными работниками.

□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□

- Цена земли не очень большая ... Позже это место не сильно разрастётся, так что можно оставить скульптуры здесь.

Вииду весьма понравилась эта пустошь.

При ваянии пришлось учитывать местность и окружающую среду. Если Виид поставит скульптуру в пустынном месте, то это вызовет больший эффект.

Скульптора должна быть крупнейший в истории, так что необходимо много места.

- Принесите больше камней!

- Фундамент должен быть устойчив. Копать глубже и давайте начнем.

Рабочие стремится перетащить камни с гор через лес. Народу было тьма.

Там даже было немного игроков с высоким уровнем из центральных королевств или из Розенхайма.

Новички из Моры и Культ Травяной Каши так же присоединились. Они полностью изменили облик пустоши.

Виид указал на место, где должны быть сложены камни. Это было настолько масштабно как великая китайская стена или пирамиды. Это был огромный проект Короля.

- Собирай детишек и таскайте камни.

- Мууу.

Желтоватый и его дети так же таскали камни.

А материалы всё накапливались. И вот тут лежит уже маленькая гора из камня и грязи.

- Что ты делать то собрался?

- Сам не знаю. Но начну, как только всё принесёте.

Виид собирался создать гигантскую скульптуру, когда натаскают камня. Королевство Арпен было первым из основанных, так что это было важно для Виида. Дорога из Моры было проложена, так что архитекторы начали заливать фундамент.

Виид решил создать область с 32 скульптурами. Но это была настолько большая область, что в одиночку ему не справиться.

-- Нужно найти учеников. --

В одного он 32 скульптуры не потянет. Если хоть кто-то будет делать совсем уж простую работу дело пойдёт. Так что он разместил объявление на воротах Моры.

Виид ищет рабов учеников.

Привет дружище!

Кто хочет работать в пьяной компании с Виидом? Он ищет себе помощников для работы на скульптурой.

Распорядок дня:

-21 час работы над скульптурой.

3 часа мелкие поручения.

4 медяка в час.

Однако 3 дня испытательного периода оплата меньше в половину.

Если будет травма я налажу подорожник.

Выходных нет.

Доплаты за работу ночью тоже.

Травяная Каша три раза в день и если что можете прилечь... где-нибудь.

Так же дважды в месяц суп из кролика, но кролика вы должны принести сами.

Принимаем всех.

Люди со скульптурным опытом приветствуются. Если ты новичок, ничего страшного. Нужны честные, а не только талантливые.

Условия похуже ещё поискать нужно. Но это шанс, Виид набирает учеников. У него нехватка рабочих рук.

- Там реально так как написано?

- Да пофиг, я хочу стать учеником. Я хочу выучить его навыки.

Виид провел короткое 10 минутную беседу с кандидатами.

- Вы знаете, ваяние?

- Да!

- Я узнал его некоторое время назад.

Зрители, стоящие перед Виидом нервничали и не могли нормально дышать. Многие люди, которые мечтали стать скульптором начали играть в Море. У них были большие планы.

- Можете ли вы продолжать, вырезать скульптуру, даже когда идет дождь или ваш желудок пуст?

- Да? Конечно ... Мое тело может продолжать даже при плохой погоде.

- Принят!

Новички, которые не обладают мастерством скульптуры тоже поддерживаются.

- Конечности неповрежденные и .... У вас есть много времени?

- Да. У меня есть много времени, потому что я безработный.

- Принят!

Виид выбрал 700 учеников в одно мгновение! Виид приказал начинающим скульпторам готовить камни. Новички помогали побегушках.

□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□

Известный скульптор Дип, который имел продвинутый уровень скульптуры был также принят как ученик. Он приехал в Мору из Родиума в целях повышения славы как скульптора.

- Я всегда восхищался вами. Я надеюсь, что мы хорошо поладим в будущем.

- Да. Вы умеете делать скульптуры, так что у вас будет много работы.

- Дайте мне любую работу вы хотите.

Дип имел приличный уровень ваяния, поэтому ему была дана задача мелкой резки скульптуры. Он создавал основные формы скульптур.

- Этого достаточно, чтобы начать работать.

Виид использовал нож Захаба и инструменты, как стамеску для того, чтобы создать гигантскую форму лица. Он развел крылья Света и создал таинственную атмосферу.

- Там нет необходимости использовать мелкую технику. Сначала нужно создать прототип.

* Тан! Тан! Тан! *

Он начал высекать высоко в скалах. Виид имел 8 высший уровень скульптурного ремесла, так что он постепенно открывал красоту камня. Он выразил гладкость и великолепие крупных пород, которые были в горах в течение сотен лет. Настойчивость и жизнеспособность было необходимо для того, чтобы вырезать из твердых пород.

Скульптура рождалась из его страсти и приверженности. Было сказано, что все благородное искусство родилось из трудностей.

-- Если у меня будут дети, никогда не дам им стать скульптурами. --

Виид понял, почему родители не хотят, чтобы их дети имели эту работу.

Королевская дорога была трудным и опасным местом, и даже скульптур в действительности будет иметь тяжелую жизнь. Конечно, он будет ваять хорошо, чтобы он был уважаемым, но он не будет рекомендовать это своим детям.

-- Лучше пусть ошибаются, и постепенно находят свой путь, чем так. --

Сердца большинства родителей, вероятно, были похожи. Виид иногда смотрел вниз на землю, чтобы увидеть много работающих людей. Дорога, ведущая к пустоши была полна людей, складывающих на гору камни.

Они делали мраморное здание в соответствии с количеством скульптур. Все работали под руководством Виида сверху.

- Нет времени, чтобы отдохнуть.

Виид не задерживался и продолжал рубить камни. В то время как он делал скульптуру Виверны, Ледяной дракон и Феникс посещали его.

- Ты опять припёрся. Иди и охоться.

- Хозяин! Сегодня я съел 2 лошади.

- Ешь, пока не лопнешь. Я немного занят.

- Вкусно. Конина всегда вкусная. Хозяин.

- Да, я знаю, что это вкусно. Так что иди ещё поешь.

Серебряная Птица иногда вызывала серьезные опасения.

- Глаза золотой птицы выглядят иногда странно, когда она смотрит на меня. Ну да ладно.

Феникс прилетел в середине дня и сделал его еще более жарким.

- Хозяин, эта скульптура кажется большой.

Он, видимо, не имеет никаких дел и внимательно следил как Виид делает скульптуру. Настойчивость Виида уже заканчивались.

Тогда 3-я Виверна прилетела назад.

- Хозяин, я съел 3 лошади сегодня. Как вы думаете, я потолстел?

Виид провел немного времени с его скульптурами в эти дни. Так они продолжали возвращаться неоднократно, чтобы увидеть Виида. И они были оживлёнными скульптурами, таким образом они имели большой интерес скульптуре Виида.

- Третий.

- Хозяин. Говорите.

- Будем вместе в течение длительного времени.

- Понял Хозяин.

Но Виид не ударил его, чтобы заставить уйти. Он хотел, чтобы его оживлённые скульптуры, остались с ним для того, чтобы заставить их работать.

□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□

У народа были большие надежды.

- Посмотрите на масштаб. Где-нибудь ещё есть нечто подобное?

- Это же Королевская дорога?

- Это правда похоже?

Виид делал, что-то с мрамором. Там казалось было 32 скульптуры и если внимательно присмотреться они казались строениями из разных королевств. Это не казалось роскошным, но там были мраморные колонны, что выделяли большое пространство.

Камни были доставлены из соседнего карьера, но мрамора там естественно не было. Он был куплен на севере, и кушал казну королевства. Потраченных денег было достаточно, чтобы построить 3 Грандиозных здания.

Люди негодовали.

- Зачем ему настолько большое здание?

- Если деньги из бюджета королевства вложили в это, разве они не закончатся?

Учитывая масштабы строительства, деньги буквально лились сквозь руки. Сейчас среди жителей Королевства был самый высокий уровень лояльности и безопасности.

Будущее Моры и крепости Варго было очень обнадеживающим. Если финансы государства были чрезмерно потрачены, тогда налоги будут расти, а жители, естественно, будут недовольны.

Кроме того, всё не может закончиться просто повышением налогов. В конце концов безопасность будет ухудшаться, а число бандитов будет расти. Игроки были озабочены что что-то идет не так в Королевстве Арпен.

Виид старался уменьшать на сколько это возможно траты бюджета, но всё равно тратились огромные деньги. Другие города даже не имели столько денег, так что многие люди просто не понимали этого. Ладно, если бы они строили дворец или крепость там, но строили скульптуру.

Многие интересовались скульптурой. И вот её лицо начало раскрываться. Но это была лишь простая женщина.

Игроки, что таскали камни ожидали Грандиозную работу.

- Он действительно старается создать свою лучшую работу?

- Ледяная Красавица самая лучшая.

- Богиня Фрея тоже ничего.

Скульптуры Виида были гордостью Моры, и всякий раз смотря на них нельзя было не чувствовать восхищение. Например, Статуя Богини Фреи на рассвете была во истину восхитительна. Многие поддерживали Виида, и сложно было поверить, что он создаёт лишь обычную скульптуру.

- Это будут неудача.

- Согласен. И у Виида бывают неудачи.

- А говорят талант не пропьёшь...

-Ладно, я собираюсь на охоту. Здесь можно лишь тратить деньги и время впустую.

Игроки были разочарованы и немного нервничали. Результат был слишком посредственный для работы стольких людей.

- Если это его уровень, то тут нечему учиться.

Ученики и работники стали увольняется один за другим. Так что даже поползли слухи.

- Бадырей убил его и его уровень ваяния сильно упал.

- Никогда бы не подумал, что это скульптура Виида. Может ему просто не повезло?

Никто не осмеливался его открыто осмеивать, побаиваясь Культа Травяной Каши, но среди новичков, что начали играть в Море, посыпались обвинения.

Народ что всем сердцем его поддерживал, разочаровывался. Очень много денег и людского труда было вложено в эту работу, и они не могли сдержать разочарование. Наступили чёрные деньки для этого скульптора.

- И что он собрался делать?

- Не похоже, что из этого получиться нечто хорошее.

Ирен и Сурка наблюдали за Виидом, подвешенным на скульптуре.

Это было более проблемно, чем они ожидали. Сердца друзей Виида болели за него.

Виид закончил первую скульптуру, в которую никто не верил. Люди уже ничего не ожидал от этой статуи.

-Статуя Богини Гестии была завершена!

Гестия защищает Версальский континент с древних времён. Они отвечает за семейный очаг и любит творчество.

Её статуя была разрушена в войне, так что её упоминали лишь в гномьих и людских записях.

Восстановление статуи Гестии будет иметь огромное религиозное значение для гномов.

Эта статуя Богини Гестии войдёт в историю.

Те, кто восхитится статуей Богини Гестии, получат увеличение здоровья и манны на 35%.

Эффект магии духов и атакующих умений увеличивается на 11%.

Это религиозная статуя, так что вера повышена на 7.

Скульптор, Бард или художник получат увеличение характеристики искусства.

Её благословение художники будут получать нерегулярно.

Способности людей и гномов работы с огнём будет увеличена на 13%.

Есть 4% шанс, что маги огня получат бессрочный эффект.

Характеристика искусства возросла на 6, из-за создания древнего божества.

Статуя богини Гестии.

Просто посматривая на скульптуру можно было увеличить статистику навсегда.

- Виид создал статую Богини Гестии?

- Вау, он реально сделал это!

Народ, кто поверил в Виида и смотрел на завершение работы, так же наслаждались эффектом и конечно получали увеличение характеристик. Люди, которые таскали тяжёлые материалы,

чувствовали себя лёгкими словно пёрышко.

* Дзынь! *

-Статуя Богини Гестии была завершена и влияние Королевства Арпен увеличено.

Отношение гномов улучшились.

Новая религия даёт жителям надежду.

Всякий человек в Море услышал о том, что статуя Гестии была завершена.

- Это действительно скульптор Виид. Он бог среди скульпторов.

- Я таскал камни 7 раз. Как я настрадался.

- Я верил в неё с самого начала.

- Пошли быстрее таскать камни.

- Вкус Травяной Каши лучше после работы.

Сразу же количество новичков, желающих работать сильно увеличилось. Народу на стройке стало больше 300.000.

Люди, что помогали строить статую, получили некоторые бонусы. Немного веры, силы и выносливости. Даже их вклад в Королевство Арпен увеличился. Этим шансом грех было не воспользоваться.

Там уже была здоровая гора из камней сложенных для стройки.

- Используйте вес своего тела, когда размахиваете киркой.

- Легче нести камни, если вы сгибаетесь в талии и плечах. Затем не глядя прямо идите вперёд.

- Не пытайтесь унести слишком много. Быстрее, унести меньший вес, чем носить с собой тяжелый камень.

Опытные игроки из Королевства Розенхайм, которые участвовали в создании пирамиды,

давали советы новичкам.

- Это сложно?

- Нет Все нормально.

Пэйл и Мейрон еще раз показали свою любовь, когда они несли камни. А Сурка всё ждёт принца на белом коне.

- Они выгладит слишком здоровыми, может разбить его на мелкие?

- Это было бы хорошо ... но смогу ли я?

-Йон хан Квон!

* РА РА РА РА пак! *

Сурка кулаком разбила камень! Она таскает настолько большие камни, что другие даже побаиваются взглянуть на неё.

- Здравствуйте.

- Спасибо, священник-ним.

Ирен и другие священники приветствовали игроков, которые трудились. Повара появились, и предложили еду рабочим, что таскали камни. Местность менялась каждый день.

□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□

Замок Вент!

Это был важные ворота для защиты Мордреда, столицы империи Нифльхейм. Столица империи рухнула полностью и после катаклизма покрылась льдом и монстрами, но армия позаботилась о том, чтобы ворота столицы были закрыты.

- Это защитит нашу жизнь. Однажды Империя Нифльхейм воскреснет!

Рыцари сражались против монстров и защищали замок. Дни были заполнены с тяжелыми снежными бурями. Замок Вент был единственным местом, где жили люди на севере.

Они стали самодостаточными в пище, как они жили в землях монстров. Затем на Северный Континент снова вернулся мягкий климат, но они до сих пор не открыли свои ворота.

- На севере опасно. И человек, который унаследовал Королевство Нифльхейм еще не появился.

Рыцари и солдаты правили замком Вент.

Между тем в другие области на севере получили благословение богини Фреи и собирают много урожаем. Цены на продукты Моры падают, а рождаемость в селе чудесным образом

увеличивается. Охотники и воины, разбросаны по северу, чтобы жить. Они боролись в холодную погоду и погибали, сражаясь с монстрами. Результатом был рост в небольшой деревне.

Тем временем Влияние Моры увеличилось.

Волны перемен добрались и до замка Вент.

- Простите, я пришла продать еду.

Гамон была молодым торговцем из Морты.

- Проваливай, живо!

Рыцари замка Вент пытались её прогнать. Но Гамон была знакома с таким обращением. У него было немного славы, да и опыта в торговле не так много.

Торговля на севере была не так хороша. Если бы он пошел в Центральный континент там он мог бы получить хорошее обращение. Вот почему большинство игроков шляются туда и обратно с Центрального континента до Моры.

Шатание по северу с торговым вагоном было не очень хорошим решением. Было много опасных монстров вокруг дорог, так что это было достаточно трудно для торговцев. Развитие других деревнях на севере шло медленно, так как они не имеют особенностей как в Море.

- Но путь торговца - это сначала установить торговый маршрут!

Гамон не хотела быть похожим на других торговцев, которые любили комфорт. Обычно торговцы посещали Мору, прежде чем идти в другие крупные города на юге. К счастью, в Море было достаточно продуктов, что мог ходить и продавать на севере.

- Пожалуйста, проверьте вкус только один раз.

Гамон дала оливки, вино и рис, рыцарям перед отъездом. Еда имела долгий срок годности, так что всё было отлично. Это было сделкой, где она получила только убыток! Однако Гамон имела надежду.

- Мора будет получать больше и расти. Больше людей появится на севере, и торговля расцветёт.

Она бродила по север с едой из Моры. Если она встречала монстров, то теряла большую часть товара. К счастью, она также продавала еду для путешественников, солдат и других господ, но не могла сказать, что получала прибыль.

- Ты что творишь... Это безумие, не делай этого.

- Имея только один магазин в Море будешь собирать деньги. Все, что вам нужно сделать, это поесть, а затем играть.

Каждый торговец из бара пытался остановить ее. Гамон смотрела на Башню Света ночью и не теряла надежду.

-- Я стану королевой торговцев, лучшим купцом, что заключит тысячи сделок. --

Так она путешествовала по северу в течение нескольких месяцев. Она не заработала денег, но могла получать доход найдя быстрый и безопасный маршрут между небольшими деревнями и повысив близость с местными жителями.

- Хотели бы вы, увидеть замок Вент?

Она раздавала еду в горной деревне, когда бабушка одного из жителей спросила.

- Да. Но я почти сдалась. Это будет не легко.

- Один из охранников мой внук ... Если вы скажете мое имя, то он может позволить вам войти.

* Дзиньк! *

-Вы Получили информацию о том, как войти в замок Вент!

Гамон была так взволнована, что не могла говорить. Она могла войти в замок, первой! Если бы это был любой другой класс, то он будет заинтересован в заданиях, но она была купцом. Она была заинтересована в том, что можно было купить и продать там. Гамон прибыла в замок Вент 2 дня спустя.

- Хмм ... Я слышал о добрых делах, которые вы сделали в этой области, распределяя пищу. Я удовлетворю просьбу бабушки.

Замок Вент был пережитком от империи Нифльхейм. Товары, которые могут быть проданы в магазинах также отражает технологию того времени.

- Я.... я теперь стану богатым торговцем!

Гамон вскрикнул, она радовалась. Если она продаст груз из замка Вент в другом месте, то она могла бы получить огромные деньги. Это была эксклюзивная торговля, потому что не было конкурентов!

Она не знала, как долго будет длиться монополия, и когда другие торговцы начнут стучаться в двери Замка. Перед тем как период монополии закончится, она будет строить близость и получать важную информацию о продуктах.

Гамон купила предметы и броню в замке с превосходной обработкой, которые могут быть проданы по доступной цене в Море. Замок был закрыт, так что их предметы и броню держалась на низкой цене.

Она принесла огромное количество еды из Моры, чтобы продать в замке.

- Теперь. Блюда из Моры! Агнец и пиво, рис, помидоры, сыр, вино, сегодня они все продаются действительно дешево! Быстрее приходите!

- Торговец-ним. Сколько это стоит?

- 4 медяка, пожалуйста. Я дам вам немного больше.

Она убежала на складе в мгновение, после продажи на площади.

-Вы продали пищу жителям замка по низкой цене.

Торговая Слава увеличилась на 24.

Шарм увеличился на 3.

Гамон думал о далеком будущем, когда продала всю еду. Можно было получить и в 3 ~ 4 раза больше за это, так что сделка была невыгодна. Но её слава и близость увеличились после продажи пищи из Моры. И реакция сразу пошла, когда она приобрела товар из магазинов Замка Вент.

- Гамон хороший торговец. Я ждал вашего визита. Это не очень хорошо продаётся ... Хотели бы вы посмотреть? Я увеличу количество продаж для вас.

Купец не мог покупать товары неограниченно, даже если у них были деньги. Было некоторое количество оружия и доспехов, которые могут быть проданы.

-- Хе-хе, я богата. Богата! --

Гамон дали большую сумму денег и славы.

Трудно было представить себе, как начинающий торговец, столько накопил. Купец обычно имел толстый живот, который трясся каждый раз, когда он шел.

Гамон была не единственной, кто выиграла от этого. Когда пища из Моры будет выращена или обработана, рождаемость в Замке будет расти. Купцы вносят большой вклад в стабильность региона.

Торговля была успешной, и закрытое отношение замка медленно ослаблялось.

- По словам гоблинов скульптор, называемый Виид преуспел в приключениях. Гоблины умеют хорошо врать, поэтому я не знаю, насколько это правда... но удивительно, что мы единственные, кто не знает об Вииде.

- Появился ли этот теплый климат из-за приключений Виида?

- Мы пытаемся восстановить честь империи, но мы слышали много слухов о Вииде.

- Это правда, что Мора более процветающая, чем замок Вент?

- Он действительно основал Королевство? Ну ... В эти дни я слушал слухи о Вииде и Море, так что всё возможно, на самом деле.

Все жители в замке также знали о Вииде.

- Бродяга сказал, что Виид крутой скульптор. Мора должно быть удивительный город благодаря его скульптурам.

- Пища, которую мы едим выращивается в Море ... Это печенье очень вкусное.

□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□

- Подойдёт под мастерскую

Кузнец Герман оставил Курысо в Королевстве гномов и прибыл в Мору. Герман также взял Кузнечное задание на Мастера, и его конечной целью было создать лучший меч.

Вот почему он пришел сюда.

-- Кузница Гестия будет очень полезной. --

В Курысо было обилие высококачественного железа и металлов. Обработка гномами также хороша. Цены на оборудование, изготовленное в кузницах Курысо были в 2 ~ 3 раза больше, чем в других местах.

Несмотря на эти многими современными удобствами, Кузница Гестии лучше производила продукцию, так что каждый пятый кузнец приехал в Мору в том числе Герман. Он пришел не один, а в сопровождении многих других гномов. Гномы были заинтересованы этой землей.

- Это место хорошее. Земля плоская и широкая. Мы можем построить дом.

- Кия! Это пиво на вкус удивительно. Мне нужно пить, чтобы построить дом.

- Разве это не пиво, сваренное людьми?

- Вы не поймете, пока не попробуете его. Это пиво имеет приятный вкус, как сталь.

Учитывая ловкость и ремесло гномов, они могли бы использовать методы строительства. Они хотели, купить землю рядом с кузней Гестии, и земля как раз была широкая и просторная. Но минимальная стоимость земли начиналась с 4500 золота!

- Дорогая слишком земля что-то.

- Это не главная улица. Так что подозрительно.

- Но не до такой степени, что мы не сможем купить ее …

Гномы отправились в замок лорда, и купили землю. Виид рассмотрел это, когда он строил Кузню.

- Это место с наибольшим потенциалом роста.

Другие люди не подумали бы спекуляции с землей в то время. Виид взял собственности на землю и подождал, пока богатые гномов появятся. Он думал об этом ещё до окончания стройки.

Глава 2: Сад богов

В коронации Виида был заинтересован каждый игрок на севере. В Море в настоящее время были миллионы людей, но не было никакой торжественности.

Стало известно, что в отличие от ослепительной коронации Бадырея из гильдии Гермес в королевстве Хавен, Виид провел коронацию, потратив 30 золотых. Он тратил миллионы золотых на Великие здания, а его коронация стоила только 30 золотых.

- Это ... кажется, что был коронован сказочный король.

- Кия! Они такие разные. Он не тратит много денег на мероприятия, потому что заботится о жителях.

- Деревня будет процветать с таким Королем. Я знал это.

Хотя реальные намерения Виида были отличны, слава о нем, как о великом правителе распространилась.

□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□

Виид решил, что это будет называться Сад богов.

Помимо скульптур, был построен ярам с цветами, были посажены деревья. Если бы там были одни только скульптуры, они бы смотрелись сиротливо. Многие люди работали над скульптурами, садом и зданиями, так что это было похоже на крупный бизнес.

Для того чтобы поднять близость с природой Вииду было необходимо выращивать цветы и деревья. Однако, не было никакого смысла в том, чтобы сажать лесные деревья, в горах. Растения, посаженные на скалах и камнях просто умерли бы. Для того, чтобы они могли расти в этой бесплодной пустыне, через каналы из реки была подведена вода.

Это был проект, который требовал огромных затрат и эксплуатации трудящихся!

- Куохххх .....

- Давайте сделаем короткую передышку.

- Я думаю, что могу пройти немного дальше.

- Разве вы не слышали? Ромомо умер сегодня утром, держа камень. Сделайте перерыв.

- Куохх. Неудивительно, что я его сегодня не видел.

Также были смерти среди начинающих, которые переносили тяжести. Только 3 скульптуры были завершены, но это уже стало важным местом паломничества для священников и паладинов.

Характеристика веры важна, ведь она увеличивает святые магические и боевые навыки. Те, кто истинно молился в Саду Богов мог получить больше специальных бонусов.

- Виид действительно думает о священниках и паладинах.

- Да. Он действительно делает много для наших классов.

Виид думал не только об этих классах.

- В королевстве Арпен нет бесполезного расизма или дискриминации по классам.

Не имеет значения, начал человек игру на Севере, или пришел с Центрального континента. Любой, кто платил налоги, мог рассчитывать на справедливое отношение!

Не было неожиданностью, что Сад Богов стал известным в Интернете. Видео и скриншоты строительства размещались на форуме Королевской Дороги и были популярны среди игроков. Информация также поступала через КМС Медиа и СТС Медиа.

- Новые скульптуры в Море ...

- Масштаб превосходит все ожидания.

Священники из центральных, восточных, западных и южных районов континента отправились в экспедицию к Море.

- Это увеличивает веру ... Вы должны прийти посмотреть.

Священник — это класс востребованный в первую очередь для охоты с группой. Священники благословляли, читали заклинания защиты и исцеления, что могло уберечь группу от смерти в критические моменты.

Поэтому среди священников существовала конкуренция, и было важно, сколько здоровья они могли восстановить с помощью магии за раз. Люди способные восстановить воину 1730 пунктов жизни были более популярны, чем те, кто мог восстановить только 1500 здоровья. Работа священника была в поддержке охоты, поэтому они должны были быть уверенны в себе.

Мора было довольно далеко от центрального континента, но священники думали, что это стоило того, и приступили к паломничеству. Игроки, класс которых был связан с верой, массово прибывали в Мору, приезжая на лошадях, в экипажах, или приплывали на торговых кораблях.

- Идем охотиться в подземелье. Я священник.

- Вы имеете возможность получить лечение от священника более 200 уровня. Мне достаточно половины доли от добычи.

- Я священник, войду в партию без лишних вопросов. Пожалуйста, укажите ваши условия.

На центральном континенте стало трудно найти хороших священников. Дошло до того, что в некоторых областях священники стали требовать плату за присоединение к группе.

□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□

- 14-й этап квеста закончен.

Бадырей продвинулся дальше большинства людей в прохождении квеста на Мастера класса. Ему было поручено бороться монстрами каннибалами Каджанка!

То, как он получал задание, передавалось в прямом эфире каждой из станций. Видео битвы имели лучшие рейтинги аудитории для своего интервала времени. Все хвалили его силу и мастерство.

- Как он может так бороться?

- Это удивительно, как часто он попадает по уязвимым точкам. Он близок к совершенству.

- Если есть бог, то он будет бороться так же... Кажется, что нет никого, кто способен бороться как Бадырей.

Бадырей обладал популярностью, как глава гильдии Гермес! Но самым популярным видео был его бой с Виидом.

Сам Бадырей также пересматривал свое сражения с Виидом. Виид обнажил меч против воинов гильдии Гермес.

- Его навыки атаки происходят от умений его тела.

Яростные атаки Виида не были отражены. Бадырей, используя хераимскую технику фехтования, мог сделать максимум 6 ударов подряд. На фоне королевской гвардии это было невероятное достижение.

Но Вииду в битве с убийцами удалось нанести 16 атак подряд. Бадырей был потрясен его движениями.

-- Как это может быть? --

Он нашел другие видео с боями Виида.

Он ошеломляет монстров своим боевым духом и атакует, пока они колеблются. После того, как он начинает атаковать монстров, он постоянно нападает, не давая возможности для контратак. Когда окружен со всех сторон, он сознательно провоцирует врага, чтобы создать

разрыв и затем атаковать монстров со спины. Ему удается выкручиваться, даже когда его окружают со всех сторон, так что он должно быть знаком с боевыми искусствами. Где он приобрел такой боевой опыт?

Повторить стиль атак Виида, против Костяного Дракона было действительно трудно. Просто для того, чтобы атаковать Костяного Дракона в небе, требуется много смелости. Большинство игроков, здраво рассудив, решили бы атаковать с дальней дистанции. Тем не менее, Виид сел на Виверну и сражался с Костяным Драконом в воздухе.

- Разве его поведение не показывают, что его мастерство и уровень достаточно высок?

Когда Виид был личем Шаяром, или орком, когда он командовал темными эльфами, в конце концов он всегда добивался успеха. Он был экспертом в поиске и повреждении слабых мест противника! Чем больше Бадырей смотрел бои с Виидом, тем больше он понимал, насколько удивительно это было.

- Если не использовать навыки, снаряжение и выровнять уровень, мог бы я выиграть у него бой на мечах один на один?

Виид очень быстр, но скорость Бадырея также увеличивается благодаря различным благословениям. Он также ехал на лучшей лошади Риндулин. Если учитывать разницу в скорости реакции и набор навыков, Виид и Бадырей были примерно равны.

Однако Виид был тем, что перехватывал инициативу, он шел трудным путем, атакуя слабые точки много раз подряд.

- И частые и нерегулярные смены ритма...

Движения меча Виида было похоже на поток.

Быстрый, быстрый, медленный, быстрый, сильный, медленный, сильный, быстрый, сильный!

Атаки были словно буря, тело покрывалось кровью, и противник приходил в замешательство, пытаясь угнаться за Видом. Он изменял ритм атак таким образом, что казалось будто ты борешься с несколькими различными людьми.

Те, кто боролся с Виидом непосредственно не могли всего этого понять, для этого нужно было смотреть со стороны. Бадырей обладал секретными навыками меча, но он все еще оказывался побитым. За блеском и гламуром пряталась агрессия. Разрушительное поведение вызвало озноб внизу спины.

- Мне повезло, что его сила атаки слабее. Иначе это было бы опасно.

Он знал, что своими атаками Виид не наносил больших повреждений, что давало возможность Бадырею мощно контратаковать.

- Что происходит, когда он атакует так монстров?

Бадырей никогда не думал о чужих боевых стилях.

Его метод охоты заключался в том, чтобы эффективно распределять ману, поддерживать разумный баланс и сеять хаос своими навыками.

Но используемый Виидом стиль боя, был на ступень выше. Он наслаждался боем и вкладывал

в него всего себя.

- Это стоило того, чтобы попробовать. Охота стала более увлекательной.

Бадырей понял, что ему не хватает. И это нашло отражение в его квесте на мастера класса. Каждый раз, когда он боролся с монстрами или другими рыцарями, было не сложно определить слабые стороны противника, основываясь на боевом стиле Виида.

- Я должен практиковать поражать одну точку снова и снова.

□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□

- Быстрее!

- Три вагона, с красными камнями здесь!

- Перенесите это отсюда туда.

Люди заполнили стройплощадку Сад богов. Место для храма было определено, основание закончено и сам храм скоро будет построен.

- Как и ожидалось, это действительно интересно. Множество строителей на самом деле работают вместе.

Виид с гордостью наблюдал за трудящимися на стройке. Это был вкус власти. Темп их работы при рытье и переноске по своей быстроте превосходил все ожидания.

- Если так пойдет, то другие части сада богов будут закончены до скульптур.

Виид делал статую бога, которого он видел в Ратцебурге. В том случае, когда богов был забыт в мире, новая религия могла родиться, после завершения статуи. Когда другие скульпторы освоились с работами, дело пошло быстрее.

Виид оставил нижние части скульптуры им, концентрируясь на более трудных частях.

- Шанс на участие в создании богов не придет снова.

- Да. Мы можем получить много, участвуя в работе.

Ученики стали мотивированы и стали трудится усерднее.

- Аааах!

Иногда скульпторы пренебрегали страховкой и не завязывали правильно свои веревки, в результате чего падали и умирали. Однако скульпторы все равно трудились с гордостью. Работа с Виидом поднимала вторичную статистику, ремесленное мастерство и приносила скульпторам известность. Поэтому они с радостью остался работать на всю ночь.

К тому времени, как 4 скульптуры были завершены, сотни тысяч игроков помогали каждый день. Когда 6 скульптур были завершены, материалы были собраны с большим избытком так,

что они просто заполнили площадь.

Эльфы пришли и посадили различные цветы для каждого из богов.

К тому времени, как 10 скульптур были завершены, были открыты дороги к Море. Работа продвигалась пугающими темпами из-за толпы, участвующих.

- Буквально вчера я был на этой горе ...

- Мы все переехали в первой половине дня.

- Кажется, форма озера изменилась?

- Если вы посмотрите на это с воздуха, то кажется, что оно рушится.

Люди были обеспокоены тем, что местность могла сильно измениться из-за строительства. Как только основа Сада богов была завершена, люди бросились устанавливать столбы и внешние украшения для храма. Стены содержали изображения богов, которых ваял Виид.

- Что за бога Виид-Ним делает на этот раз?

- Бог путешествий и времени, Туроче!

- Кто это?

- Я не знаю.

- Опять появился неизвестный до сих пор бог?

- Недавно авантюристам и ученым были даны квесты. Их попросили, чтобы они узнали о Туроче.

Если Виид создавал новую скульптуру, то авантюристы должны были получить информацию о новом боге. Для них создавались соответствующие задания.

- О, эти слова относятся к Туроче!

В каждую библиотеку будет направлен запрос на поиски описания. После того, как информация о Туроче будет обнаружена, всплывет окно завершения квеста! Рождение бога тогда приведет к другим квестам.

- Тьфу, вкус пива просто убийственный. Что я должен делать дальше?

- Вы уже завершили запрос о Гестии?

- Да. Это не было трудно, поэтому я закончил его прямо сразу!

Для авантюристов в Море снова настала жаркая пора. Статуй в саду богов было все больше, и они влияли на местную политику. Были созданы новые типы заданий и были религиозные награды.

Священники и клирики кричала от радости, а авантюристы отправились в путь для выполнения запросов. Между тем архитекторы получили навыки от строительства храма.

- Этот храм слишком простой. Мы должны рассмотреть атрибуты богини Гестии. Гномам должно быть в нем удобно...

- Храм не продает пиво?

- Глоток! Бизнес, похоже, идет хорошо, но это не лучший вариант. Нужно оставить место в середине алтаря для зажигания святого огня.

- Нужно установить маленькие стулья для комфорта гномов.

Благодаря речи Виида и в результате созданных скульптур, возведение храма заинтересовало толпу народа. Он должен был быть построен надежно, чтобы не рухнуть в течение длительного времени.

Архитекторы, которые создали здание, приобрели много славы и профессионального мастерства. Они показали различные навыки, и сделали красивое здание благодаря помощи толпы.

Королевство Арпен было богатым благодаря Море, но Сад богов потреблял накопленные средства. Однако жители не беспокоились о таких вещах.

- Не увеличилось ли число игроков за эти дни?

- Да. Это не удивительно, что много людей начинают игру в королевстве Арпен.

- Это не только из-за новичков. Люди стекаются каждый день со всего Центрального континента.

- На самом деле ... Товары продаются на площади. Люди покупают очень дорогие магические вещи прямо сейчас.

Основным источником увеличения числа игроков были священники и люди связанных с ними классов, которые пришли, чтобы увидеть Сад богов. Некоторые пришли в одиночку, но чаще всего люди приходили в Мору с друзьями.

- Это север!

- Я слышал, что есть много квестов здесь, так что мы пришли к приключениям.

- Давайте исследовать подземелье.

Священники и паладины не имели намерений уходить, пока Сад Богов не был полностью завершен. Поскольку число людей, живущих в Море возросло, они боролись с многими монстрами выполняя различные задания. Они также возвращались в Мору из-за прекрасного искусства и выступлений бардов.

Люди, пришедшие с Центрального континента платили налоги в королевстве Арпен, что покрывало затраты на строительство Сад богов.

Священники даже делали подношения богам, что тоже шло на покрытие строительных расходов. Начинающие Моры тоже вкладывали в общий котел, одновременно со священниками и паладинами с Центрального континента.

Если внести свой вклад, то это помогло бы стать высокопоставленным священником новой

религии.

Виид также вырезал подобие бога орков и бога варваров.

* Дзинь! *

Религия орков появилась.

Амбиции и культура орков будет расти.

Религия варваров появилась.

Если они будут приходить в храм, то это даст им большую силу.

Расположение жителей королевства Арпен возросло.

Гордость жителей и игроков королевства Арпен росла каждый раз, как новая скульптура была завершена.

Сад Богов приносил постоянное благословение всем жителям севера. Те же, кто принимал участие в превращении пустыря в Сад Богов, получили известность и славу.

Королевство было непревзойденным, культура развивалась изо дня в день.

□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□

Виид провел 3 месяца, по времени Версальского континента, делая скульптуры.

Это была утомительная и тяжелая работа, но он черпал силы, наблюдая за игроками внизу.

- Население растет. Я буду зарабатывать на их налогах в будущем!

Когда он делал Великие Здания, они ощущались, как бездонная яма для денег, но теперь они стали удивительной особенностью Моры.

- Я должен убедиться, что население королевства Арпен продолжает увеличиваться, и что они не станут уходить в другие места. Они должны оставаться в царстве и платить мне налоги на протяжении всей своей жизни!

Поэтому большая общественная работа, такая как Сад Богов была необходима.

Это было похоже на разглядывание интерьеров магазинов. Ведь их специально разрабатывают, чтобы они побуждали людей войти и купить что-нибудь. А потраченные деньги уже не вернуть, даже если позже человек станет жалеть об этом.

Виид не мог быть жадным в своих инвестициях, чтобы позже собирать деньги с жителей.

- Он должен выглядеть дорого. Позже я могу поднять налоги! Я также могу сдирать деньги с туристов.

Архитектура была полезна, чтобы увеличить славу города. Но он не планировал делать сад богов больше необходимого.

Ратцебург был важным местом, где боги впервые вошел в мир. Множество людей верило в тех богов, пока они не были забыты. Учитываю религиозное и историческое значение, теперь самое лучшее время, для создания этих скульптур. Виид должен был завершить их раньше, чем другие скульпторы или художники смогут найти Ратцебург и сообщить об этом миру.

- Бизнес требует выбора подходящего момента!

Виид использовал свои навыки и веру жителей, чтобы создать прекрасные скульптуры.

- Рост скульптурного мастерства на 8 высшем уровне очень медленный. Я убедился в этом, делая скульптуры!

Скульптурное мастерство Виида в настоящее время было на продвинутом 8 уровне. Пока он создал 11 скульптур и приобрел 27% опыта в скульптурном ремесле. Он также повысил свою статистику за создание работ с исторической и религиозной ценностью!

Виид также получил благословение богов, и его Ремесло, Кулинария, Рыбалка и Шитье немного повысились.

Так как этим богам больше не поклонялись, то их появление будет иметь больший или меньший эффект на континенте в зависимости от того, что это за бог. Не будет преувеличением сказать, что Вид послужил причиной грандиозного события.

Он взял еще одну высоту на пути к Мастеру Скульптору.

- Я не знаю, смогу ли сделать такие дорогие скульптуры снова, если они будут уничтожены.

Виид хотел идти сражаться, но он не прекращал своей утомительной работы.

Божественная Рыцарская Броня, сделанная из гелия!

Это было снаряжение, получавшее благословение богов, в зависимости от этого добавлялись опции, связанные с верой, показатель защиты также увеличивался. Если он наденет эту броню, то сражаться станет легче, поэтому пока что он должен был ежедневно делать скульптуры.

Громкий крик раздавался с земли каждый раз как Виид завершал очередную скульптуру бога. Большая толпа ждала, и это было особенно важным для тех, кто участвовал в создании скульптуры. Он должен был сделать скульптуры для будущего Королевства Арпен.

- Это должно быть трудно, Мастер.

Он использовал Крылья Света и веревки, чтобы вырезать плечи скульптуры. Он потихоньку обрабатывал камень даже ночью в лунном и звездном свете.

- Другие люди весело охотятся и участвуют в приключениях.

Виид завидовал им до сих пор, называя себя дураком. Вместо спокойной жизни он выбрал трудную долю скульптора.

Он жил тяжелой жизнью, съедая ячменный хлеб мокрый от слез. Но у него было чувство выполненного долга, сделанной работы, когда он приносил людям радость своим трудом. Ведь среди этих радующихся людей не было ни одного, кому бы ни приходилось тяжело работать в жизни.

- Налоги ... Это поможет увеличить налоги в будущем.

Виид работал над скульптурой ночью, когда к нему пришел посетитель. Он летел возле Виида на большой птице.

- Виид, давно не виделись.

Гном-кузнец Герман! Он владел кузницей около Кузницы Гестии, и по случаю делал доспехи и мечи на заказ. За его работами была огромная очередь. Виид приветствовал его с радостью.

- Здравствуйте. Я слышал, что вы поселились в Море. Как вы сейчас поживаете?

- Мора действительно красивый город. Я сожалею, что я не пришел сюда из Курысо раньше... Кстати, говоря о церемонии прощания Курысо...

Виид не видел Германа после того, как сбежал с прощальной церемонии в Курысо.

- Церемония прощания? Это было так давно, я уже плохо помню. А что такое?

- Ну, в последний день, когда вы оставили Курысо ... Ах, это небольшая проблема.

Герман решил не говорить об этом больше. Он зарабатывал много денег, будучи гномом-кузнецом, поэтому он решил не мелочиться. Кроме того, церемония прощания была обычаем, созданным для гномов, а не для игроков.

-- Будет лучше тут уступить. --

Он не знал, хорошо ли отреагирует Виид, так как был наслышан, что он может учинить насилие, если пытаться получить от него деньги.

У Виида была спокойная улыбка на лице. Большая часть умственной усталости от работы над скульптурами улетучилась.

- Вы пришли сюда, чтобы получить мое разрешение на создание кузнечной улицы возле Кузницы Гестии, подобно Холму Художника?

Герман и другие гномы, которые пришли с ним из Курысо хотели создать улицу кузнецов, так как они решили поселиться в Море. Они мечтали в городе место, где можно будет продавать качественное оружие и доспехи.

- Кузницу окружат кузнецы, которые будут жить и работать вместе. Они будут помогать друг другу. Для городского развития хорошо иметь цех, специализирующийся на работе с металлом.

Иметь место с множеством ресторанов было хорошо. Это привлекало больше игроков и увеличивало торговлю. Герман хотел активно участвовать в развитии городов, ведя кузнецов. Кузнецы внесут больший вклад в Мору, по сравнению с другими классами.

По мнению всех Мора, ставшая теперь столицей королевства Арпен, может потягаться с другими городами на Версальском континенте. Ее потенциал станет бесконечен, как только Сад богов будет завершен.

Герман мечтал сделать Мору лучшим городом на континенте в далеком будущем, и это не было просто заблуждением. Уже прямо сейчас это место было раем для игроков.

Виид также имел теплую улыбку на его лице.

- Я и сам планировал сделать так. Кузнецы получают много уважения и могут носить отличное оборудование других профессий. Мне очень нравится увеличение числа кузнецов.

Кузнецы платят много налогов!

Виид мечтал о кузнецах. Кузнецы в Море создавали бы такие отличные мечи и доспехи, что стали бы лучшими на всем континенте. Люди будут специально приезжать, чтобы купить себе снаряжение и налоговые поступления увеличится!

- Спасибо за понимание.

- Конечно. Мне очень нравится кузнецы ... я всячески буду поддерживать кузнецов.

Слово «эксплуатация» было написано на лбу у Виида.

- Если будет создана улица Кузнецов, то больше людей придет.

Не было бы недостатка в клиентах, которые обеспечили бы развитие самих кузнецов. В настоящее время на Севере было много игроков высокого уровня и все они стекались в Мору.

Это было хорошей средой для роста начинающих кузнецов, а клиенты могли бы приобрести снаряжение от таких кузнецов, как Герман. Но в долгосрочной перспективе, необходимо было обеспечить достаточное количества железа.

Около Моры был железный рудник, но количество и качество руды не дотягивало до нужного уровня. Уровень этого рудника низким, он даже в половину не был так хорош, как железная шахта Мельбурна.

Было не слишком хорошее место для рудника.

На текущий момент недостаток материала восполнялся за чет переплавки старого оружия из империи Нифльхейм. Начинающие кузнецы научились переплавлять ржавое оружие. Кузнецы также покупали железа из шахт, принадлежащим другим деревням северного региона.

Объем закупок был настолько большим, что деревни получили большую прибыль от тех шахт.

К счастью в окрестностях крепости Варго были крутые горы, которые наверняка содержали крупные залежи руды. Гномы также говорили о брошенных серебряных и стальных шахтах.

У Виида были Эллионы, которые могли работать на рудниках, в то время как игроки и солдаты из крепости Варго могли позаботиться о монстрах.

- Я буду продолжать поддерживать кузнецов во многих отношениях.

- Спасибо. Учитывая вашу поддержку художников, я зря беспокоился.

На самом деле не Виид начал поддерживать художников, но слухи о нем распространилась благодаря действиям старосты. Молва о поддержке Виида художественных и производственных профессий распространилась по всему континенту, и люди хвалили его. Отчасти из-за этого жители королевства Арпен были так лояльны к Вииду. Теперь люди приходили на север с Центрального континента.

- Взамен, я хочу попросить вас кое-что сделать ...

- Что именно?

□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□

Было дело в создании скульптуры, где помощь Германа была необходима. Для того чтобы по-настоящему выразить Бога, скульптуре необходимо было оружие.

- Было бы хорошо, если поучаствует кузнец.

Если изготовить большое оружие, оно будет слишком тяжелым и под его весом скульптура сломается. Несмотря на то, скульптурные и ремесленные навыки Виида были высокими, если необходимо было сделать гигантский стальной меч, который скульптура держит над своей головой, он естественно, разрушил бы скульптуру. Виид хотел, чтобы Герман сделал большое

пустотелое оружие, которое будет иметь минимальный вес.

- Так ... Вы хотите, чтобы я изготовил оружие для скульптуры, а затем сосредоточиться на качестве. Это новый вызов, это так интересно. Давайте работать вместе.

На самом деле, Герман был благодарен за возможность участвовать в работе Виида. Он решил сделать бронзовое оружие для скульптуры. Герман спросил у Виида одну вещь.

- Если есть материал с особым качеством ... Если у меня есть некоторое количество, вы сможете работать с ним?

- Да, я думаю, что я могу сделать это.

- Тогда я дам тебе это. Воспринимайте это как оплату.

Железо Тьмы был приобретен.

Драгоценность поглощения крови была приобретена.

Железо Тьмы: Прочность 9/9

Окончательный Кузнечный материал.

Некромант, используя железную руду получил проклятый металл. Изготовленное оружие даст нежити увеличение характеристик и усиление атрибута тьмы.

Снизится уязвимость к святой магии благодаря заклинанию защиты.

Кузнечный материал первого класса.

Драгоценность поглощения крови: Прочность 7/7

Окончательный Кузнечный материал.

Драгоценный камень, который стал причиной войны между королевствами Мейсен и Абердин.

В конце концов, драгоценный камень достался королевству Абердин, но 3 королевы встретили трагическую смерть, и их кровь была рассеяна.

Драгоценный камень не был обработан, но даже так он приносит несчастье тем, кто имеет дело с ним.

Кузнечный материал первого класса.

Опции: Эффект навыков, связанных с кровью будет увеличен. Характеристика Удачи уменьшиться на 13, когда вы обработаете его.

Шарм увеличится на 7.

Особые умения могут быть приобретены.

Виид взял предметы и направились в кузнецу Гестии.

- Я должен сделать это немедленно.

Он отложил работу над скульптурами и провел один день в кузнеце Гестии. Он мог работать с драгоценными камнями, так что обработка камня и железа Тьмы не была проблемой.

- Я не должен потерять меч снова.

Виид расплавил железо Тьмы в кузнице Гестии, закалил его охлажденной водой и бил его молотом. Новый меч родился!

-Меч Тьмы

Прочность 145/145.

Атака 96 ~ 137.

Кованый меч, содержащий редкое проклятие некроманта. Он увеличивает характеристики нежити, эффект тем больше, чем выше ее ранг.

Он имеет грубый вид. Это подходящий нежити устрашающий меч.

Это работа талантливого кузнеца!

Ограничения: Нежить, только Рыцари смерти.

Уровень 465

Не должно быть никакой морали или веры.

Эффекты: атрибут тьмы увеличивается на 37%

Можно использовать такие проклятия некроманта, как Глаз ненависти и опустошение.

Сила +12.

Ловкость +26.

Когда вы командуете нежитью, ваша мощь увеличивается дополнительно на 13%.

Ослабляет воздействие Святой магии.

-Ваш кузнечный навык достиг 10 среднего уровня и перешел на высший уровень. Ваше умение обрабатывать металл увеличилось.

Вы можете дополнительно повысить характеристики мечей и доспехов. Для этого потребуются специальные материалы.

Ваша дружба с гномами увеличилась, и они будут уважать вас как друга своей расы.

Эффект контроля температуры очага возрос на 31%.

Вы можете вызвать пламя очень высокой температуры.

Расход Выносливости снижен наполовину, когда вы куете.

Ограничения на ношения всего снаряжения уменьшаются на 4%.

Вся характеристики увеличены на 20 пунктов.

-Ваш Слава увеличился на 130 за изготовление специального оружия для нежити.

Средний уровень кузнечного навыка Виида поднялся до высшего уровня сразу по завершению меча Тьмы. Его огромные усилия окупились в конце концов. Рост мастерства в результате использования мифрила и гелия для создания Божественного Рыцарского доспеха также помог.

- Тот момент, которого я ждал, наступил.

Виид усовершенствовал все свое снаряжение.

Демонический Меч был усилен еще немного, как и его божественная рыцарская броня.

Для того, чтобы поднять защиту, немного Мифрила, Виид вписал на броне в сложный узор, чтобы остановить атаки противника. Это не могло сравниться с тем, как если бы он делал броню сразу находясь на высшем уровне кузнечного мастерства, но это все же немного улучшило броню. На самом деле, было совершенно невозможно изготавливать новое снаряжение каждый раз, как повышался уровень мастерства.

- Меч Тьмы не плох.

Свойства материала привели к созданию меча, который был толще и тяжелей, чем обычные мечи. Благодаря этому его атака бала хороша. Виид достал нож и принялся обрабатывать драгоценность.

Его основной класс был скульптором, так что резьба драгоценного камня давалась легче, чем изготовление меча. Он получил светящийся красным драгоценный камень, который вызвал искушение! Это был драгоценный камень записанный в историю Версальского континента как вещь, вызывающая несчастье.

- Характеристика Удачи является важной, но ... Ну, это неизбежно.

Виид взял ограненный драгоценный камень и поместил его в золотое кольцо. Драгоценный

камень отлично сочетался с кольцом так как-то было изготовлено специально под него.

-Заманчивое для Вампиров кольцо: Прочность 27/27

Кольцо сделано с поглощающей кровь драгоценностью.

Если вы будите носить его длительное время, то здоровье и живучесть будут снижаться. В конце концов кольцо вызовет страшную болезнь.

Кузнец с большими навыками создал это кольцо по какой-то причине. Но будет лучше, чтобы эта вещь не появлялось на свете.

Аристократы ночи желают это кольцо.

Ограничения: Нет.

Эффекты: Уменьшает здоровье владельца.

Живучесть ослабляется.

Шарм увеличивается на 16%.

Возможность ослеплять увеличивается.

Эффект вампиризма увеличивается.

Скрытая сила драгоценности будут выявлена, после питья крови.

Мне очень повезло теперь! Виид не пытался носить его.

- Вызываю рыцаря смерти Ван Хока, Вызываю Лорда Вампиров Торидо!

В черном дыму появился рыцарь смерти. Послышалось хлопанье черного плаща и появился Лорд вампиров.

- Хозяин, с кем мы боремся на этот раз?

- Любой враг ... Я хочу драться. Я хочу пить кровь, чтобы утолить свою жажду.

Гордость двух слуг Виида была уязвлена из-за их жалкого поражение гильдии Гермес. Они пострадали от святой силы, так что их тела еще не вернулись к нормальному виду. В частности, рыцарь смерти был с пустыми руками, а его плащ был порван.

- Это подарок для вас.

Виид передал Ван Хоку Меч Тьмы, а Торидо заманчивое для вампиров кольцо. Он всегда давал им только подержанные или бракованные вещи, так что это был первый раз, когда они видели такое великолепное снаряжение.

Ван Хок и Торидо отскочили.

- Нет, такая вещь не является необходимой Мастер. Я могу бороться с голыми руками.

- Я не люблю украшения.

Они оба решили, что Виид заманивал их в ловушку. Их замечательные отношения начальника и подчиненного предполагали, что они постоянно во всем сомневались!

- Я сделал это, вложив всю свою душу и сердце. Это было сделано из действительно драгоценных материалов специально для Вас.

Виид описал снаряжение. Ван Хок и Торидо вздохнули с облегчением, и взяли предметы.

- Будете ли вы продолжать слушаться меня в будущем?

- Я пойду за тобой.

- Я действительно думаю, что вы хороший Мастер.

- Конечно.

- Другие Мастера не подумали бы сделать что-то вроде этого.

- .....

- Материалы, которые я использовал, чтобы сделать это ...

- .....

Виид задержал своих подчиненных на 3 дня и заставил их работать без отдыха.

Глава 3: Выбор орков

- Война!

- Армия Черного Анна наступает.

- Я должен быстрее покинуть замок!

В то время как Виид делал свои скульптуры, Версальский Континент пылал от войны. Когда начиналась осада города, торговцы и новички убегали из замка. Поэтому замок становился областью беззакония, убийств и поджогов...

- Славьте Бога Эмбиню.

- Боритесь против неверных.

Повсеместно происходили столкновения между армиями церкви Эмбиню и паладинами каждого религиозного ордена. Другие религиозные ордена стали занятыми, так как церковь Эмбиню показала себя. Паладины и монахи настойчиво покидали соборы и монастыри, чтобы бороться.

Множество игроков также получили новые квесты и возможность заработать различные награды.

Война с церковью Эмбиню!

Многие пользователи были вовлечены в беспорядки. Это не было преувеличением, можно сказать, что время охоты возле стабильных замков и деревень было закончено. Деревни были разрушены на этом опасном континенте, и орда монстров стала более сильной.

Все люди, которые присоединились к церкви Эмбиню, стали преступниками и охотились на других пользователей.

□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□

Дженг Юнсу, Руководитель группы Маркетингового Отдела организовал встречу команд.

- Как Вы знаете, Отделом планирования было сделано рекламное видео, основанное на текущей ситуации на Версальском Континенте.

- Насколько актуально игровое видео?

- Более 90%. В первую очередь, позвольте мне показать Вам остальное.

В конференц-зале выключили свет и видео начало играть на настенном экране.

Многочисленные армии Эмбиню были собраны на равнинах.

Они собрались вокруг факелов глубоко ночью!

Экран увеличил масштаб палатки Первосвященника церкви Эмбиню.

- Там … …

- Сначала предлагая жертву …

- Люди … …

- Хухухух …

Первосвященник сказал мрачным голосом. Темные Рыцари Эмбиню, в большей степени патрулировали, в то время как монстры стояли в границах. Любой пользователь, который играл в Королевскую Дорогу, будет знать, насколько опасное это место.

Это было еще страшнее, потому что церковь Эмбиню была врагом. Церковь Эмбиню была активна в определенных областях, и большинство людей знало о мощи церкви Эмбиню.

Скоро экран показал игроков, вторгающихся в королевство Грэдиан.

- Вперёд, воины!

- Будем бороться до конца, чтобы защитить наш мир!

Группа наемников Черного Меча продвигалась через проливной дождь из стрел! Осадные орудия были мобилизованы для огромного сражения.

Королевство Грэдиан находилось в западной части континента, из-за крутого ландшафта в нем не было большого количества игроков. Группа наемников Черного Меча нацелилась на королевство Грэдиан и пыталась захватить его. Они боролись в течение трех дней, и все королевство поглотило гражданская война.

Тогда экран показал Королевство Хавен. Строился величественный Королевский дворец! Гильдия Гермеса выбросила астрономическую сумму денег на рыцарей и солдат, чтобы повысить их лояльность и построить Королевский дворец.

Рыцари и солдаты были вынуждены трудиться как рабы. Столица, Замок Арен, походил на свет и тьму, с трущобами на одной стороне и яркими лавками торговцев на другом.

Было показано ещё несколько изображений других королевств.

И экран изменился еще раз, чтобы показать некоторых орков.

Деревья и кустарники были на экране.

- Чви…т!

Орков не было видно. Но были слышны резкие звуки дыхания, и сияющая из кустарника глефа.

- Пойдёмте. Чви Чви Чвик!

В Землях Орков: орки пересекали Горы Элнац направляясь к равнинам.

Экран вспыхнул, изображение места осталось.

Животные убежали, а птицы улетели. Не было никакого конца процессии орков, спускающихся к равнинам. Орки продолжали распространяться на восток из-за их удивительной плодовитости.

Эльфы развивали волшебство духа, в то время как гномы производили свое собственное оружие и управляли Королевством Тор.

Наконец экран показал некоторых людей.

Самым известным был Бадырей, стоящий на верху замка и наблюдавший свою армию ниже.

Авантюрист Чейз, блуждающий по какой-то темнице и преследуемый монстрами.

Кузнец Фабио работал с железом в месте, где вздымался глубокий и красный огонь.

17 пользователей, которые представляли различные классы, показали на экране.

Видео закончилось, и Дженг Юнсу сказал.

- Прямо сейчас Версальский Континент вошел во времена хаоса. Этот факт был учтен, и было создано это видео.

Видео показали бы в Интернете и тв-передаче, чтобы показать текущую ситуацию в Королевской-Дороге. Версальский Континент изменился, потому что он был затронут ситуациями, которые произошли в каждой области.

Время хаоса!

В первые годы Королевской-Дороги были споры между различными королевствами и вторжениями монстров, но была определенная степень стабильности. Мир поддерживался благодаря каждому королевству, прилагающему усилие.

Проблема состояла в том, что баланс был разрушен, как только число пользователей выросло. Пользователи, которые стали рыцарями, выбрали прибыль, а не честь, не выполняя свои обязанности. Палата лордов не заботилась о жителях и заставляла их платить чрезмерные налоги. Они не заботились о расплодившихся монстрах. Не было никакой лояльности к королевству. Потому как они интересовались только войной.

В Королевской Дороге не было определенной основной сюжетной линии.

Если бы палата лордов и престижные гильдии на Центральном Континенте правили хорошо, то злые силы, возможно, не появлялись. С низкой лояльностью жителей, они были легкой добычей для вербовки церковью Эмбиню, увеличивающей свою власть.

В результате каждое королевство на Центральном Континенте заплатило свою цену.

Если они изучали историю Королевской Дороги, этот период хаоса был и в прошлом. В то время Колдуны заключили сделки с демонами, и королевства были втянуты в войну. Каждая религия утратила свою святую власть и была значительно ослаблена.

- Хмм, как бы вы оценили ситуацию?”

Пристальные взгляды смотрели на директора Сона, который понимал ситуацию на Версальском Континенте лучше всех в Корпорации Юникорн.

Он встал со стула и начал говорить.

- Силы церкви Эмбиню расширились до размера огромной гильдии, чрезвычайная ситуация из-за появления исторических монстров и борьбы Колдунов. Смотря на период хаоса в прошлом, Версальский Континент находится в большом кризисе.

Несколько Директоров и работники, возглавляющие различные отделы, страдали от головной боли. Были многочисленные племена и королевства на Версальском Континенте, которые появлялись и исчезали так быстро, что было трудно отслеживать.

Континент был заполнен постоянными заговорами и игроками, блуждающими в поисках монстров. Они должны были найти решение сами.

- Будет ли это проблемой?

Факт, что мир Версальского Континента был нестабилен из-за растущего по экспоненте числа пользователей, не был хорошей новостью для директоров Корпорации Юникорн.

Однако мнение директора Сона было ясным.

- Герои рождаются в кризисах. Если рассматривать в этом ключе, время хаоса потребует единства среди игроков. И появится тот, кто свершит великие достижения.

Версальский Континент был виртуальным миром! Директор Сон уверен, что они смогут преодолеть все проблемы.

Сотрудники Корпорации Юникорн тоже дошли до подобного мнения. С тех пор, как Королевская Дорога открылась, ежедневный рост пользователей был поразительным. Они делали все для собственной жизни.

Оглядываясь назад на историю, люди достигли большинства достижений своими собственными силами.

□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□

- Хе-хе-хе.

- Кааайф!

- ХоХоХоХо.

Ожившие скульптуры счастливо проводили свои дни в Крепости Варго.

- Мир - красивое место.

- Чистый воздух и свежая трава фантастические!

Виид предоставил жизнь 47 скульптурам в Джиголасе. Они были скульптурами, создаваемыми в течение долгого времени великими скульпторами. Их желание жизни было сильно, и они были удовлетворены, играя в Крепости Варго.

Они слушали истории о страдании, Виверн, Ледяного дракона, Феникса, и других страдающих от Виида, и думали, что им повезло так удобно устроиться.

* Охдохдодох дохдох! *

Цербер ел кости коз и валялся на траве. Разноцветная ядовитая змея под названием Древняя Змея, перемещалась в ветвистых деревьях гор и лесов. Смертельный Червь отдыхал в грязи.

Ожившие скульптуры спокойно расслаблялись во второй половине дня. Исключением был рыцарь Севиль, который шел на миссию.

Он активно работал с солдатами и охотниками, чтобы отогнать монстров. В течение долгого времени Варвары восхищались Севильей, и численность его войска достигла 980 человек.

Солдаты получали замечательные наставления от рыцаря и сражались. Он выбрал 14 талантливых кандидатов в рыцари и назначил их его заместителями. Были ли они заняты или жили неторопливой жизнью, они все обосновались около Крепости согласно требованию Виида!

Золотой человек и Желтый собрались ночью для встречи.

- У этих сосунков беззаботные деньки.

- Это слишком легко, Гол Гол Гол!

- Мы должны устроить им проблемы.

- Они должны пахать 3 раза в день. Гол Гол Гол!

Золотой человек вел монстров к тому месту, где были живые скульптуры. Ледяной дракон, Феникс и Виверны также вели монстров туда.

- Эти парни наслаждались слишком долго.

- Мы должны заставить их попотеть!

Ожившие скульптуры становились более сильными каждый день, чтобы помочь Вииду с его Заданием на Мастера Скульптора.

Орки, которые эгоистично обосновались близ Крепости Варго.

- Чви чви чвит!

- Рассвело. Вперед, в бой, чвиик!

Орки в конечном счете прибыли в деревню. Крепость Варго преодолела вторжение монстров с помощью орков.

Монстры и орки сражались ежедневно. Популяция орков сократилась до 60,000, но для них это не имело значения.

- Чви чви чвит, 1-й Брат умер. 2-й Брат также умер. 7-й Брат также умер. Мать должна родить еще 5 братьев, чвииик!

- Кто ты? Чви чви чвит!

- Я - твой 32-й сын, чвит!

- Ты младший, чви чви чвик!

- Нет, чвик чвик чвик мать родила 44 раза.

Орки использовали свою плодовитость в качестве силы против монстров. Пока войны сражались, женщины оставались в безопасности.

Несколько пользователей, которые выбрали Орков также, придумали превосходный план действий.

- Орки умрут, борясь, чви чвит!

- Идите со мной, чви чвиик!

Они привели большое количество воинов и совершили набег на лагерь монстров. Конечно, план означал, что некоторые Орки не вернуться, но они могли достойно сразиться перед смертью. Если бы 10 умерло, избавившись от 5 монстров, то на следующий день 13 пошли бы в атаку. Это расчёт Орков.

- Орк Каричи не отступал перед невзгодами.

- Он - сильный и привлекательный орк.

- Я должен быть храбрым, чтобы стать популярным среди орков женского пола.

Орк Каричи был легендой среди игроков. Приключения Виида имели огромное влияние на пользователей орков, столь многие из них были опрометчиво храбры.

- Это - большая битва, Чви Чвит!

В то время как орки сражались, дети росли. Орки вместе боролись в крупномасштабных сражениях, таким образом, они думали друг о друге как о братьях. Даже если они получили значительное потери в сражении, орки игроки уже планировали другое.

- Не в этот раз, Чви Чви…к!

- Будет по-другому в следующий раз, Чвик!

- Давайте наберем намного больше. Мы сделаем это, пока мы не победим, Чви Чви Чви Чвит!

Пользователи орки командовали своими подчиненными и детьми в больших сражений. Это было сильной стороной при выборе расы орков.

Виид боролся с Темными Эльфами, и позже они сражались против Бессмертного Легиона как соратники. Игроки, которые мечтали о больших сражениях выбирали расу орков.

Они собирали лут и также грабили лагери монстров. Если подняли что-то дорогое, то шли в Крепости Варго чтобы купить еду и оружие!

- Ешьте много, Чви…к чтобы сражаться с оружием в руках, Чви…к!

Орки были большими так что и стоимость брони была огромной. Их высокое здоровье и сила означали, что они вкладывали больше денег в оружие. Орки выглядели жалко в глазах игроков Крепости Варго.

- Они собираются снова в бой?

- Да, они купили рис только что … …

- Так или иначе, орки лучшие.

- Я действительно не хочу трогать тех парней.

Восстановление Крепости Варго было завершено, у неё теперь были крепкие защищенные стены. К сожалению, не многие монстры могли приблизиться к ней. Орки жаждали битв, и они соревновались между собой.

-Если я выиграю это сражение тогда, то я получу еще 5 женщин, Чви…к!

Орков женского пола Виид избегал! Игроки же орки активно показывали свою храбрость, чтобы получить от них свою пользу.

Поэтому орки женского пола рожали много детей, увеличивая власть пользователя. Они чувствовали себя счастливыми каждый раз, когда они получили любовное одобрение орка женского пола.

- ГуЧви, я рожу Ваших потомков, ЧвиЧиЧит!

- Спасибо, ДеЧви! Мое сердце радо услышать это, Чви...к!

- Было бы хорошо, если у кого-то было внешность Каричви. Чвик Чвик!

МЕЧИ и живые скульптуры также играли активную роль в охоте на монстров вокруг Крепости Варго. Пользователи сформировали группы для охоты, таким образом, количество монстров вокруг Крепости Варго было сильно сокращено.

- Они тут.

- Подпустим еще чуть-чуть.

- Огонь!

Рейнджеры и лучники пустили стрелы из засады. Лучники настойчиво использовали в своих интересах расстояние и ландшафт! Крепость Варго также изменила тактику от защиты к нападению.

Армия королевства Арпен периодически выходила за ворота, чтобы бороться со множеством монстров и это бремя было уменьшено присутствием орков.

- Преследуйте монстров. Все нападают и убивают их. ЧвиЧиЧиЧит!

Орки столпились и хладнокровно боролись.

- Родился квалифицированный Воин Орк.

- 3 Воина Орка стали Орками Бойцами.

Силы орков быстро росли. Власть орков быстро расширялась, что было их самой ужасающей особенностью! Много молодых орков родилось, даже если некоторые были убиты монстрами. Число орков быстро увеличилось до 390,000.

* Дзиньк! *

- Орки доказали свое право на существование на Северном Континенте.

Орки расширили свою территорию на севере посредством насилия и эгоизма. Орки будут бороться с сильными и опасными монстрами, чтобы проверить их пределы и вырасти.

Они слабы перед волшебными и крупными монстрами.

Орки надёжные существа.

Если Вы ступите в мир как орк, тогда у вас будет возможность иметь много братьев. Если вы пойдете со своими братьями, то Вы не будете чувствовать страха.

- Орки преуспели в том, чтобы выполнить необходимое для заселение местности.

Игру за расу орков, теперь можно начать в Крепости Варго.

Для людей, требовались различные условия, чтобы начать игру в определённой местности. К ним относились: политика, безопасность, технологии и развитие городов. Единственные условиями для Орков, были - власть к размножению и сила, таким образом, им было намного проще. Поддерживающая семья и еда - единственное что им было нужно.

Все же число игроков, которое выбрало Орков в качестве начального персонажа, было все еще низким.

Так или иначе, игроки, начавшие за Орков, не могли выбрать магические классы или боевые профессии, такие как рыцари.

Орки должны использовать собственные силы, чтобы расти как “Чемпионы” или “Шаманы”. Тем не менее, орк мог ощутить свободу и романтику сражений, так что выбравшие эту расу не будут сожалеть о своем выборе.

Как только видео орков появилось на информационном табло, они стали предметом зависти игроков различных рас и профессий.

□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□

У орков в Крепости Варго был более высокий интеллект, чем у других орков в иных областях. Они находились под влиянием скульптур и произведений искусства. Но даже так, орки не могли обсудить ничего серьезно за исключением еды и сражений.

И все же орки в Крепости Варго в данный момент были вовлечены в серьезное обсуждение.

- Что происходит, чвиииит?!

- Это о Каричи… Чви чви чвит!

Подозрительные слухи о Каричи распространились через каждое поселение. Игроки орки, которые слышали слух, смеялись, ибо уже знали правду. Однако, это проблема не была тем,

чем можно пренебречь.

- Я не могу простить это, чвиик!

- Он - наш брат, чви чвик! Даже если он ел больше еды, чем я, он не ненавистный брат!

Вскоре 5 Орков Лордов направились прямиком в Мору.

Скульптуры Виида вызвали огромный интерес посетителей в Море.

- Статуя Бога Гэллери родилась!

Бог Завоеватель! Этот Бог исчез, как только мир наступил на Версальском Континенте.

Гэллери любит войну и расширение территории и предоставит благословения тем, кто борется против Варваров и монстров.

Его последователи вызывают войну, таким образом, они не ладят с последователями других богов.

Молясь ему, власть людей и орков увеличится.

Статуя Бога Гэллери!

Он еще раз стал известным из-под руки Скульптора Виида. У каменной статуи Гэллери было бы значительное религиозное значение.

Каменная статуя Гэллери была закончена впервые в зарегистрированной истории.

После восхищения статуей Гэллери здоровье и регенерация маны увеличатся на 16% в течение одного дня.

Религиозная скульптура постоянно увеличит Веру на 6 пунктов.

Люди и Орки могут теперь обращаться с тяжелым оружием более удобно.

Мораль в сражении увеличится.

Статистика Искусства навсегда увеличилась на 6 пунктов - из-за создания древнего произведения искусства.

- Если Король или Лорд, который верит в Гэллери, объявят войну для завоевания, то боевой дух их солдат увеличится.

Скорость движения армии и единиц поставки увеличится.

У жителей в войне, которые следуют за Гэллери, будет уменьшение усталости.

Короли, которые вызывают войну, могут получить общественную поддержку, даже если лояльность жителей низкая.

Больше опыта будет получено, борясь с группой монстров и Варваров.

При поражении в сражении или утрате территории, они потеряют веру в Бога.

Божественные преимущества от Гэллери будут по крайней мере в 3 раза больше, если много подношений будут даровано ему.

Бог Гэллери будет иметь больше влияния на Королевство, чем на людей.

- Бог завоеватель.

Виид делал скульптуры различных богов, которых он видел в Ратзебурге. Из-за популярности его скульптур, новые религиозные ордена и священники возникли в Море.

Он не отделил хороших или злых богов и просто создал скульптуры всех, кого он видел в Ратцебурге. Когда Виид закончил свою 19-ю скульптуру, его умение Ваяния наконец повысилось до 9-го продвинутого уровня.

- Скульптурное мастерство повысилось до 9-го Продвинутого Уровня.

Вы продвигаетесь к наивысшей высоте.

Скульптурное мастерство стало более тонким и усовершенствованным.

Вы получили более широкое понимание Искусств, Интеллект, Мудрость увеличились на 39.

Очарование увеличилось на 41.

Ваша Близость к Природе увеличилась на 98.

Так как Сияющий Меч был изучен, Гибкость увеличилась на 7.

- Ваша статистика Очарования превысила 500 пунктов.

Титул: ‘Скульптор, который может выразить красоту Богов’, был приобретен.

Благоприятные слухи распространятся, потому что Вы обладаете высокой Известностью.

Полученные задания на авантюриста или скульптура будут выгоднее.

Умение скульптора Виида достигло продвинутого 9 уровня, и он даже получил другой титул.

До данного времени он получил титулы; «Ремесленника Превосходных Работ», «Призрачный Капитан, ушедший в Неизвестное», «Полярный Исследователь», и т.д. таким образом, он был рад получить новый титул.

Его Известность также достигла 110,000.

- Хм, я ел еду сегодня?

* Гав гав! *

Собака, проходящая рядом с Виидом на улице, лаяла и встряхнула хвост! Виид продолжал вырезать скульптуры. Тогда 5 лордов Орков подошли к нему.

- Чви…к! Я пришёл, чтобы увидеть Короля.

- Виид должен спуститься, Чви Чви Чвик!

Лорды Орков вызвало бурю негодования, когда они ворвались в саду богов.

Солдаты, возможно, подавили бы их, но это могло бы вызвать войну с орками, поселенными в Крепости Варго. Они были действительно неприятной расой, которая вызвала у него головные боли.

Виид спустился со статуи и спросил их вежливо.

- Какова проблема?

- Мы все знаем, Чви..к!

- Чви Чвит не держите нас за дураков!

Лорды Орков сильно кричали.

Лицо Виида побледнело.

-- Где появилась проблема? --

Он начал организовывать свои мысли.

-- Разве я не был уверен, что они умрут прежде, чем достигнуть севера? Нет, я собирался принять меры. Я был занят, таким образом, я не смог сделать этого, прежде чем они добрались

сюда морским путем .... --

Несмотря на это, его Выдающие Основные Поиски вовлекли Эльфов, Гномов и Орков. Он мог позволить себе быть щедрым к оркам из-за этого. Виид также верил чему-то еще. Орки использовали глефы, таким образом он не хотел их провоцировать.

- Чви.Чвит, Каричи ... ...

- А?

- Не притворяйтесь, что ты не понимаешь. ЧвиЧвиЧвит, мы знаем все.

Чувства хлынули лордов Окров. Их глаза были красными от слез.

- Запах исходит от тебя, Чви Чви Чвит!

- Чви Чви Чвит, мы чувствуем запах того же самого Каричи.

Виид пытался чувствовать запах его собственного тела. Кроме запаха различных продуктов, не было ничего странного.

- Запах не смываемый в течение года! Мы можем чувствовать запах других орков, Чви...Чвит!

- .....

Орки могли чувствовать запах своей собственной семьи!

Фактически, Виид не часто мылся. В эти дни он просто вырезал статуи, и позволял дождю отмыть пот. Было ли бы это странно, если бы он носил дорогую одежду, но он носил одежду новичка?

Но он носил эту одежду для охоты, кулинарии, сбора трав, кузнечного дела и даже вырезания скульптур. Он также приплыл в Джиголас в этой одежде.

- Мы уехали из нашего дома и приехали сюда, чтобы искать Каричи. Никакой человек не должен пахнуть как он, ЧвиЧвит. Каричви - орк, который делает скульптуры.

Из-за своей привычки не мыться, он был обнаружен орками.

- Мы - братья. Чвик Чви. Чви Чви Чвит. Не имеет значения, что Вы изменились в хрупкого человека из-за проклятия, Чви.к.

Орки полагали, что Виид превратился в человека из-за проклятия.

- Мы решили следовать за Каричи, Чви...к!

- Орки присоединились к королевству Арпен.

Они - раса с удивительными способностями к выживанию.

Неприятная часть - то, что они - раса, которая потребляет большие количества еды.

Орды орков наслаждаются широкими землями и сражениями.

Если Орки присоединятся к королевству, то много событий будут ясно иметь место.

Он не знал, было ли это хорошей вещью...

Глава 4: Худшая судьба

Независимо от того, что происходило на континенте, Виид продолжал создавать скульптуры для Сада Богов. Он устал от огромного строительства, но толпа ликовала каждый раз, когда создавалась прекрасная скульптура или шедевр.

- Скульптуры Виида действительно впечатляют!

- Некоторые могли бы показаться простыми или уродливыми, но начинаешь чувствовать себя хорошо, как только смотришь на них в течение долгого времени.

Он получил признание от людей различных классов и профессий, но оценка состояла в том, что он был действительно превосходным скульптором. Ведь, преимущество скульптуры было в универсальности во многих областях, но не многие знали это.

Скульптура Выдающегося произведения!

Он сотрудничал с Германом над статуей Бога Битв и создал Выдающееся произведение.

Скульптура Выдающегося произведения увеличила его вклад в каждый религиозный орден и дала благословения солдатам, борющимся против монстров в регионе.

Игроки и жители также приобрели единство, работая над Садом Богов. Первая работа Виида после основания королевства Арпен была большим успехом.

- Ух, я страдаю от боли в пояснице.

- Моя нижняя часть тела оцепенела.

- Я не могу поднять голову!

К тому времени, когда Виид вырезал последнюю статую, дорога была полна покалеченных и стонущих игроков. Они несли камни и грязь, открыли водный канал и положили дороги. Они облагородили сад, посадили деревья.

Не было конца необходимого в работе над строительством такого грандиозного проекта. Те, кто участвовал в строительстве, чувствовали, что у них были серьезные проблемы с сердцем, когда строительство закончилось.

Работа была трудная, и игроки часто чувствовали искушение сдаться на середине. Но они не могли упустить возможность принять участие в этом строительстве. Это глубокое чувство было действительно в новинку для них.

- Ах ... Это - последнее.

- Это было действительно долго.

- Я еще ни разу не сражался с монстрами, но уже трижды умер от работы, порученной Виидом....

Люди посещали север, и Мора переполнялась туристами. Люди, которые отправились на охоту, рассчитали свое возвращение, чтобы совпасть с предполагаемой датой завершения, в то время как другие игроки посетили магазины и рестораны.

- Это будет лучшее место на континенте, как только оно будет завершено.

- Это - абсолютно невероятная сумма.

- Нет ничего такого как это больше нигде. В этом месте даже есть Великие Здания.

- Действительно. Теперь также будет легко получить благословения от богов.

32 великолепных скульптуры были установлены в Саду Богов через пот и кровь участвующих рабочих.

Мраморный храм также испускал величественную атмосферу, как площадь, озеро или сад.

В Море было много исключительных цветов. Виид засеял пейзаж полевыми цветами и семенами, полученными от Фрины. Садовники вырастили много деревьев и цветов в Море. Пейзаж был предметом 24-часового наблюдения садовниками, поскольку семена начали прорастать. Сад Богов являлся в своём роде охотничьем угодьем, что бросает вызов садовникам!

Место празднования окончания строительства было помещено в одну сторону. Было бы трудно избежать волнения в месте со скульптурами Богов, но действия соединили легенды и истории, связанные с богами. Как только песни похвалы начали петь, Сад Богов стал еще более известным.

Скорость этого процесса была вне воображения, и теперь Сад Богов был почти закончен.

Виид отложил заключительную скульптуру до следующего утра.

- Задержка на один день позволит большему количеству людей прийти в город!

У королевства Арпен было мало денег, так как они главным были потрачены на этот проект. Если бы Сад Богов потерпел неудачу, тогда, это было бы королевство, которое разрушилось бы, раньше, чем чернила высохнут, на очерках истории.

Усталость Виида также накопилась за это время.

- Я сделаю оставшуюся работу утром. Все устали сегодня, Вы тоже должны отдохнуть чтобы полностью восстановиться!

Толпа около Сада Богов приветствовала от радости и рассеялась, чтобы подготовиться к завтрашнему большому восхищению.

Виид и его коллеги решили пойти в паб.

Был огромный приток игроков в Мору, таким образом, Манауэ открыл магазин и заработал состояние. Он решил купить всем напитки, и поэтому даже МЕЧи и Герман пошли на ужин.□□□□□

- Хуху, я собираюсь считать деньги весь завтрашний день!

Манауэ заработал огромные деньги от своего бизнеса. Он был профессиональным торговцем, и его система покрыла весь север. Он был президентом Северной Ассоциации Торговцев, таким образом, он имел большое влияние. Он владел элитной землей в Море и открыл магазин оружия, магазин брони и кожаный магазин в Крепости Варго.

Другие продавцы наблюдали за Манауэ с завистью и хотели освоить его деловые навыки.

- Манауэ-ним, какова Ваша тайна?

- Это многие годы доверия, к моим постоянным клиентам.

Манауэ следовал за Виидом с первых лет, и они вложили капитал в Мору вместе. Он поддерживал деловые отношения с игроками на Центральном Континенте, которые приехали на север, прежде чем новички могли начать здесь и поддерживал их непрерывно.

Слухи распространялись среди людей, и каждый считал магазины Манауэ лучшими. Манауэ также использовал его контакты в других королевствах, чтобы обеспечить успешные поставки. Он купил бы всё лучшее в Морте оптом, чтобы понизить покупательскую цену, а затем продал бы, получив деньги и известность, в самое лучшее время и в самом выгодном месте!

Развитие севера действительно дало много денег Манауэ. Конечно, все это не было его единственными тайнами. Взяточничество и власть были также важны. Манауэ был тем, кто радовался больше всего, когда Виид стал Королем королевства Арпен.

Если бы Виид реализовал его мечту диктатуры, то его прибыль увеличилась бы!

- Куаах, это действительно восхитительно.

- Куриные крылышки, кажется, отделяются и тают в моем рту.

- Мясо, падающее с кости и этой хрустящей структуры … Как ожидалось от лучших свиней.

Мечи очень долго охотились, таким образом, они наслаждались надлежащей едой. Как хозяин, Манауэ одолжил целый паб. Их аппетит превзошел аппетит бойцов, таким образом, Пламенная Галька использовалась, чтобы жарить мясо.

Пламенная Галька гарантировала, что пища была приготовлена должным образом все еще будучи сочной. Если бы Виид приготовил, то еда была бы на вкус еще лучше, но сегодня он ел.

- Вы настрадались за это время, поэтому, пожалуйста, наслаждайтесь вкусом, и ешьте.

Ирен также взяла немного мяса и дала его Сурке. Ирен была священником, таким образом, она извлекла выгоду больше всего из Сада Богов.

- Бесплатная еда восхитительна.

Виид был в расслабленном настроении, когда он наслаждался ужином. Было возможно съесть десятки гарниров наряду с мясом. Манауэ располагался в углу стола, и его лицо бледнело каждый раз, когда он видел пустые блюда, но они всё ещё ели.

Рестораны и пабы Моры были переполнены от всех гостей, которые вошли в город. Продавцы были заняты бизнесом на площадях и получили огромную прибыль от людей, готовящихся к завтрашнему дню.

- Теперь я думаю, что знаю, как использовать мои кулаки лучше.

Сурка сказала уверенно.

Она была немного пассивна, охотясь с Виидом. Её боевой стиль был смелым сражением, которые понижали ее здоровье, но её урон всё равно отставал в нападении. Хотя она могла использовать свои навыки, её чувства сражения не было особенным.

Даже если бы у кого-то было, то же самое тело, то результаты отличались бы в зависимости от того, как они использовали его. Но тем временем она практиковалась охотясь с Мечами и смогла использовать их в качестве помощников.

- Я должна учиться нападать и нападать, пока не устану!

Сурка выглядела моложе чем другие, и ее ямочки, когда она улыбалась, делали ее еще милее.

В сражении было 3 правила. Все знали их, но это было трудно игроку без опыта в охоте. Даже если было просмотрено много видео, то эта преграда не сломалась бы, пока сражение фактически не началось.

Мейрон также смеялась на соседнем месте.

- Сурка в эти дни страшна. Я не знаю, как часто она избивает монстров.

- Сестричка также лучше пускает стрелы. Навык отслеживающей стрелы, разве ты не подняла его к продвинутому уровню?

Вииду внезапно стал любопытен их уровень. Сурка, Мейрон и другие были в приключениях долгое время. Он не забыл охотиться с ними вскоре после нахождения Ратзебурга и был удивлен их навыками.

Виид спросил Сурку.

- Какой твой уровень?

Она не хотела говорить свой уровень, но у них не было таких колебаний.

- Я - только 403.

- 403?

- Разве мой уровень не всё еще немного низкий? Я думаю, что оппа, вероятно, намного выше, чем я.

Виид был действительно поражен. Его текущий уровень был 409. Это было высоко, но не было большого различия с Суркой.

- Хм, я немного выше.

- Пейл оппа - уровень 411, Вы намного выше, чем Пэйл оппа?

- Ну, это не так уж высоко.

Виид застрял на 400 уровнях. В то время как он делал скульптуры, его товарищи рисковали в приключениях и догоняли его. Если бы Бадырей вошел тогда, то он явно проклял бы его!

- Вы перешли уровень 400 … Поздравляю

- Спасибо.

Губы Виида дрожали, когда он делал поздравления. Он ел и общался, когда маленький мальчик приблизился к нему.

У мальчика были темные волосы и холодные глаза. Не многие НПСы походили на него, но у этого мальчика не было и малейших выражений эмоций на его лице.

Виид почувствовал себя неловко, как только увидел его. Мальчик был похож на Виида в подростковом возрасте, когда он пришил 400,000 глаз кукол и боялся вице-президента. Во рту пересохло, и его волосы встали дыбом в опасении.

Виид мягко сказал пареньку.

- Эй мальчик, я сейчас ем, поэтому, пожалуйста, подойди в следующий раз.

Известность Виида была высока, таким образом, для него было очень легко получить задания. После становления Королем много жителей Моры давали запросы, таким образом, он мог выбрать тех, кого хотел. Виид хотел предупредить его.

- И я очень занят, сохраняя мир Версальского Континента, поэтому, я не знаю, смогу ли принять твой запрос. Поищи сначала кого-нибудь ещё. Ты сможешь найти много хороших людей.

Он сказал умеренно с намерением отказаться. Но мальчик только засмеялся.

- Человек, Ты не имеешь никакого права отклонить мой квест.

Это было удивительное замечание, статус Виида - Король. Но он не был в состоянии жить подобно Королю, благодаря своему закаленному характеру. Так как Виид с детства изо всех сил пытался остаться в живых. Он ощутил, что у этого мальчика необычный статус.

-- Кто он? Истинный преемник империи Нифльхейм? Он нашёлся, так как я выполнил какие-то условия? --

Если бы были важные задания, связанные с наследниками, то люди, приезжающие сюда, иногда бы их встречали.

-- Я слышал, что они были все мертвы, но если внезапно появился живой… Возможно, кто-то спас члена Королевской семьи? Тогда вполне вероятно … --

Мозг Виида работал отчаянно, чтобы понять личность мальчика. Мальчик был очень горд, но у него не было рыцарей, сопровождающих его.

Боевые способности Виида означали, что он с удовольствием поприветствует любого монстра, который нападёт на него. Он думал об использовании его кулаков вместо слов, но тогда Виид увидел снаряжение, которое носил мальчик.

-- Высший класс. Его оборудование создано лучшими гномьими мастерами. --

Его меч содержал черный алмаз размером с утиное яйцо. Кроме того, на ножнах был расположен сложный знак, который доказывал, что это был меч 100% волшебства. Это было необычно, и он не видел никого прежде с похожим мечом.

Его одежда была создана тысячами нитей из волокон специального червя, которого соткали на трех берегах. Лучшим Гномьим мастерам потребовалось бы по крайней мере 1 месяц усердного труда. Конечно, не было никого среди пользователей, которые носили такую одежду.

-- Он даже носит крылатую обувь от Стеллес. --

Только самые влиятельные Варварские воины могли взобраться по Холму Стеллес. Мальчик носил крылатую обувь, которую обычно носили Варвары. Предполагаемый уровень обуви был 590.

Виид немедленно стал скромным!

- Конечно. Скажите мне, что Вы хотите, чтобы я сделал.

Возраст противника не имел значения! Он получил признание от многих людей, но Виид не забыл, его слабые дни относительного прошлого. Он не съежился, действуя властно.

- Ваши навыки ваяния прекрасны.

- Есть много лучших, чем я.

Виид волновался о том, какой тип заданий потребуется его скульптурным навыкам.

- Я хочу много сокровищ, которые имеют мои люди-прислужники. Я - единственный, достойный скульптуры. Я хочу, чтобы Ты (он гордый) сделал его из кристалла Агата, который принадлежит человеку Белсосу. Я признаю, что люди слабы, поэтому я дам несколько своих подчиненных, для защиты.

* Дзиньк! *

- Дракон желает сокровище

Несправедливость короля Белсоса!

Ищите его наследство и сделайте скульптуру согласно злым желаниям Акрионга Кейберна. Акрионг Кейберн решил, что у Вас есть достаточные навыки, благодаря скульптурной дани гномов.

Высокомерный Кейберн повелевает.

“Скульптор, Ты должен будешь добыть агат короля Белсоса. Сделать из него скульптуру для Кейберна, если Ты хочешь выжить. Если Ты опоздаешь дракон будет недоволен”.

Кристалл Агата настолько тонкий, что работать с ним будет не легко.

Есть столько же тайн, сколько звёзд в небе.

Кейберн обещал 11 слуг Спартои для сопровождения, чтобы найти Агат.

Трудность: Квест Скульптора

Ограничения задания: вы должны обладать лучшей известностью, как Скульптор.

Знакомство с драконом Кейберном.

Задание должно быть выполнено в течение 30 дней.

Награда за задание: отсутствует.

Если Вы потерпите неудачу, то Кейберн убьет Вас.

Для завершения задания, минимальная численность группы: 8 человек.

Вы можете пригласить 7 человек для задания. Люди, которые отклоняют предложение, будут убиты Кейберном.

- Кх…кх…!

Под личностью мальчика перед Виидом был Акрионг Кейберн. Это было первое континентальное задание, но не обязательно счастливое задание от Дракона!

Не было никакой компенсации, и он не мог потерпеть неудачу. Даже если бы он собрал всех солдат в королевстве Арпен, то они просто были бы измельчены между зубами злого дракона как гномы.

-- Я уже пострадал, и теперь я должен закончить запрос дракона, если я не хочу быть съеденным. --

Было две причины, почему Виид закончил тем, что был связан с Кейберн. Он когда-то сделал скульптуру, основанную на Кейберне, но об этом не было никому известно. Позже, он сделал некоторые скульптуры для дани гномов.

Компенсация за вернувшихся безопасно гномов привела к этому заданию.

-- Только из-за прохождения квеста у гномов! --

Задание Скульптора, связанное со злым драконом Акрионг Кейберн! В довершении всего, подземелье Белсоса было причиной, по которой температура Версальского Континента резко увеличилась, и гильдия “Алые Крылья” распалась.

Все это походило на действия маленькой креветки, вмешивающийся борьбу между китами. Так или иначе, делая каждый шаг, он был на грани упасть в пропасть.

-- Это - задание Дракона, таким образом, трудность безоговорочно будет выше среднего. Удачно, что это имеет некоторое отношение к ваянию … …, если ему удастся превратить кристалл Агата в скульптуру, тогда, это будет действительно вещь достойная дракона. --

Виид кивнул.

- Я найду вещь, которую Вы хотите.

- Вы приняли задание на поиски.

Под руководством 11 Спартои у Вас есть 1 месяц, чтобы закончить приказ Дракона Кейберна.

Отказаться невозможно. Вопрос только, умрете ли вы раньше или позже.

- Вы приняли правильное решение. Мой гнев увеличится, если я буду ждать намного дольше

Мальчик исчез так внезапно, как он появился. Виид молча осмотрел тихий паб.

- Кха-кха-кха!

- Я могу наконец дышать.

- Что это сейчас было?

Они ничего не могли сказать, когда Акрионг Кейберн был там.

- Ты просто разговаривал с могущественным существом.

Виид почтительно подвел итог, что Кейберн сказал ему.

- Великий дракон Кейберн, который правит в Королевстве Тор, приехал сюда. И он дал мне благородную миссию искать наследство Короля Белсоса, кристалл Агата, и создать скульптуру

из него. Хотя это будет трудно, я не смею отказываться от его запроса. Я получил это задание из-за славы лучшего скульптора.

Его интерпретация…

- Злой дракон Акрионг Кейберн покинул Королевство Тора, чтобы направиться в Мору.

Он попросил Виида, кто был совершенно ему незнаком, найти наследство Короля Белсоса.

Он сказал, что Виид хорошо подходит для этого задания, и ему пришлось принять запрос дракона, или он умрет. Это была ещё одна, тяжёлая, грязная, сторона, на пути становления скульптором!

- О, он получил задание Легендарного Дракона!

- Как и ожидалось, Виид действительно отличается!

- Йаа. Разве это не повод, чтобы гордиться?

Мечи-ученики завидовали ему. Способность сделать задание от самого сильного дракона континента! Глаза его младших коллег были полны сострадания, поскольку они поняли его объяснение.

- Он - Виид-ним. Сможет ли он сделать это хорошо?

- Я полагаю, что больше никто кроме Виида не может сделать это.

- Это похоже на замечательное приключение. Я болею за Вас.

Его товарищи пытались придать ему храбрости. Виид покачал головой.

- Я должен пойти в Могилу Царя скорпионов, чтобы найти останки короля Белсоса.

Мейрон кивнула головой.

- О, это так?

Она вспомнила запись приключения гильдии “Алых Крыльев”.

- Это действительно опасно. Довольно много людей умерло, исследуя её. И разве не нужен ключ, чтобы войти в руины?

- Я помню, что сделал некоторые скульптуры для них, поэтому войти в темницу будет не трудно. Могила короля Скорпиона в настоящее время запечатана. Если бы не гильдия “Алых Крыльев”, тогда он не знал бы, как в неё войти. Чтобы открыть запечатанную дверь, 7 скорпионов должны быть размещены одновременно, таким образом, мне нужны по крайней мере 7 человек.

- Это … Это действительно так?

- Да. И мне сказали найти товарищей для выполнения задания.

Виид озирался на своих друзей.

- Дракон ….

Пэйл застыл.

- Нахождение останков короля Белсоса будет опасно. Правильно? Ах … я должна работать на станции в течение нескольких дней … …

Ей могло бы быть любопытно, но она неизбежно должна была сдаться, потому что Мейрон была офисным работником.

- Тогда мы могли увидеть сокровища на передаче.

Сурке нравились большие приключения.

- Мы будем в беде, если коснемся неправильной вещи….

Ирен была возбуждена, в то время как Ромуна, казалось, искала оправдание отказаться.

- Юрин … Кх.

Зефи не имел возможности отказываться так, их глаза сказали, что умрут вместе. Хварён и Беллот хотели продвинуться. Поэтому приключения Виида никогда не были скучными.

- Это действительно опасно?

- Сестричка, это будет огромный риск. Разве я не смогу создать великую песню?

Могила Царя скорпионов идеально подходила для барда.

-- Если Мейрон не пойдет …--

Если учесть это, он набрал 7 человек.

У Союн была большая сила, но его совесть помешала ему просить ее о помощи слишком часто. И у него фактически была специальная информация о ней.

В то время как Виид создавал статуи, блуждающий менестрель рассказал ему историю безумного воина. Менестрели или поэты часто выступали перед королями или высокопоставленными аристократами, чтобы спеть или рассказать истории.

- Ваше Величество, Вы хотите услышать песню о том, как я путешествовал к провинции Тохру?

Король слушал бы песню барда и мог дать вознаграждение, за это. Он также мог сознательно дать поиски, основанные на информации или подсказках, полученных от бардов или поэтов. Были сотни бардов, менестрелей и поэтов с их собственными историями.

У Виида сознательно не было ничего подобного, как Придворная партия. Финансы королевства Арпен были сильно истощенны, таким образом, он не мог позволить себе тратить деньги на подобные истории!

- Я не прошу сотни золота для одной песни.

Конечно, у известной песни была стоимость, но это могло быть опасно для выживания королевства.

- Смотря на прошлое, много жителей были выжаты ради налогов, чтобы финансировать роскошь королей.

Мысли Виида были действительно уродливы каждый раз, когда он думал о других Королях. Они родились с золотой ложкой во рту и высосали ее, пока она не потеряла ясность.

Смотря на это, он знал, как важно сокращение его расходов. В случае Виида, его известность на континенте была так высока, что барды будут часто искать его в Море.

Блуждающий бард с севера спел песню о Берсеркере, который заставил Вождя Гоблина отступить.

Союн, вероятно, пошла туда, чтобы освоить ее навыки класса. Конечно, эта информация не была достоверной, но он решил оставить её в покое.

-- Если это лишь слух, то она может найти меня. --

Виид улыбнулся ярко после организации его мыслей.

- Общий уровень - более чем 400, таким образом, мы можем пойти.

- Ха, ха-ха-хах, мы сделаем это?

Был слышен твердый смех!

Хороший и честный Пэйл поддался влиянию Виида, и его улыбка стала гнилой.

Станции передавали сражения и приключения Бадырея каждый день.

- Самый сильный воин - Бадырей!

- Сегодня он бросил вызов монстру, который никогда не был пойман прежде.

- Задание на Мастера Черного Рыцаря! Он закончит его через короткое время после получения запроса.

Аудитория подбадривала Бадырея, поскольку новости о его Основных Поисках ежедневно обновлялись. Бадырей уже продвинулся к 15-му заданию.

У этих заданий на Черного рыцаря был фиксированный сценарий.

Рыцарь предал честь короля. Он покинул королевство и делал грязные делишки, деньги и заставлял сирот работать как рабов. Он набрал армию наемников и включил их в войска. Он вновь появился, чтобы бороться с королевством, таким образом, Бадырей закончил тем, что защитил форт.

Это были масштабные поиски, которые нельзя выразить в словах!

Рыцари Телмедун. Батальон пехоты Телмедун.

Бадырей выбрал 30 рыцарей и закрепил их за 2,500 солдатами на поле битвы. Эти войска были для задания на Черного рыцаря, таким образом, они были его личными подчиненными. Его цель состояла в том, чтобы увеличить значительное число элитных войск.

- Мы будем в состоянии занять небольшой замок.

Бадырей также принял много сирот, в свою армию, и количество его солдат увеличились более чем до 4,000 человек. Довольно много войск были бы сосредоточены на сражении, Бадырей оставил на некомпетентных солдат трудные задачи, из-за которых они и будут убиты.

- Сделайте, чтобы они защитили пространство перед воротами.

- Но у нас нет Рыцарей, они разобьют нас.

Это была ситуация, где они должны были безопасно защитить город от монстров, подступающих к нему. Напротив, положение недалеко от ворот означало смерть.

- Они должны быть в состоянии сделать это, чтобы стать рыцарями. Тогда они будут в состоянии сопровождать меня до конца.

- Понятно.

Сироты, которые стали солдатами, были размещены вне ворот. Бадырей заполнил пустые вакансии детьми с лучшим талантом.

Задания на Черного рыцаря неизбежно требовал наемников, таким образом, он предпочел этот метод.

Тем временем Бадырей сознательно скрывал его злые действия позади Гильдии Гермеса. Однако, сцены того, как он оставлял своих подчиненных, без колебания, получили критику от зрителей.

- Это ужасно. Он так много раз бросал свои войска в сражении.

- Он использует своих преданных солдат в качестве козлов отпущения, чтобы легко выиграть сражение. Он действительно безжалостен.

- Это походит на аристократов, просто бросающих наличные деньги в простого человека. Даже рыцарь, который боролся с Бадыреем в прошлый раз, был выброшен.

Но остающиеся войска стали более сильными, таким образом, аудитория не могла сдержать себя.

Бадырей преследовал власть. Его процесс не принимал во внимание любые нравы, чтобы обучить более сильные боевые единицы.

В то время, как все завидовали его приключениям, Бадырей вообще не был счастлив.

-- Как бесполезно и раздражающе. --

Как кто-то, кто управлял Гильдией Гермеса, он мог легко мобилизовать рыцарей и солдат. Много подчиненных уже умерло, чтобы спасти Бадырея.

Факт, что он должен был воспитать подчиненных, чтобы участвовать в исторической войне, заставил разочароваться в задании.

Квалифицированный мастер Фабио.

Он был знаменитым кузнецом гномом, который делал лучшую броню и мечи. Он создал лучшую броню и получил выдающееся положение с первых лет Королевской Дороги, он получал регулярное освещение от дикторов.

- На этот раз я сделаю достойный меч.

* Дзынь. Дзынь. Дзынь. *

Фабио работал в кузнице без перерыва. Гном, которого он воспитал как своего ученика, нес материалы непосредственно к огню. Кузница была очень большой и уже было огромное количество накопленной железной руды.

- Папа, заказ на сто двадцать мечей уровня 360 пришел от гильдии “Триггер”. Мы должны принять?

- Да, собери их и иди.

Ближайший гном отсортировал груду мечей и уехал. Даже если бы Фабио не помещал сердце и душу в продукт, то у этого все еще был бы минимум 4~5 вариантов. Нападение, защита и баланс были также хороши для игрока, который будет владеть им.

- Рождение истинного пробужденного меча все еще далеко.

Фабио ударил своим молотком и продолжил производить мечи. Он создал сотни мечей, пытаясь достигнуть своей цели.

Куя меч, автоматически сделало бы его превосходным лезвием. Гармония рождалась между железом и навыками кузнеца.

Загорелое тело гнома-кузнеца Фабио содержало ауру огня, напоминающего о стали. Он был кузнецом, который работал только над мечами и броней. Пот капал от его тела, когда он работал с железом и огнем.

Умение кузнеца Фабио было на высшем 9 уровне и 81.7%.

Он был колоссом, осевшем в кузнице.

————————————————————————-

Примечание переводчика:

[1] Согласно легенде о Кэдмусе Фив, Spartoi(Спартои) - воины, родившиеся от частей тела дракона, посеянных в земле.

Глава 5: Руины гробницы короля Белсоса

Было много условий, необходимых для фермера, чтобы обосноваться на одном месте. Просторная и плодородная земля, чистая вода, свободная от стихийных бедствий и нападений монстров.

- Такая хорошая земля, богатая на урожай.

Поэтому фермерам скорее требовались земли, окруженные горами, нежели более дорогое, защищенное место. Деревянные заборы и траншеи были вырыты, чтобы предотвратить набеги монстров.

Когда солдаты и бойцы располагались в области, игроки обеспечивали мир и спокойствие и тем самым сельхозугодия можно было расширить. Работая на горных лугах, были частые случаи смерти людей от нападений монстров. Поэтому, они должны были пройти тернистый путь, чтобы вырастить зерновые культуры, но фермерам это нравилось.

-Наверное, дождь пойдёт. Надо закончить работу быстрей.

Фермеры посадили семена в момент рассвета солнца и утреннего тумана, и они быстро вырастали в стебельки. Если бы они засеяли окружающую среду и упорно работали, чтобы взрастить здесь жизнь, то они могли бы получить золотой урожай. Только тогда они могли бы испытать наслаждение от того, что были фермерами.

Как только поля давали урожай, а деревья плоды, они могли отвезти их на рынок и продать. Повара покупали продукты с надбавкой, таким образом, фермер мог быть счастлив от торговли сельскохозяйственными продуктами. Фермеры инвестировали деньги в покупку новых земель и саженцы специальных зерновых культур. Они не покупали оружие или броню, а инвестировали все это назад в свою землю.

На Севере отношения Моры с Эльфами не были плохими, и земля была плодородна, таким образом, была возможность выращивать эльфийские фрукты. Если фермеры проявляли хорошую заботу о земле, то это также затрагивало окружающую плодородную землю.

Урожайные деревья были дорогими, но фермеры гордились своими зерновыми и рисовыми полями. Несмотря на дорогие продукты, самой прибыльной вещью были луговые травы!

Луговой сад мог быть создан где угодно, но он нуждался в умеренной тени, питательных веществах и плодородной почве. Хорошие травы могли остановить агрессивные нападения горных животных и монстров, а повара платили огромную сумму за них. После того как земля была подготовлена, можно было легко вырастить зерновые культуры, но некоторая часть земли оставалась нетронутой.

Это была профессия, где только фермеры с большими землями зарабатывали много денег, таким образом, торговцы не завидовали им. Но когда предел расширения земли был достигнут, они продавали землю лордам или другим фермерам. А сами брали неизвестные семена и искали другую богатую землю, чтобы обосноваться там.

Профессиональная Гильдия Фермеров приехала в Мору вскоре после того, как статуя Богини Фреи была установлена.

- Северные земли действительно бескрайние, значит мы не будем ограничены сельским хозяйством на небольших территориях, как на Центральном Континенте.

- Лепота. Посмотрите на качество почвы здесь.

Члены гильдии быстро обнаружили плодородную почву.

- Если здесь что-то посадить, то вырастет замечательный урожай.

- Это само собой разумеется, так как эта земля благословлена церковью Фреи. Позвольте нам

построить здесь ферму.

Сначала они сажали простые зерновые культуры: такие как пшеница и рис. Пшеницу можно было легко вырастить, для этого не требовалось много земли. И богатый урожай был бы со 100% вероятностью! Так как зерно было в сохранности из-за защиты церкви Фреи.

Волнуясь о вторжении монстров, они говорили ужасные вещи о лорде Моры.

- У Лорда Моры нет хороших решений. Он ничего не делает, даже когда монстры угрожают спокойствию игроков.

- Этот невежественный парень ничего помимо борьбы и не знает.

Фермеры с Центрального Континента думали только об экспорте продукции. Но люди все равно мигрировали в Мору, и новички могли там начать.

Рынок потребления был сформирован, и Лорд мог оказать косвенную поддержку, Строя специальные склады зерна для фермеров королевства Арпен. Фермеры, которые изо всех сил пытались вырастить зерновые культуры, могли остаться у разбитого корыта, если урожай пропадёт из-за отсутствия действий Лорда в постройке хранилища зерна.

- Лорд Моры делает все же много инвестиций, он живет просто.

- А это разве не для того, чтобы показаться хорошим?

- В такие дни он действительно внимателен к вещам. Если мы расчистим землю, то смотрители защитят ее.

Когда фермер успешно выращивал культуры, такие как помидоры или виноград, известность области увеличивалась, и это регистрировалось как их специализация. Тогда они могли продавать их в качестве специализированных продуктов. Торговцы едой посетили бы их специально для покупок, и много продуктов хранились бы на складах.

Некоторые фермеры регистрировали оливки как свою специализацию и кулинарию, используя продукты и делая достижения. Вино и пиво тоже изготавливались, так что потребление зерна только росло.

Домашний скот: коровы и овцы увеличивали количество молока, сыра и другой еды. Также кожаная промышленность Моры была очень конкурентоспособная.

- Король Моры действительно великолепен. Кто еще проявил бы такую заботу о своих фермерах?

- Это - превосходная древесина. Если мы начинаем выращивать поля урожая в королевстве Арпен, пока не поздно, то сможем расширить сады и виноградники.

- Я хотел бы начать выращивать кофейные зерна и сахарный тростник”.

Виид играл огромную роль в накоплении фермерами богатства. Многие игроки приезжали, чтобы увидеть Виида и оставались здесь, охрана усиливалась, и можно было защититься от монстров.

Только фермеры при обширной защите Королевской Гидры или Черного Имуги не могли чувствовать себя достаточно защищенными, чтобы увеличивать свой урожаи. Так же как было

при основании Моры, при основании Королевства Арпен, так же были привлечены фермеры. В настоящее время сельское хозяйство быстро развивалось.

В популярных туристических уголках Моры, тоже были дикие травы и цветы.

Много птиц летело к этому красивому городу. Птицы, которые съедали ценное зерно, были кровными врагами фермеров.

- Здесь столько проклятых птиц.

- Стойте! Как мне плохо, что я не могу избавиться от всех них.

Фермеры отчаянно пытались изгнать их со своих полей, стоимостью в тысячи золотых, но птицы продолжили пролетать над областью. Это стало столь популярным, что путешественники приезжали сюда только чтобы увидеть птиц.

- Сестричка, та птица странная!

2 уникальные птицы были их лидерами. Уникальные Золотая и Серебряная птицы клевали зёрна риса.

Золотая и Серебряная птицы кричали от удовлетворения, когда они кормились как короли.

□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□

Экспедиция отправилась в Арголдию, по запросу церкви Лью. Факт того, что экспедиция направлялась к одной из 10 Запретных Зон континента, не беспокоил их.

- Ах, я устал.

- Кажется, этому нет конца.

- Это уже - второй день, и мы ничего не нашли даже поесть.

Конечно, они не могли добыть еду или воду. Земля была бесплодна, и голодные монстры-людоеды бродили по ней. Они были неспособны найти Святую землю в Арголдии.

- Мы должны преодолеть это. Мы можем сделать это.

Паладины и священники из церкви Лью ободряли уставших людей. Было естественно, что многие игроки были связаны с профессиями на основе веры, так как это были поиски, данные религиозным орденом.

- Виид активно играл в одной из 10 Запретных Зон. И разве он не преуспел?

- Если мы сдадимся здесь и возвратимся, тогда мы просто останемся неудачниками. Давайте работать вместе.

Несмотря на это, бесконечная бесплодная земля заставляла их сдаться.

Голод и жажда. Еще и монстры съедали их провизию. Даже оазис, который они наконец нашли, высох до самого дна.

- Куохх … Это место тоже плохое.

- Давайте разойдемся и посмотрим, что можно найти.

- Было бы хорошо, если бы завтра пошел дождь ….

- Последний раз дождь шел месяц назад, это ужасно.

Магия телепортации, не могла использоваться из-за близости территории Арголдии к Тёмным Древесным Колдунам. Только слабое волшебство, которое не вызывало резонанс, могло использоваться в сражении. Если бы Тёмные Древесные Колдуны обнаружили их, тогда они подверглись бы нападению. Нападения от высших Колдунов 460 уровня было бы достаточно, чтобы заставить экспедицию беспокоиться.

Прошло много времени, с того момента как они прибыли на территорию Арголдии и блуждали по ней. Даже с участием элитных игроков из Моры, жертв не удалось бы избежать. Факт того, что много людей участвовало в важных экспедициях, не всегда являлось правильным решением. Игроки-священники, услышав, что Сад Богов в Море был почти готов, захотели вернутся.

- Цель исследования Арголдии: Запретная Зона, еще не была достигнута. Вы хотите вернуться в Мору лишь ради того, чтобы увидеть Сад Богов?

- Я думаю, что в королевстве Арпен будут намного более интересные приключения.

- Это было бы лучше.

Значительное количество игроков, принадлежащих к священникам и представителей других классов, связанных с ними, покинуло экспедицию словно стремительный поток. Оставшийся после этого состав экспедиции насчитывал примерно 20 человек.

- Мы должны выполнить нашу миссию.

Авантюрист Спенсер, имя которого было известно всему континенту, решил довести их поиски до конца и восстановить могущество Меча Лю.

□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□

Виид посмотрел на статуи, которые он сделал в Саде Богов. Недавно он решил закончить последнюю статую утром, а сейчас как раз было подходящее время…

Ночное небо было настолько ясное, что при созерцании луны и звезд, казалось, что расстояние до них ничтожно мало. Но на сердце Виида было неспокойно.

В прошлом он сожалел о покупке соли дороже 200 вон, но недавно он допустил еще больше ошибок.

- Я сделал слишком много ошибок в сражении в Мельбурнской Шахте.

Борьба с Бадыреем постоянно всплывала в его голове, в то время как он ваял скульптуры. Виид сожалел о его поражении и смерти, но он не сердился. Причина была проста. Он был слаб, поэтому он умер.

- Это - моя обязанность стать еще более сильным.

Бадырей, как известно, был силен. Он получал поддержку со стороны своей гильдии, таким образом, ситуация была невыгодой с самого начала. Однако это было просто оправданием.

Он сожалел, что не проявил всех своих боевых способностей в бою.

- Я должен был продумать всё более тщательно. Я не выложился на полную ради победы.

Это была скверная ситуация, но он привык к этому. Если бы он получил здоровье от Союн, то был бы в состоянии продержаться намного дольше. Он также был бы в состоянии драться более активно, если бы использовал навыки Берсеркера.

Однако, мысль о большом количестве подкрепления из Гильдии Гермеса угнетала его так, что он необдуманно боролся и в итоге умер. Он внезапно получил большой урон, что заставило его здоровье упасть слишком быстро для использования обручального кольца.

- Я сделал что-то глупое. Точно так же, как когда я купил соль дороже 200 вон.

Виид ругал себя за смерть. Он не мог согласиться с таким большим количеством понесенного урона от игроков Гильдии Гермеса. Хотя ситуация была сложной, сумма полученного дамага, от элитных пользователи Гильдии Гермеса была просто невероятна. Их навыков, уровня и командной работы было достаточно, чтобы парочка Балканов только раздражала их.

- И я был очень небрежен. Моих приготовлений было недостаточно, по сравнению с врагом.

Он преднамеренно не использовал Вызов Скульптур. Он не желал получать большой ущерб от их разрушения. Даже Ваяние Бедствий нельзя было использовать, так как не было никаких скульптур природы.

Такие вещи как извержение вулкана, заняли бы слишком много времени, чтобы активировать их, оставляя Виида в опасности. Поэтому это было бесполезно в решающий момент. Было бы лучше, если бы у него было Ваяние Бедствий, подходящее для подземелья, которое дало бы шанс побороться.

“Техника Секущего меча лунного света” при луне была полезна против врагов. Виид часто использовал ее на охоте, таким образом, её уровень был высок. Но она потребляла в 3 раза больше манны, поэтому он не мог часто использовать ее в сражении без чего-то вроде “Божественного рыцарского доспеха”.

- Я во многих отношениях ослабил своё напряжение.

Результатом этого было то, что Виид был слаб в последнем сражении. Если он был побеждён, то теперь он должен стать еще сильнее и забрать их жизни!

- Я даже потерял вполне сносные доспехи Талрока.

Уникальная классовая вещь. Он получил её давным-давно, было несколько других вариантов,

но её все еще было приятно носить. Виид имел привычку сосредотачиваться на атаке больше, чем на защите, поэтому часто менял свой меч. Но он привязался к этой броне, поэтому боль от ее утраты терзала его. Он чувствовал себя преданным, потому что доспехи Талрока, которые он часто носил, попали в руки к кому-то другому.

- Я не могу допустить этого снова.

Прежде, чем закончить последнюю статую бога, он решил создать некоторые скульптуры, которые он мог использовать с Ваянием Бедствий.

Враги, преследуемые роем насекомых, которые могли пронзить скалы, людей и монстров.

Фактически, Виид уже сделал много Скульптур Бедствий, он изо всех сил пытался думать о вещах за гранью воображения.

- Независимо от того, что это - будет ужасно. Даже выливание кипятка на тело подойдет. У меня не всегда будет лёд, я должен буду подготовить некоторые скульптуры заранее.

У него был опыт с бедствиями. Он подготовил скульптуры заранее на случай неприятностей в таком месте как шахта.

Было не бессмысленно часто видеть плохие вещи.

- Грабитель, который грабил банк несколько раз, обязательно сорвёт большой куш.

Виид создавал Скульптуры Бедствий до утра.

□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□

- Они собираются открыться в ближайшее время?

- Это действительно - конец.

- Я почему-то нервничаю.

- Меня внезапно сзади толкнули.

Сад Богов был закончен этим утром, собралась большая толпа. Волнение возрастало, потому что была только одна оставшаяся часть. Те, кто непосредственно участвовали, были еще больше взволнованы.

- Ухх… куда мы пойдём после того, как эта вещь будет сделана?

- Экспедиция, чтобы исследовать руины короля Белсоса не должна быть настолько трудной. Мы просто не можем допустить ошибку.

- Ха! Я беспокоюсь, смотря на прошлое Алых Крыльев.

Лица Сурки, Ромуны и Ирен побледнели. Когда скульптура будет закончена, они уедут с Виидом, чтобы исследовать пещеру, из-за этого их лица не могли быть радостными. Спартои и

Кайберн уже прибыли.

- Как и ожидалось он настолько хорош.

Пэйл и Ирен переживали, наблюдая за Виидом. Они не волновались за него, так как знали его сильные стороны!

- Пребывание возле такого невезучего человека как он, предвещает неприятности.

Утреннее солнце взошло и осветило последнюю скульптуру. Толпа стала ещё более многочисленной, когда время пришло. Это походило на чувство, жажды лучшего блюда, они были бы еще более впечатлены, как только скульптура будет закончена.

- Это утро - действительно исторический момент для королевства Арпен. Появиться новая причина, чтобы пожинать больше налогов.

Он оставил Статую Фреи напоследок. Виид вырезал губы скульптуры.

Паладины и священники прибежали с Центрального Континента, когда услышали, что работа была полностью закончена. Он уже сделал Статую Богини Фреи в Море, но она будет закончена только после того как её установят в круг богов.

Богиня Фрея была так красива, что было несколько опасений по поводу этой заключительной работы. Он применил помаду, чтобы добавить мерцающий блеск для губ, добавил косметику к лицу, и Статуя Богини Фреи была закончена.

*Дзинь! *

- Статуя богини Фреи готова!

Она - богиня красоты и изобилия. Богиня оказывает большое влияние на людей.

Работа известного скульптора, который выразил ее красоту.

Глядя на прошлую работу, церковь Фреи будет считать эту скульптуру более ценной.

- Дружба с церковью Фреи теперь равна 54.

- Вклад в церковь Фреи увеличился на 960.

Вы можете проверить свой вклад в религиозный орден в окне Религии.

Всего очков вклада в церковь Фреи: 21,291

Пункты вклада будут повышаться при выполнении заданий, связанных с религиозными орденами.

У церкви Фреи есть собор, поэтому, если вера жителей будет увеличиваться тогда, пункт вклада будет повышаться каждый день.

Король или Лорд могут также извлечь большую пользу.

* Дзинь!*

- Скульптуры, представляющие богов, были собраны на одной большой площади.

Выберите название завершенных скульптур?

- Сад богов.

- Сад Богов, верно?

Рабочие и игроки уже назвали его Сад богов. Для Виида было неплохо назвать композицию статуй нормальным именем.

“Земля для постройки”, “Город рядом с Морой”, “Налоговый Сад” и “Страшный сон Гильдии Гермес” - все это были варианты возможных имен.

- Верно.

* Дзинь! *

- Сад Богов родился на Версальском Континенте!

У места, содержащего скульптуры Бога, есть достойное появление. Каждый путник, который прибывает в это место, будет в состоянии чувствовать почтение и благочестие.

Король королевства Арпен, скульптор Виид закончил крупное строительство с его жителями.

Оригинальные формы самых старых богов были восстановлены.

Это - религиозное место, поэтому будет больше деревьев, и цветы будут цвести, в то время как духи будут наслаждаться им.

Каждый религиозный орден на Версальском Континенте зарегистрирует его как священное

место. Паломники навестят Сад Богов.

Известность королевства Арпен очень высока.

Те, кто верит в богов, получат благословения.

Расширение страны с высокой культурой достигло своего максимума.

Лояльность жителей к монархии изменилась на уважительное.

Известность страны была очень полезна при торговле с другими странами и внутри страны. При торгах, товарам, импортированным из более известного королевства, дали бы хорошую цену. Продавцы ликовали, когда они обеспечивали кого-то из определенного королевства.

У Виида также было личное сообщение, плавающее перед ним.

Его дружба и очки вклада с другими религиозными орденами повысились, и он получил благословение богов.

Диктатор, который эксплуатировал людей, был благословлён богами! В процессе создания скульптур он закончил 2 Выдающихся произведения, 3 Шедевра и 7 Прекрасных работ. Он закончил многочисленные Исторические, Религиозные и Гигантские скульптуры.

Его Лидерство, Выносливость и статистика Настойчивости также сильно повысились из-за достижений других людей и создания скульптур.

Профессиональное мастерство скульптора достигло, 38.2% на продвинутом 9 уровне. Мастерство скульптора постоянно повышалось благодаря созданию больших религиозных работ, которые распространятся на целый континент.

Увеличение профессионального мастерства скульптора не было самой большой наградой от этой работы.

Когда Виид смотрел в долгосрочной перспективе, создание Сада Богов не принесёт выгоды еще долго после этого, но как основание королевства Арпен приведет к большим преимуществам.

- Кьяхаха! Наконец это закончено!

- Теперь давайте веселиться!

Игроки, которые участвовали в строительстве Сада Богов, громко ликовали. Барды энергично играли на своих инструментах.

- “Путешествие”, “Ветер”,” Свинина”, пожалуйста приезжайте в эти рестораны. Я дам вам выпивку по низкой цене. Салаты будут бесплатными!

- Чрезвычайно тёмное пиво! Мой паб нанял нового повара, блюда просто вылетают. Гости

следуйте за мной, если Вы хотите поесть!

- Культ Травяной Каши! Участники культа Травяной Каши. Сегодня будет ужин в Кафе Пульсул!

Люди в Море ждали этот день, так что он ничем не отличался от фестиваля. Был шквал объявлений, как отпраздновать завершение, магазины широко распахнули свои двери и вывесили указатели.

- Я носил камни к Саду Богов 14 раз.

- Я горбатился в течение 4 часов в Саду Богов.

- Дом пожертвовал 2 куска мрамора.

У каждого жителя Моры было чем гордиться.

Туристы и переселенцы продолжали приезжать из других мест, атмосфера постоянно менялась.

Виид мог быть только Королем, но он был также скульптором, который создал огромные скульптуры, которые привлекали толпы. Даже если другие скульпторы получали поддержку гильдии, для них было невозможно приблизиться к уровню его славы.

Много жителей широко улыбались и были наполнены искренней радостью, поскольку Сад Богов был закончен. Статус скульптора изменял саму скульптуру.

Виид думал, что это был шанс выглядеть хорошим в глазах жителей, и использовал Рёв Льва.

- Сад Богов будет открыт бесплатно - навсегда!

- Ура, Королевству Арпен!

- Ура, Вииду, лучшему скульптору континента!

Виид доставил большую радость игрокам!

- У меня действительно нет выбора, кроме как любить Виида.

- Да. Я действительно люблю приключения Виида, и это - причина, почему я приехал в Мору.

Честно говоря, у Виида не было выбора, кроме как сделать его бесплатным. Это имело большое влияние на профессии связанные с верой, ведь это составляло основу их профессий.

Если бы он получал входную плату, тогда доход был бы действительно огромным, но задача была бы невозможна, если бы не участвовала толпа. Для Виида было нелегко отменить плату за вход без внутреннего противоречия.

Кроме того, Сад Богов был классифицирован как религиозное здание, он не мог взимать входную плату. Однако, положительные эффекты от завершения Сада Богов не были маленькими. У Виида не было выбора, кроме как довольствоваться этим.

- Надо надеяться, будут другие хорошие способы в будущем. Я буду в состоянии взимать налоги с них.

Другие лорды, скульпторы или архитекторы на Центральном Континенте, не могли нанять огромное количество людей, чтобы построить большое здание или даже часть. Помимо таких условий как технология и развитие, требовались большие вложения и долгосрочная перспектива. Учитывая, сколько времени займет строительство и когда начнет поступать прибыль, это было не легким решением.

Это было большим достижением - построить Великое Строение на Центральном Континенте. Города на Центральном Континенте имели высокое экономическое и техническое развитие, но были несколько обедневшими в результате войны.

Но лорды не были взволнованы по поводу увеличения числа игроков. Лорды просто думали о способах выжать деньги из игроков. Новые игроки всё ещё прибывали, и лорды думали о повышении налогов всё больше и больше. Они концентрировались только на непосредственной прибыли. Это была общая черта всех лордов, этот недостаток было трудно убрать.

Это было особенностью Центрального Континента, поэтому было неудивительно, что Виид был так популярен среди большинства игроков. Люди, которые пострадали от Виида на Континенте Магии, не могли понять, как он мог быть таким добрым Лордом Моры.

- Вы должны выполнить важное задание для Кайберна.

Одев божественную броню Виид прибыл к Спартоям. Виид потратил впустую один важный день на создание скульптуры, поэтому нужно поторапливаться. Он не мог помыслить об опоздании в задании Кайберна.

- Есть много вещей, которые я должен сделать как Король Арпена, но теперь я выдвигаюсь. 3-я Виверна!”

Виверна прилетел и приземлился в Саду Богов. Он решил использовать виверну, чтобы добраться до темницы Белсоса. Местность была неизвестной, и у Спартоев было высокое сопротивление магии, поэтому Юрин не могла переместить их с ее Картинным Перемещением. Прохожие в изумлении наблюдали за Виидом, Виверной и Спартоями в Саду Богов.

- Неужели они и правда Королевские Рыцари Виида?

- Посмотрите на их броню. Она не обычная.

- Они выглядят действительно сильными. В середине 400х или выше уровней?

- Я думал, что армия королевства Арпен была слабой… Он действительно скрывал таких рыцарей!

- Почему в королевстве Арпен есть Королевские Рыцари с таким высоким уровнем?

Виида и Спартоев также показывали на телевизионных экранах.

- Это Спартои!

- Спартои, не они ли были сделаны из частей тел чрезвычайно сильных драконов?

- Да. Я никогда не видел Спартоев в сражении, но видел характеристики брони, которую они носят, они должны быть в состоянии помериться силами против самых сильных монстров. Я думаю, что их настоящий уровень 500-ый.

- У Спартоев есть удивительное сопротивление магии, огромное количество здоровья, а в их броне едва видимы вмятины.

- Ах, это действительно удивительно! Виид получил Задание Дракона и сопровождается Спартоями?

- Если бы это был - кто-либо еще, тогда я не понял бы этого, но это нормально, если это - Виид.

Ведущие медиа-студий говорили об этом с изумлением. Много низкоуровневых игроков интересовались Садом Богов, они выглядели потрясенными.

- Я думал, что Королевство Арпен слабое, так как оно было недавно основано?

- Я думал, что исследование Севера не было хорошей идеей, но это действительно нельзя игнорировать.

Трансляция завершения строительства Сада Богов внезапно ожила, с появлением Спартой.

Королевские Рыцари символизировали власть Королевства. Человек должен был пройти серию сложных испытаний, порученных Королем, чтобы быть назначенным в Рыцари. Как только игроки становились Рыцарями, они получали такие преимущества как зарплата, лошади и броня, но они должны были дать клятву в верности Королю. Назначенным Рыцарям обычно приказывали, чтобы они охотились на монстров в темницах.

Виид должен был обращать внимание на такие вещи, становясь Королем. Уникальные Рыцари увеличили бы известность Короля, и увеличивали характеристику Чести. Он мог гордо хвастаться ими.

В то время как все были впечатлены Спартоями, Виид и его компаньоны были единственными, кто знал, что они принадлежали Акрионгу Кайберну.

Если бы Виид не преуспел в своем задании, то они несомненно стали бы враждебными.

Глава 6: Последний Мастер скульптуры

- Жуткий туман

- Я слышал, что он здесь всегда

Виид и его компания, верхом на Вивернах, прибыли в Долину Мусос, в которой находилась

Царская гробница. Глаза Спартой зорко всматривались в даль, когда они искали монстров или угрозу. Горные животные и монстры, бродившие поблизости бежали от Спартой, как от землетрясения. Надежды на появление высокоуровневых монстров не было. Им также не нравились Ван Хок и Торидо.

Виид цокнул языком.

- Если бы я поймал и снял бы с них шкуру, возможно продал бы за хорошую цену

- Кажется здесь.

Пейл, который отправился на поиски, обнаружил вход. Это был вход в могилу короля Белсоса, ранее открытый Алыми Крыльями. Но с тех пор здесь никто не появлялся, поэтому вход был запечатан.

Они очистили вход от камней и вошли в руины.

□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□

Пещера была вырезана в плоской и широкой форме, каменные стены в интерьере руин были естественными. Там была большая круглая колонна в середине, но монстры могли скрываться в этой области, так что они нервничали.

- Вот где я покажу свои навыки

Пейл вышел вперёд.

«Глаз ветра»

- Когда пространство связано, можно видеть сквозь объекты.

Это было умение лучника, которое он приобрёл после достижения 400 уровня. Даже если он не получил другие техники лучника, Пейл вырос в боях. Он был лучником, который искренне следовал за Виидом и поднимал свою статистику и профессиональное мастерство.

Пейл поместил стрелу на тетиву.

“Сумеречная Стрела”

- Липкие сети, свисающие со стрелы, замедляют скорость врага.

“Путеводный ветер”

- Можно поражать цели, замеченные Глазом Ветра. Стрелы должны быть нацелены точно, чтобы выследить врага.

* Пшинг! *

Пейл посмотрел на стену и пустил стрелу. Его мастерство стрельбы из лука означало, что он мог объединить четыре типа навыков в одной атаке. Стрела полетела прямо и прошла через

стену перед исчезновением.

В тот же момент.

* КрааааАА! *

Они услышали вопль монстра. Пейл использовал его умение огня и продолжал пускать стрелы, пока крик монстра постепенно не исчез. Он показал великолепный способ охоты на монстров в подземелье. Это была способность, которую могли использовать только лучники высокого уровня!

Не имело особого значения, если там был только один монстр, но если вдруг там было несколько монстров тогда было бы трудно иметь дело с ними. Стрелы могли уменьшить здоровье монстров много раз, прежде чем они пришли бы. Это можно также использовать, чтобы спровоцировать монстра. Стрела Пейла могла избавиться от врага или замедлить его.

Монстры, которые прибыли, стали жертвой кулаков Сурки.

- Юн Хон Кван, Несравненная сила, сила Колеса!

Живот, рёбра, лоб.

Отличные навыки поражали различные области как шторм. Чувство покалывающей силы и звук кулаков, поражаемых что-то, было лучшим.

- Хехе, разве я не стала намного сильнее?

Виид был удовлетворен, что его компаньоны сильно выросли.

- Молодцы. Это означает, что мы можем быть вместе в следующий раз, когда я получу квест класса S

Если бы они преодолевали трудности вместе, было бы легче. Ему было бы проще преодолевать трудности со своими друзьями, чем одному! Их лица побледнели, поскольку они слышали слова Виида. Хвастаясь своей силой, теперь они были вовлечены во что-то большее!

И он увеличил агрессивность, по мере прохождения руин.

В прошлом гильдия Алые Крылья собрала 300 игроков, чтобы исследовать могилу короля Белсоса. В то время они были одной из сильнейших гильдий на Версальском Континенте, они могли это сделать.

- Если мы продолжим идти прямо вниз, тогда мы достигнем дверей в могилу Короля

- Понял!

- Ирен, я получил благословение, поэтому восстанавливай мое здоровье, если моя жизнь находится в опасности

- Хорошо

Виид раздал указания прежде, чем исследовать остальную часть руин. Группа состояла из людей выше 400 уровня. Индивидуальная сила каждого была больше по сравнению с игроками Алых Крыльев, их исследование было намного эффективнее, чем предыдущие.

Он также использовал Спартоев Кейберна в деле. Спартои являлись скелетами, которые носили броню высшего класса, сделанную гномами. Они были гуманоидными скелетами, с видневшимися острыми костями. Виид дал инструкции Спартоям.

- Идите и сражайтесь

Хотя атаки монстров с его спутниками были терпимыми, небольшие насекомые, именуемые Бронированными Насекомыми, были раздражающими в руинах.

- Не было приказа слушаться тебя

- Это нужно для работы, которую мне доверил великий дракон Кейберн

- … Понял

Спартои шли в броне, грохоча и уничтожая Бронированных Насекомых. Они чувствовали себя подобно машинам, когда расправлялись с Бронированными Насекомыми в одно мгновение.

-- Было бы хорошо, если бы эти парни были моими подчинёнными … --

Он оценил, что уровень Спартой был по крайней мере 520, они были надёжны в сражении. И были волшебными существами, рождёнными для сражения! Виид смотрел на их обмундирование сзади.

-- Для них было нормально умереть. Если Спартои были бы затоптаны врагами… --

Виид хотел украсть броню и мечи, которые были у Спартои! Его глаза наполнились хитростью.

- Спартои, продолжайте сражаться впереди!

- Кхxт, понял.

Спартои двинулись вперёд, подобно сотне монстров, обнаживших клыки. Жестокие сражения вспыхнули в проходах.

- Молодцы Спартои!

Виид наблюдал сражения, подбадривая Спартоев. Острые когти неуклонно их царапали. На них нападали когтями, их кусали и низвергали на них огонь.

Но здоровье Спартоев не уменьшалось, независимо от того как их истязали. Сильная защитная магия Акрионга Кейберна окутывала их.

Острые когтистые монстры были теми, кто боялся. Спартои вообще не испытывали никаких чувств сомнений, и выслеживали врага одного за другим.

- Ну, конечно они так просто не умрут

Виид сказал, чтобы Спартои защищали свою позицию. Благодаря превосходному нападению и защите Спартоев, охота стала лёгкой.

- Вызываю Рыцаря Смерти Ван Хока, вызываю Лорда Вампиров Торидо!

- Хозяин, Вы звали?!

- Драка

Торидо и Ван Хок помогали в сражении, в то время как Виид использовал свою секретную технику меча.

- Клонирующий меч!

Было создано 5 клонов. Будучи побеждённым Бадыреем, он понял, что должен был поднять мастерство своих боевых навыков. Он специально использовал навыки владения мечом в схватках. Поддельные тела нападали на монстров с острыми когтями. Когти монстра оцарапали Виида после того, как он побежал вперёд.

- Вы подверглись нападению Маллука.

- Благословение богини Фреи на Божественной Рыцарской Броне было активировано.

Защита увеличится на 27% в зависимости от повреждения от монстров.

Его защита увеличилась благодаря Божественной Рыцарской Броне.

- Хорошо, этого достаточно что бы мне не нужно было беспокоиться

Виид импровизировал с боевым стилем, который отличался от нормального. Обычно он бы прорвался и сознательно использовал свои навыки. Даже Бадырей восхитился его изощрённостью и ловкостью в сражении.

- Зажмуривание, Сияющий меч!

* Пабабабабах! *

Виид был поражён острыми когтями и использовал секретную технику меча. Теперь появились три ярких воробья. Они помчались, чтобы позаботиться о врагах, в то время как он закрыл глаза. Он не избегал никаких атак и продолжал использовать свои боевые навыки.

Подъём Стойкости и Живучести требовал большого терпения, так как большинство людей предпочло бы избежать повреждений, чтоб быть избитыми. Изменение в его охотничьем методе сделало его немного более эффективным. Однако, его стиль борьбы ухудшался, как будто он был в уличной драке.

- Бейте меня ещё сильнее, всё ещё слабо, ломайте меня полностью, еще

Это было первым разом, когда он использовал Божественную Рыцарскую Броню в сражении. Ее основная защита была высока, и гелий позволял быстро восстанавливать ману, Виид мог беспрерывно использовать свои навыки владения мечом. Беллот издала глубокий вздох.

- Виид это нечто….

Даже если он сражался закрыв глаза, то он не должен сражаться наобум. Человек должен понимать, как он выглядит, когда сражается. Хварён просто улыбнулась.

- У Виида есть чертовское очарование. Кьяяя!

- ……

Она была дружелюбной старшей сестрой, но иногда Беллот совсем не могла понять Хварён.

□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□

Они безопасно добрались до входа в последнее пристанище короля Белсоса, сделанного из камня. Спартои сильно помогли, но они устали от многочисленных боев с монстрами. Виид выглядел не лучше, несмотря на то, что он ещё стоял позади всех во время сражений.

Ирен спросила с тревогой.

- Ты хорошо себя чувствуешь? Я должна использовать магию лечения на тебе, если ты находишься в плохом самочувствии?

- Нормально. Уф.

Его Стойкость теперь превышала 900 пунктов, а его Ловкость более чем 500. Это было результатом непрерывной охоты и создания скульптур.

Воины были склонны развивать навыки защиты, блокируя нападения щитами. Было трудно поднять основную статистику как Виид.

Он намеренно оказался бы в опасном месте, нападая на монстров.

- Я действительно сделал правильный выбор с этой броней

- ……

Различие между 85 ед. защиты “Брони Таллока” и 300 ед. защиты “Божественной Рыцарской Брони” различалось как небо и земля. Если он использовал на броне полировку, то она увеличивала защиту еще на 20%, промежуток времени ремонта увеличился бы ещё больше. Эффект новых более 200 ед. защиты уменьшал урон монстров в 1/5 раза.

- Теперь я чувствую удары как щекотку

Как только он стал носить Божественную Рыцарскую Броню, он мог игнорировать различные атаки и сражаться более настойчиво. Ношение брони повлияло на силу его атаки, и гелий быстро восстанавливал его ману.

Использование секретных техник меча и различных боевых навыков увеличило скорость его охоты. Было грустно, что он потерял Броню Таллока, но это привело к большому росту различных способностей.

- Это было бы прекрасно, если б я продал её по высокой цене хорошему покупателю

- Что?

- Ничего. Теперь нужно поместить скульптуры

Это были скульптуры скорпионов, символизировавших короля Белсоса. Виид поднял красный камень с алтаря. Он делал статуэтки в прошлом, но не мог вспомнить все детали.

Огромное количество скульптур прошли через его руки и распространились через весь континент. Огромным количеством были завалены склады. Скульптуры могли быть проданы по хорошей цене на годовщинах или на специальных распродажах.

- Я создам скорпионов лучше, чем тогда

Виид взял камни и начал вырезать скорпионов. Затем раздал по одному своим товарищам.

- Нужно поставить их одновременно

- Да

Какое-то время напряжённая атмосфера висела в воздухе. Когда-то гильдия Алых Крыльев пошла на могилу короля Белсоса и закончила тем, что прокляла весь Версальский Континент. Если принять это во внимание, то был большой риск, когда они решались на это.

Естественно, Виид рассмотрел и этот вариант.

-- Я делаю это тайно, потому что не знаю, какой будет результат. Я могу отрицать его сколько угодно --

Он не афишировал это как Алые Крылья, а не тронутый вход в руины подтвердил бы, что не было никого, кто заходил в них.

* КвекррКвее! *

Дверь издала сильный шум, когда возложили красных скорпионов. Было большое количество монстров, блуждающих внутри. Они закричали, когда увидели Виида и его группу и напали.

- Спартои, идите вперёд и защищайте вход

- Понятно

Там были монстры, которые защищали Могилу Короля, поэтому они были более опасными и выше уровнем. Видео с попытками Алых Крыльев предоставили много полезной информации.

Виид выбрал стабильный метод охоты, не переусердствовав в этот раз. Благодаря Спартоям, охранявшим вход, он решился на атаки дальнего радиуса действия. Высшая магия Ромуны, стрелы Пейла и удочка Зефи были довольно сильными. Кулаки Сурки и Спартоев били всех монстров, которые пытались прорваться.

- Я должна начать танцевать

- Сестричка, я буду играть быстрый ритм!

Песня Беллот и танец Хварён ослепляли монстров. Виид прекратил использовать Сияющий Меч и воспользовался луком и стрелами от Эльфов, чтобы систематически убивать монстров.

Вход был полностью заблокирован, они охотились посредством дальнобойных атак. Опыт и добыча легко накапливались. Это была битва к которой любой игрок мечтал присоединиться.

- Это немного банально. Я хочу бить их в ближнем бою!

Под конец, Виид принял решение оставить безопасность Спартоям и охотиться на монстров. Они были опасны, но Божественная Рыцарская Броня показала свою силу.

- Исцеляющая длань!

Забота Ирен о Спартоях не была необходима, но они могли все еще получить интенсивную поддержку. Виид мог сесть и делать скульптуры, но он не был бы этим удовлетворён.

Он хотел поднять свои способности и получить вещи!

- Виид, я прикрою тебя.

Пейл сконцентрировал свои стрелы позади Виида. Ромуна также подготовила свою магию.

Животные были ошеломлены и ослаблены Хварён и Беллот, они медленно двигались. Он сражался в контролируемой среде возле Могилы Короля.

- Куах!

И глаза Виида стали влажными, поскольку он видел золотых скорпионов, золото, серебро, и им подобные накопления в сокровищнице. Он видел это в видео о вторжении Алых Крыльев, но это было всё ещё впечатляющим.

- Зз-золотые монеты и драгоценности …

Голос Виида дрожал как у маленького мальчика, признающегося в его первой любви. Но его лицо было похоже на политика, который видел огромную взятку.

- Ты не должен идти туда. Виид!

- Я знаю, что будут проблемы, если трону это

Его коллеги с подозрением относились к Вииду, пытающемуся собрать все сокровища. Алые Крылья сделали ошибку, прикоснувшись к сокровищам, и вызвали огромное проклятие. Сокровище походило на журавля в небе. Люди преодолели огромный риск, чтобы прибыть сюда и уйти ни с чем.

Мозг Виида пришёл в норму, когда друзья потянули его за руку. Он спокойно проанализировал золотые монеты, драгоценности и вещи!

-- У драгоценностей есть много значений. Если их продать, они пошли бы по крайней мере за 3.4 миллиона золота по рыночной цене. Если Манауэ продаст их, тогда он может получить по крайней мере 3.67 миллионов золота. --

Учитывая колеблющуюся рыночную цену, есть, по крайней мере, 3%-я вероятность ошибки. Виид не касался сложенных драгоценных камней.

- Кап!Кап!Кап!

Слюна просто капала вниз!

- О, посмотрите на этот сверкающий драгоценный камень

- Сестричка. Эта сумка. Это - сумка, которую носила принцесса из Королевства Розенхайма

- Правда? Это - редкая вещь. Я тоже хочу её

Хварён и Беллот не могли отвести взгляд от кожаных аксессуаров и драгоценных украшений.

- Кья… они прекрасны. Я хочу носить это, и хвастаться на площади.

- Посмотрите на этот блестящий оттенок.

Девочки были счастливы просто рассматривая сумки, драгоценности и обувь.

- Разве это не посох для священника?

- Посмотрите на эти перчатки, инкрустированные алмазами.

Глаза Ирен и Сурки дрожали, когда они смотрели на оборудование. Ромуна проявляла большой интерес и задержалась перед одеждой мага, окружённой алым сиянием.

Виид был не единственным, кто стал жадным, смотря на вещи! Виид решил, что, что-то странное в накопленных драгоценностях.

- Мастерство довольно превосходно. Работа гномов? Но это не тот метод, который предпочитали гномы.

Гномы предпочитали мастерство, подчёркивающее красоту, в то время как тут было просто выражение цвета драгоценного камня.

- Были ещё более странные вещи.

Виид мог признать, что стеклянный предмет был обработан скульптором со значительным умением. Был также большой гроб в центре, содержащий останки короля Белсоса. Узор выгравированный на крышке саркофага, был необычен и создавал гармонию духов.

- Размер скорпионов также необычен.

Для входа Вииду нужно было сделать только скульптуры скорпионов. Но скорпионы в этой могиле были столь искусными, что они заставляли его работу походить на что-то сделанное младенцем. Было много сокровищ, но он хотел проверить скульптуры, потому что он был скульптором.

- Возможно, это - …

Виид поднял свою руку к образу скорпиона на стене.

- Идентификация!

- Вы потерпели неудачу.

-Как я и думал это - ...

Виид стал еще больше настойчивым.

- Идентификация!

- Скульптура скорпиона

Скульптура, созданная Мастером Скульптуры Белсосом Де Ла III. Он выразил форму скорпиона, которого он действительно любил.

Художественная ценность: 472

Специальные возможности: Увеличение скорости воспроизводства скорпионов.

Сила осталась в ней.

- Он - Мастер Скульптуры!

Виид обнаружил последнего мастера скульптуры, короля Белсоса. И воспоминания, содержавшиеся в скульптуре, начали показываться.

□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□

Белсос родился в Южной пустыне.

В его жилах текла кровь короля, из-за этого Белсоса часто преследовали убийцы. Он путешествовал вместе с племенами пустыни и носил их багаж.

Он интересовался мечами и скульптурами. Белсос вырезая маленькие скульптуры руками получил признание. Он обучился использовать меч от наемников блуждающих по континенту и пустыне.

Стал взрослым, он возвратился к своему племени. Белсос носил ожерелье скорпиона и имел новые племенные татуировки.

После того, как он стал Королем королевства Брукэн, он управлял Южной пустыней. Белсоса называли Великим Королем Огня, и многочисленные духи огня следовали за ним.

- Марш королевства Брукэн

- Соберите солдат в пустыне!

Началась война с другими племенами пустыни. Было вырезано кочевое племя, были забраны верблюды, рогатый скот и овцы. Отец короля Белсоса был убит ими, поэтому, его сын никого не оставил в живых.

Армия племен состояла из более чем 100,000 верблюжьих всадников. Они умело обращались с длинными изогнутыми мечами и луками. Они сражались иначе по сравнению с рыцарями Центрального Континента, которые бросали копья перед сражением в рукопашную. Но их боевой дух не уступал даже рыцарям с Центрального Континента.

С другой стороны, королевство Брукэн не досчитывало и 30,000 солдат. Это включая пехоту, не ездившей на верблюдах. Но армия Короля Белсоса содержала десятки тысяч духов огня, кроме людей.

Если бы сражение происходило в полях или лесах вместо пустыни, тогда все было бы сожжено. Духи огня, могли свободно перемещаться по песку пустыни!

Благодаря духам огня, Король Белсос смог установить мир в пустыне. Однако, он не смог стать хорошим королём. Земля была пустынной, зерно не могло быть выращено и не прекращались стычки между племенами за оазисы.

У короля Белсоса не было выбора, кроме как начать вторжение на Центральный Континент. Он мобилизовал своих друзей, духов огня, и завоевал огромную территорию в этой войне.

Обширные сокровища, которые они получали каждый раз после победы и бесконечные сражения, одурманили его соплеменников, они хотели больше крови, вместо того, чтобы работать на земле.

Белсос чувствовал себя одиноким, поскольку он почти никогда не мог покинуть свой дворец. Но его люди всё сильнее разжигали войну. Племена пустыни были обучены в сражениях, стены больше не были неприступными для них. Даже если Белсос не сражался, кровь его людей продолжала проливаться в битвах на Центральном Континенте.

- Скульптуры красивы, но они неспособны утолить жадность людей.

Король Белсос вернулся к своему ваянию. Он собирал редкие материалы и делал скульптуры во дворце.

Сад, украшающий оазис в пустыне, верблюд мирно пьющий из ручья, и тому подобные, были созданы различные скульптуры.

Пустынные племена которые влюбились в войну, не могли понять значения скульптур. Территория короля Белсоса расширялась, и больше воинов становились на службу королевства, тем самым всё больше становилось сокровищ во дворце.

Как только король стал старше те, кто считал себя его наследниками, начали бороться между собой. Армия духов огня Белсоса не принимала участия, но снаружи уже разразилась ужасающая резня.

Белсос просто продолжал делать скульптуры духов огня. Он сделал такое число духов огня, что их было не сосчитать. Тогда он в конце концов оставил свою человеческую плоть и стал духом.

Он был королем огненных духов.

После того, как Белсос исчез из королевского дворца, духи огня тоже исчезли. Больше не было причины бороться, и королевство Брукэн разрушилось. Преемники вошли во дворец и разграбили всё, что выглядело дорого. Многие красивые скульптуры, которые сделал Белсос во дворце, были сожжены.

Королевство Брукэн было ослаблено войной между племенами, и Королевство Месена ещё раз изгнало их в пустыню. К счастью, несколько сокровищ и других ценностей были перемещены Белсосом в Долину Мусос, прежде чем дворец был разграблен.

Здесь осталось мало от короля Белсоса, несмотря на его достижения.

□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□

- От скульптуры вы получили информацию о Мастере Скульптуры Белсосе Де Ла III.

Вы получили информацию о королевстве Брукэн.

Историческое знание было приобретено.

Известность увеличилась на 14.

Вы завершили квест связанный со Стихийным Мастерством скульптора

- Мастера Скульптуры, действительно живут не обычными жизнями.

Виид чувствовал горечь, поскольку он наблюдал воспоминания, содержавшиеся в скульптуре.

- Тот, кто умер … Он создавал сокровища, потому что чувствовал одиночество!

Это было несправедливо! Король никогда не наслаждался роскошью и удовольствиями. Когда он рассматривал это со своей личной точки зрения, Виид не мог понять короля.

Если бы у него было так много богатства, это было бы прекрасно. Он использовал бы его. И собрал бы больше сокровищ, после использовал свою власть, чтобы управлять людьми этого мира.

Так или иначе Белсос не был обычным королем. Он жил своей жизнью и стал мастером Стихийного мастерства.

У каждого Мастера Скульптуры была собственная странность.

Дарон создал много скульптур одной и той же женщины, и в конечном счёте понял Преобразование Скульптур, через привязанность к ним. Захаб любил королеву и разработал

Ваяние Мечом и Сияющий Меч. Император Гейхар фон Арпен дал жизнь скульптурам, которых рассматривал как друзей, и развивал Дар Жизни Скульптур. Наконец, Белсос был королём пустыни, пока не исчез, чтобы стать духом.

- Я должен быть осторожным. Я не могу раздавать или транжирить свои деньги.

Вииду стало гораздо легче, но он также чувствовал тревогу находясь у гробницы Короля Белсоса.

Нельзя было назвать Скульптурного Мастера короля Белсоса совершенным человеком.

Глава 7: Скульптура короля духа

Виид сообщил друзьям информацию, которую он получил. Ирен слегка улыбнулась.

- Король Духов Огня проклял континент, подогрев его на десяток градусов, из-за того, что людишки притронулись к его реликвиям.

Сурка также выразила своё беспокойство по поводу интересной истории.

- Мне нравится слушать необычные истории прошлого. Но разве мы не единственные знающие об этой неизвестной истории Версальского Континента?

Хварён и Беллот обсуждали, как лучше показать представление о Короле Белсосе.

Небольших сцен для выступлений в Море было очень много. Всевозможные выступления проводились на Площади Света или Площади Ледяного Дракона. Характеристики увеличивались в зависимости от исполнения и реакции аудитории.

Виид создавал скульптуры, основанные на историях прошлого, и эта информация оказала бы хороший эффект на выступления. Зрители приветствовала такие выступления, потому что они могли получить больше знаний.

Конечно, было возможно получить некоторые характеристики только один раз, узнав какой ни будь исторический факт впервые. Вот почему аудитория продолжала требовать новых концертов. Это была причина почему барды путешествовали по континенту, собирая истории.

- Тогда мне просто нужен кристалл Агата.

Виид нашел многочисленные кристаллы Агата в одном месте. Их было довольно много, он видел по крайней мере 120 таких.

- Но я не знаю, что произойдёт, если возьму его!

У могилы Белсоса было много сокровищ, таких как предметы Воина Пустыни. Но не было никакой гарантии, что он мог уйти с материалом для скульпторы.

- В любом случае, я должен сделать это.

Виид находился в глубоком раздумье, сокровища не могли быть найдены настолько легко. Здесь могли быть установлены ловушки, и в этом случае он должен был быть внимательным и смотреть в оба.

Виид чувствовал себя ещё более подозрительно из-за событий, произошедших с ним до сих пор.

- Задание Дракона не закончится так просто. Зачем бы ещё Спартоев отправили в качестве поддержки? Мы недолго блуждали, ища руины и сражались с монстрами, но я не могу сказать, что мы сражались в полную силу.

Обычно если задания такой сложности шло гладко, то он чувствовал, что ступает по седьмому небу от счастья, пока не получал удар в спину. У него было много опыта, в том, как выпутаться из любой сложной ситуации.

- Нет ничего, что давалось бы легко в этом мире.

Его товарищи стояли спокойно и ждали его решения. Если бы он сделал неправильный выбор, тогда все были бы в беде, они должны были верить в него и ждать.

Зефи прошептал.

- Я буду просто верить в решение Виида.

Беллот тоже сказала, понизив голос.

- Я думаю также. Мы станем живучими как тараканы, но не умрём даже если оступимся.

Остальные спутники Виида также согласились.

□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□

- Я не стану это делать.

Виид решил не касаться материалов для скульптор.

Он чувствовал огромное мучение, но Кристалл Агата было более важным, чем золото или драгоценности. Гильдия Алых Крыльев дотронулись до сокровищ из жадности и поплатились за

это.

- Это походит на заказ жареного цыпленка, вместо которого доставили маринованного.

Виид осмотрел гробницу короля в поиске других материалов и сокровищ. Основываясь на воспоминаниях, полученных от скульптуры короля Белсоса, он должен был отказаться от жадности.

- Я осознал, что он сделал много скульптур духов.

У Белсоса была трудная жизнь с самого детства. Духи стали его друзьями. Виид обнаружил статую Духа Огня, которая была наполовину закончена!

Она не могла быть сделана кем-то с обыкновенными способностями. Она принимала вид короля Белсоса в пустыне, и всё его тело, казалось, состояло из элементного духа. Виид посмотрел на незаконченную скульптуру, и казалось, что загадка была прямо перед ним.

- Кристалл Агата не сокровище, но я не знаю, могу ли взять его? И не знаю, активируется ли проклятие?

Как и Белсос, Виид тоже был Скульптором. Иногда наличие духов в качестве партнёров приводило к социальным проблемам.

- Но король Белсос был Мастером Скульптором, таким образом, у него должно было быть Ваяние Духов.

Виид освоил навык самостоятельно, но в скульптурных воспоминаниях, которые он видел, король Белсос имел более 100% Ваяния Духов.

- Если я закончу эту скульптуру тогда, я, вероятнее всего, изучу Ваяние Духов.

Если так, то очевидно, что он должен был закончить эту скульптуру. Это было местом, связанным со скульптором, статуя могла быть важным ключом. Его товарищи продолжали наблюдать, как Виид размышлял.

- Как мы собираемся сделать это?

- Я не знаю. Я не думаю, что мы можем убежать с сокровищем прямо сейчас ….

- Давайте проверим окрестности еще раз.

- Аа, он издевается!

Гнилая, уверенная улыбка была на лице Виида.

□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□

- Вызов духа огня, луллулу!

Виид пел, вырезая скульптуру духа.

- И вправду, эта роскошь действительно отличается.

Король Белсос оставил незаконченную скульптуру и были материалы, доступные, чтобы завершить её.

Если бы шаманы духа присоединились бы к заданию, то они могли бы достигнуть успеха. Или они обнаружили бы, что Высший дух окаменел. Сила духа, в камне, соответствовала бы специализации шамана.

Огонь значительно увеличивался каждый раз, когда Виид вырезал из камня элементы скульптуры. Это выглядело как вспыхивающий огонь при добавлении масла на сковороду в китайских ресторанах.

- Ваше здоровье уменьшилось на 237, из-за действия огня.

В то время как Виид занимался созданием скульптуры, другие просто ели ржаной хлеб с маринованными редьками.

Огонь продолжал расти, пока он создавал скульптуру. Это была лучшая атмосфера для формирования скульптуры духа.

Пейл подошел и сказал ему.

- Виид, пора тем парням появиться.

- Уже прошел час.

Могила короля Белсоса заполонено монстрами. Они периодически входили в каменную палату через другие проходы. Виид также должен был сражаться с ними как лидер их группы. Он мог оставить это своим товарищам и Спартоям, но он также хотел охотиться.

- Сияющий Меч!

Степень мастерства увеличилась, и теперь 5 птиц света появлялись. Роскошные эффекты происходили, поскольку эти 5 воробьёв сталкивались с монстрами. Его умения меча стали сильнее в зависимости от роста Мастерство Меча.

- Виид, на этот раз это - Ледяной страж.

- Мастерство Клонирующего меча!

Виид использовал Клонирование Меча вместо Сияющего Меча. Эффект клонирования меча был действительно хорош против одного сильного монстра.

* Сья сья сья сья сяк *

Виид создал 9 клонов.

* Гррр .... *

Ледяной страж выглядел растерянным, его взгляд метался между клонами.

Пейл, Зефри и Сурка всё же должны были напасть.

- Я иду!

Виид бежал к Ледяному стражу. Его клоны бежали с ним.

* Кхааа! *

Ледяной страж сделал сильный выдох.

- Лютый холод!

Он поразил одного из бегущих клонов, и тот замерз.

* Куахахаак! *

Затем Ледяной страж яростно ударил клона локтем. Клон исчез в сером свете. Специальное нападение врага было эффективным для нейтрализации умения Клонирующего меча.

В то время как другие клоны провоцировали монстра, Виид ударил Мечом Демона в шею Ледяного стража.

- Вы нанесли критический удар!

Другие клоны сразу подскочили на Ледяного стража. Виид настойчиво продолжал нападения.

- Вы нанесли критический удар!

- Вы нанесли критический удар!

- Вы нанесли непрерывные критический удары!

- Запирающийся Ледяной Шкафчик поразил свою голову и стал запутанным.

- Шаг вперёд на него!

Как только монстр запутался, все собрались и беспощадно атаковали его.

- Умри.

- Поразите его!

Теперь Зефи и Сурка, которые ждали, ударили. Волшебство Ромуны и стрелы Пэйла также наносили удар.

‘Шаг Виида на него! ’ был сигнал!

Хварён и Беллот, у которых было низкое нападение, защита и здоровье, обычно не могли участвовать в ближнем бою, но они также играли активную роль. Они атаковали кинжалами и охотились другим металлическими инструментами. Виид напал на противника клонированием Меча, в то время как Зефи и остальные прикрывали его.

Это был классический командный бой, имея дело с сильными монстрами! Монстр был сильно ослаблен, получая непрерывные критические удары, таким образом они легко позаботились о монстре.

Его стиль сражения действительно изменился после изучения секретного навыка меча. Клонирование меча имело огромный эффект, давая возможность охотиться на несколько монстров сразу. Хотя быстрое потребление маны и было недостатком. Клоны помогли с защитой, а также улучшили наносимые повреждения.

Клонирование меча сделало охоту значительно быстрее. Кроме того, его мана быстро восстанавливалась, благодаря его кольцу, браслету Берекена и гелию в Божественной Рыцарской Броне он не чувствовал потребности уменьшить использование Клонирования меча.

Ученики 1Меча всё ещё не могли использовать это умение должным образом, но Виид отлично использовал его.

- Этот секретный навык меча действительно великолепен!

Он получил профессиональное мастерство, опыт и трофеи!

Виид и его товарищи принесли много сумок в гробницу. Они заполнялись трофеями каждый раз, когда они охотились.

- Я должен уйти теперь?

- Гораздо лучше подождать.

Манауэ периодически посылал шепот, чтобы Пейл, подтвердил ситуацию. Недавно он купил 12 приручённых горгулий за очень большую цену. Только у продавцов высшего уровня могла быть летающая единица транспортировки - горгулья.

Манауэ был готов приехать и торговать в любое время.

Группа Виида использовала различные способы охоты в руинах.

- Это большое охотничье угодье.

Было много животных, некоторые драгоценности короля Белсоса падали в качестве лута. Это

отличалось бы, если бы он приехал один, но его испытанные друзья были профессионалы и были организованы. Теперь, когда Виид позаботился о боссе, он не волновался о защите и высоких повреждений.

Навыки его товарищей также были на высоте. Они развивались вместе с ранних стадий игры и могли понять друг друга всего с одного взгляда.

- Он намеревается охотиться еще 3 часа. Тьфу, я не чувствую ног.

- Тут настолько много монстров, что я еще раз поднял свою характеристику Стойкости, охотясь с Виидом.

- Ах, я хотела бы, чтобы Виид приготовил хорошую еду, и я хочу ходить в новой обуви и одежде, которую купила.

□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□

-Кухахахак.

- Са-Хен, это действительно хорошо.

- Да. Это - вкус охоты.

МЕЧИ также использовали Клонирующий Меч и Сияющий Меч. Монстры становились всё более сильными, тем самым нужно было использовать больше, чем основные навыки владения мечом, чтобы охотиться на них должным образом.

Они сочли забавным искать сокровище в подземелье вместе или охотиться на босса монстров. Не было возможно поймать босса монстров одному, но их общая сила была феноменальна.

Орудовать мечом, во время конной прогулки или на виверне было пределом романтики для человека!

- Это так захватывающе.

- Да, Учитель!

- Давайте будем получать безграничная счастья!

Орки теперь жили рядом с Крепостью Варго, также массово стали приезжать высокоуровневые игроки.

МЕЧИ победили множество монстров и захватили труднодоступные горы. Они поднялись на вершину самой высокой горы и начали дико кричать. Облака перемещались под ними. Там был замечательный вид. Они получали все от дикой жизни!

Учителя и ученики не заботились о своих уровнях. Они просто были рады тому, что могли свободно сражаться. Они побежали вниз по горным тропам, покрытых росой, и чувствовали бодрость, сражаясь против монстров.

Их умение Мастерства Оружия увеличилось, и они были благодарны, что могли так сражаться.

Опыт копился, и они приобретали больше уровней и трофеев. Они приспособились после времени, проведенного в Крепости Варго и теперь умирало меньше учеников.

- 2-ОЙ МЕЧ.

- Да, Учитель.

- У нас есть довольно старая карта Королевской Дороги.

- Время уже пришло, Учитель.

- Да … …

1-ЫЙ МЕЧ посмотрел на железный меч в его правой руке.

- Я вошел во вкус.

Он думал, что виртуальная реальность была действительно замечательна. Поскольку тело стало более развитым, было меньше возможностей показать это в действительности. Даже если ты повздорил с кем-то, ты не должен был драться или бить человека. Боевые искусства использовались только, чтобы развлечь толпу.

Королевская Дорога помогла исполнить его желания.

- Студенту, которого поймали держащего железную трубу в младших классах, действительно это нравилось.

- Таким ученикам тоже нравится.

Ученики отправились в Королевскую Дорогу, рискуя жизнью в каждом сражении. Они охотно входили в капсулу даже по выходным или в перерывах.

- Но это действительно сильно-.

В то время как 1-ый Меч осматривал свой меч, 5-ый Меч подошёл и спокойно спросил.

“Если мы не будем работать на все 100%, то будет ли наша гордость задета?”

Преподаватели и ученики принимали смерть просто.

В Королевской Дороге было бы трудно победить, если бы были значительные различия в уровне или экипировке. Суждение и реакция тела были огромной помощью, но это было ограничено.

- Это походит на забавную мечту. Здесь ….

- ……

- Я хочу, чтобы Вы изучали меч. Изучая меч, Вы закончите тем что увидите самого себя.

В действительности, даже если бы они обучались в течение многих десятилетий, то даже

одна ошибка стоила бы им жизней. Они были полны энергии в молодости, но становятся слабы в старости.

Даже если это было непрактично, это всё равно была жизнь. Вот почему учителя выбрали трудные дороги, изучая меч. Если бы они испытали реальные физические страдания, угрозы для жизни и радости становления сильными, то они были бы великими фехтовальщиками.

Как только все они станут более сильными, они услышат свой внутренний голос.

- Мы станем более сильными в этом месте.

- Тогда … …

- Это будет хорошим, полезным опытом.

□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□

У Виида оставалось только 6 дней в запасе, чтобы находиться в Гробнице короля Белсоса. Потому как задание Акрионга Кейберна было ограниченно по времени!

- Эта грубая, испорченная ящерица не сделала ничего, чтобы помочь!

Охотясь и создавая скульптуру, он слышал слухи снаружи.

- Бадырей закончил еще один этап задания на мастера.

- Это показали на передаче?

- Новость просто появилась. Это будет показано этим вечером.

Бадырей преуспел в его 15-х Основных Поисках. Испытания на Мастера класса обычно имели между 15~20 шагами, он почти достиг конца.

Виид был только на 14-м шаге. Поиски Скульптора возможно были короче, чем у Чёрного рыцаря из-за некоторой “удачи”, но он находился в невыгодном положении.

- Грррр!

Он чувствовал боль в животе, в то время как он продолжал делать скульптуру элементаля.

- Если я чувствую боль в животе, тогда я должен принять некоторые препараты.

Мало времени осталось, учитывая, что он не мог опоздать, чтобы встретиться с Кейберном. Преимущество состояло в том, что половина была уже сделана, но было трудно выразить остальное.

Скульптура Элементаля вызвала огромный огонь из-за использования ножа для ваяния, ситуация была нехорошая. Это уменьшило его здоровье и также уменьшило обзор. Он должен был терпеть трудности с огнём, чтобы закончить хитрую скульптуру. Быстрая работа могла разрушить её, он должен был быть сосредоточен и осторожен.

- Если мне так или иначе удастся поднять мой уровень, тогда я убью ту ящерицу ….

Он охотился на драконов, играя в Земли Магии. Виид дал обещание на будущее.

* Дзинь! *

- Пожалуйста, дайте имя новой скульптуре

- Дань от Младшего Скульптора к Белсосу Ла Деусу III.

Виид закончил скульптуру элементаля. Лесть, определяя имя была обязательна!

- Дань от Младшего Скульптора к Белсосу Ла Деусу III правильно?

- Это - большая честь быть в состоянии работать над скульптурой элементаля, первоначально сделанной Королем. Да, это правильно!

Виид выкрикнул. Он имел 6 дней в запасе, чтобы закончить задание Кейберна.

- Выдающееся произведение! Дань от Младшего Скульптора к Белсосу Ла Деусу III была закончена.

Король Белсос жил одинокой жизнью, создавая скульптуры. Не много известно о его скульптурах, поэтому художники не могут оценить их должным образом.

Король Белсос оставил работу незаконченной, но Виид - гений ваяния, кто поднимался как комета на континенте, закончил её.

Скульптор Виид - также Король королевства Арпен. Его скульптуры всегда были большой темой на континенте, и дворяне жаждут его произведений.

Если эта замечательная обрабатываемая работа станет известной, то станет возможностью оценить мастерство короля Белсоса.

Художественная ценность: Работа создана Мастером Скульптором Белсосом в совместной работе со следующим скульптором: 19,834

Специальные Возможности Белсоса - здоровье и регенерация маны увеличится на 31% в течение дня.

Мощь духов огня на всем континенте увеличится на 3.2%.

Уровень Призыва умения Элементаля Огня увеличивается на 1 неделю.

Появится больше духов огня.

Сила любого волшебства огня около скульптуры увеличится.

Все характеристики увеличились на 24.

Эффект не накладывается с другими скульптурами. Текущее число Выдающихся произведений: 15.

- Профессиональное мастерство Скульптора улучшилось.

- Профессиональное мастерство Ремесла улучшилось.

- Известность увеличилась на 1,953.

- Искусство увеличилось на 21.

– Настойчивость увеличилась на 7.

- Обаяние увеличилось на 9.

- Боевой дух увеличился на 3.

- Близость к Природе увеличилась на 37.

- Вы создали скульптуру Огненного Элементного Короля.

Из-за специального опыта, Ваше сопротивление огня увеличилось на 3.4%.

- Все характеристики увеличились на 3, за создание Выдающейся скульптуры.

Виид создал скульптуру не один, из-за этого он получил меньше бонусов. Несмотря на это, получилось Выдающееся произведение, таким образом, награда вышла хорошей!

- Все мои усилия и кровавый пот, который я потерял, были вознаграждены. Эта вещь была исключительно трудной. Не каждая скульптура будет легка.

Король Белсос обернул огонь вокруг всего его тела. Это было трудно, потому что он должен был выразить это естественно, не искусственно, но он сумел выполнить это без ошибок несмотря на огонь.

Большинство скульптур гармонировало с окружающим пейзажем. Некоторые давали чувство спокойствия под ясным небом, заполненным белыми облаками. Сад Богов был великолепным произведением искусства, которое простиралось в небо и включило также и землю.

Свет от огненной скульптуры элементаля Короля давало сильное его присутствие.

Виид был доволен собой.

- Эти материалы действительно хороши.

Его товарищи также восхитились работой.

- Как и ожидалось от Виида, он сделал Выдающееся произведение.

- Я знал, что получится Выдающееся произведение.

- .....

Его товарищи приняли скульптуру, которую он сделал с таким трудом, как что-то естественное!

Виид улыбнулся.

Благодаря повышению сопротивления огню охота стала легче. Как правило, ледяное волшебство было более опасным. Тело не могло переместиться, и оно потеряет боевую мощь. Но много монстров использовали огонь и были опасны во время выдоха огня.

Кроме того, если бы его сопротивление огня достигло 100% тогда, то он мог бы использовать Меч Дракона, Красную Звезду. Сопротивление огня Виида уже было более чем 7% благодаря волшебному кругу в Джиголасе, и теперь оно увеличилось на 3.4%. Если бы он носил такую экипировку как Кольцо Прославленного Огня, то его сопротивление огня увеличилось бы еще больше.

- Если бы я купил браслет или кольцо, то сопротивление стало бы 79%.

Если бы он использовал Скульптурное Преобразование в соответствующую расу, и его умение кузнеца было применено тогда, то он мог бы использовать Красную Звезду.

- Наступит день, когда я смогу использовать этот предмет. Я не буду ничего выбрасывать.

Собирание предметов дало ему чувство вознаграждения. Это был дух, который хотел спасти так много, он передаст использованный подгузник другому ребенку!

Сопротивление будет меняться в зависимости от того, в кого он превратится с помощью

Преобразованием Скульптуры. Но если бы он подготовит его заранее, то он мог бы использовать его.

Было бы возможно стать первоначальным владельцем Меча Дракона.

-- В этом и состоит трудная вещь об украденных товарах. --

После встречи с Акрионом Кейберном Виид понял, что он не мог использовать его для нормальной охоты. Если бы он использовал его умеренно в важные моменты, он мог бы его продать дорого, когда настанет время.

Тогда температура каменной гробницы повысилась. Умеренный верхний уровень походил на огонь, было похоже на полдень в пустыне.

Огромная, золотая статуя скорпиона открыла свои глаза.

- Эмммм ….

- Разве это не серьезная проблема?

- Так или иначе знаки не выглядят хорошими.

Виид и его компаньоны вспомнили страдание Гильдии Алые Крылья в прошлом. Король Белсос стёр всю экспедицию, и континент попал под проклятие.

* Большой глоток. *

Виид был так же бдителен как, когда он услышал в 9-часовых новостях, что цены на бытовой газ выросли.

Огонь быстро распространился, и дух огня вылетели из него. Дух огня блуждал по внутренней части каменной гробницы. Это выглядело прекрасно, но пугало.

Скульптура Элементаля Огня начала гореть даже при том, что он не дал ей жизнь.

- Люди посетили мою гробницу.

Второе пришествие короля Белсоса! Виид быстро опустился на колени.

- Я испытываю большое уважение к Великому королю Белсосу, и это - большая честь встретить Вас. Я - Младший Скульптор, блуждающий по континенту. Я приехал сюда по заданию злого Акриона Кейберна, но это - честь встретить Вас!

Виид использовал лесть как быстрое оружие огня! Король Белсос посмотрел на Виида и его друзей.

- Вы достойны, чтобы встретить меня. Не будучи ослепленным жадностью … Мой тест был пройден блестяще.

* Тадаам! *

Он говорил не только с Виидом, но и его товарищами в углу.

- И среди вас человек идущий моим путём к славе.

Король Белсос, покрытый огнем, шел прямо к Вииду.

- Поднимите голову и встаньте. Люди, которые понимают истинную красоту, не должны кланяться.

- Достоинство и Честь увеличились на 24, будучи признанным Белсосом, Королём Огненных духов.

Голова Виида кружилась отчаянно. Если бы он мог так жить, то мир был бы хорошим. Однако, он сделал всё возможное для выживания.

-- Достиг бы я большего, если бы жил как он? Я обязан быть вежлив. Это могло походить на правила этикета среди скульпторов, но странно получать равное уважение. --

Виид решил опустить голову ещё больше.

Король Белсос безжалостная персона. Такое уже случалось в прошлом, когда он был человеком, и когда он безжалостно обратил свой гнев на Гильдию Алых Крыльев.

Он был ещё более страшен, когда был так вежлив. Это походило на соседского ребенка в общественных банях, который будет вести себя хорошо перед тем как обрисовать на тела других мужчин.

- Нет, всё хорошо. Это легко для кого-то как я, кто следует путем скульптора.

У него не было предварительных знаний о короле Белсосе, но слова бегло вытекли изо рта Виида.

Это был голос мастера лести!

Выбор северных правителей

Словарь терминов

Белый Дракон (англ. Akryong Kaybern) - один из пяти злых драконов, которые терроризируют и управляют гномами королевства Тор. В своих заданиях Виид пересекался уже дважды с этим персонажем.

Поток Пламени (англ. Flame River) - продвинутое заклинание огня, которое получила Ромуна в награду за выполнение задания руин короля Белсоса. Обладает разрушительной мощью на открытых территориях.

Рог Тиерезис (англ. The Teuresec’s Horn) - легендарный предмет, который подарили Вииду Мандал и Делфина за скульптуру их дочери. При использовании Рог значительно повышает характеристики всех союзников вокруг.

Часть 1

По всему телу короля Белсоса бушевал яростный огонь. Вокруг летали духи огня.

- Редко увидишь молодого скульптора с таким примерным поведением.

Виид оказался прав. Король Белсос был слаб к лести! Люди могут вести себя по-разному, но нет никого, кому не нравилась бы лесть.

- И, как я понимаю, один из них прямо передо мной.

Король Белсос взял руку Виида.

Ваше здоровье снизилось на 489 из-за ожога.

Ваше здоровье снизилось на 832 из-за ожога.

Ваше здоровье снизилось на 1309 из-за ожога.

Ваше здоровье снизилось на 372 из-за ожога.

...

Здоровье Виида резко упало. Но, несмотря на это, глаза Виида сияли как фонари.

- Ваше величество, большое спасибо!

Его друзья не могли не восхищаться. Во время охоты и путешествий было довольно несложно заиметь хорошие отношения с местными жителями. Но в такой ситуации это казалось бы трудным. При встречи с сильным монстром люди обычно бы растерялись, но инстинкты Виида били ключом.

- Я хочу поблагодарить тебя за завершение моей скульптуры, которую я не смог закончить при жизни.

- Сравнивать себя с великим королем Белсосом также глупо, как есть суп китайскими палочками. То есть скульптура уже была достаточно сделана с должным мастерством и формой.

- Скромный скульптор, ты недооцениваешь свои навыки.

- Мое искусство нельзя даже сравнивать с мастерством короля Белсоса. Я может и получил признание по всему Версальскому континенту, но это ничто по сравнению с величием ваших скульптор.

- В будущем ты, несомненно, станешь более искусным.

- Я был бы рад учиться у такого великого короля, как вы.

Виид умел вести разговор в нужном ему направлении.

* Дрынь! *

Вы завершили скульптуру и закончили путешествие в руинах короля Белсоса. Вы можете получить подарок от короля огненных духов Белсоса: вызов духов огня, изучение продвинутой магии огня или любая драгоценность в склепе.

- Хммм...

Глубокое мучение появилось на лице Виида. Другие его друзья также могли получить что-нить за завершение задания, не смотря на то, что только Виид делал скульптуру. Ромуна решила не заморачиваться сильно и выбрала первой.

- Ваше величество, я хотела бы изучить продвинутую магию огня.

- Получи же заслуженную награду.

Мантия Ромуны покрылась пламенем.

Вы изучили огненное заклинание, Поток Пламени.

- Еее!

Ромуна восторженно воскликнула. Это было заклинание, наносящее урон потоком огня по широкой области. В отличии от заклинания Сжигания, с этим заклинанием не было необходимости сближаться с врагом. Правда, заклинание Поток Пламени нежелательно было использовать в узких подземельях. Но на открытых местах по типу равнин это было заклинание массового уничтожения! Самая главная особенность мага была в их разрушительной силе, поэтому получить продвинутую магию было хорошим преимуществом.

- Мы хотели бы получить сокровища.

- Это место содержит вещи, которые я собирал, когда был человеком. Сейчас, как духу, они мне не нужны. Вы можете выбрать любой предмет.

Все, за исключением Виида, осмотрели сокровища. Хоть и драгоценности были прекрасны, большинство других предметов были уникальные или даже легендарные! Здесь были сокровища, достаточные, чтобы основать целое королевство на Центральном континенте. Все они были предметами, которые можно получить при особом задании или событии. Хварен выбрала пару красивых и блестящих рубиновых сережек.

- Я...

Виид сомневался до самого конца. Было сложно определиться, основываясь на том, что он знал о короле Белсосе. Один из лучших предметов Виида, Рог Тиерезис, не мог даже сравниться с предметам здесь.

-- Духи огня могли бы помочь в сражении с противником... --

Духи могут использоваться в бою даже без траты маны. Лидер гильдии Алых Крыльев, Терос, возжелал огненный меч и был сожжен. Огонь проник сквозь щит с броней и спалил противника. Защититься против такого меча было невозможным. К тому же, можно было использовать огонь для массового уничтожения скоплений монстров. Конечно, во время охоты все стараются из-за всех сил, но победа зависит чаще всего от навыков и оружия. Если он получил бы огненный меч, то смог бы достойно сражаться, даже не смотря на недостаток уровня. Его навык кузница и сопротивление огня позволили бы использовать это меч.

- В общем, мой выбор... Я не хочу сокровища великого короля Белсоса. Как скульптор, я хотел бы получить парочку кристаллов Агата. Фуф.

Виид сказал это со слезами на глазах. В итоге, задание Белого Дракона все же взяло вверх над его жадностью.

- Скульптор, ты действительно этого хочешь? ... У меня есть куча собранных материалов для ваяния, которые не нужны. Ты можешь забрать их все.

- Благодарю вас за вашу щедрость.

Вместе с кристаллом Агата было также несколько недорогих материалов.

-- Естественно, я хотел бы что-нить подороже. Ах, моя проклятая судьба... --

Виид обессилил от разочарования, пока собирал кристаллы Агата.

Вы получили подарок от короля огненных духов Белсоса.

- Скульптор!

- Да, Белсос?

Слова Виида сразу стали попроще. Он отбросил лесть после того, как получил, что хотел.

- Моя жажда искусства вновь появилась после того, как я увидел скульптуру.

- И? ...

Сейчас последнее, что оставалось, это покинуть руины, поэтому Виид говорил сразу в лоб. Конечно, он бы изменил свой тон, если почувствовал опасность от короля Белсоса.

- Я хотел бы сделать скульптуру вместе с тобой.

* Дрынь! *

Король огненных духов Белсос сделал предложения создать скульптуру вместе. Белсос может оставаться в человеческом мире в течении недели. Также вы не можете покинуть гробницу короля.

В прошлом он работал вместе с Дароном и научился Скульптурной Трансформации! В то время Виид был низкого уровня, поэтому он многое познал. Но сейчас он был почти наравне с Белсосом.

-- Невозможно сделать большую скульптуру за неделю, поэтому я мог бы использовать кристаллы Агата в работе. --

Если бы он работал вместе с Скульптурным Мастером, тогда бы работа могла выйти с высокой художественной ценностью. Виид спросил неуверенным тоном.

- Если вы захотели потом забрать скульптуру...

- У меня такого желания, потому что я дух.

- Как вы знаете, в этой сфере невозможно много заработать.

- У меня нет желания получить что-то взамен.

Договор был заключен еще до начала работы.

- В таком случае, я в игре!

Часть 2

Легкой походкой Союн вошла на территорию Моры. Архитектура, скульптуры, художественное искусство, представления и кулинария! Обычно она не встречала людей на местах охоты, поэтому была рада увидеть шумный город. С самого начала она наблюдала, как Виид поднимает Мору. Поскольку этот город был под защитой и покровительством Виида, она также приносила вклад в его развитие. Она рано обосновалась в Море, зачищала подземелья на севере как Берсерк и продавала полученные предметы в магазины.

- Извините, посетитель, но мне нечем оплатить столь прекрасные товары. Как насчет того, чтобы посетить южное королевство, где вы могли бы получить достойную цену?

- Я продам их здесь. Ничего страшного, если цена будет ниже.

Вы внесли вклад в развитие Моры. Вклад увеличился на 17.

Она уже давно продавала ценные предметы и помогала с экономическим развитием. Очень часто пользователи высокого уровня, которые пришли в Мору, носили предметы, которые Союн когда-то продала. Когда парк и мост были открыты, она также получила огромное кол-во очков вклада. Север был забит кучей приезжих, поэтому жилья было недостаточно, и цены на строительство поднимались. Она имела 32 000 очков вклада. Это было очень много.

-- Однажды я хотела бы прогуляться здесь вместе с ним. --

Она думала о том, чтобы пойти на свидание с Виидом в Море. Благодаря Башни Света здесь было отличное место для молодых пар. Ночью можно было увидеть отраженный свет в чистой воде, журчащей под мостом. И даже если смотреть издалека на Башню Света, можно было почувствовать непередаваемую романтическую атмосферу. Прекрасный образ Союн предстал на мосту!

- Я не слишком привлекательна.

Союн с завистью смотрела на девушек, которые гуляли рядом с парнями. Если бы она не одевала маску, то множество людей было бы очаровано ей. Было много мужчин, которые любили расслабиться перед охотой, смотря на Ледяную Красавицу. Популярность этой статуи была такой же, как у статую богини Фреи. В отличии от других скульптор, Ледяная Красавица

была объектом настоящей мании!

- Я не симпатична, потому что я слишком бледная. Не то, чтобы Виид не любил меня...

Союн была очень красивая еще с самого детства, но она не имела об это и понятия. Когда она гуляла по школе, люди украдкой смотрели на ее лицо. Но никто не пытался даже начать разговор с ней. Союн думала, что она была не привлекательна, но все было совершенно по-другому. Ее красота была настолько ослепляющей, что все мысли сразу покидали голову. Никто даже не смел сказать что-то. Люди просто были счастливы видеть ее снова и снова.

После торговли в магазинах она присела у фонтана и стала наблюдать за людьми. Нежная мелодия музыки от ближайшего представления скользила по ветру. Союн слегка закрыла свои глаза. Она не была здесь некоторое время, поэтому кол-во игроков после окончания строительства Сада Богов было огромное. Ночью город был переполнен туристами. Начинающие игроки жили вместе в лачугах. А новички, которые давно обосновались в Море, уже во всю могли путешествовать и получать награды за задания. Развитие города постепенно формировало средний класс игроков.

- Ищу группу с 180 уровнем для зачистки подземелья. Вы можете определить распределение наград.

- Священник ищет группу. Кому-нить нужен священник? Уровень 230, я не буду отлынивать от работы.

- Культ Травяной каши собирается на экспедицию. Необходимый уровень - 210 и выше. Поход на запад в составе до 300 человек. Вступаем!

По мере развития уровня возможность насладиться роскошью все больше возрастает. Однако игроки среднего уровня не имеют денег для строительства жилья на холме или реке с хорошим видом. Их приоритетом становятся вложения больше в снаряжение, чем в быт. Стабилизация цен на жилье была очень больной темой для игроков. В Море любой мог легко построить лачугу, поэтому возможность приобрести жилье по низкой цене сохранялась. Но потертые дома вредили внешнему виду Моры. Эта проблема легко устранилась появлением новой профессии гончаров. Они обладали удивительной ловкостью в обращении с обычной глиной. Они собирали ее из реки вместо охоты.

- Я должен построить мастерскую.

Гончарам была необходима собственная мастерская. Был сложно работать с огнем в городе, также создавали проблемы монстры, обитающие в реках. Для Виида они были всего лишь разминкой, но для гончаров они были по-настоящему страшной бедой. Гончары использовали свои способности по максимуму - к примеру, для постройки домов. Дома были сделаны из чистой глины и земли. Озера и река около Моры имели много ила, так что это был отличный строительный материал. Дома, которые строили гончары, были очень популярны среди игроков Моры.

- Сколько стоит постройка дома?

- Это всего лишь вода и глина, поэтому цена почти такая же, как и у лачуг.

- Что, серьезно? И через сколько дней все будет завершено?

- В течении одного дня.

- Шикарно! Вы могли бы построить мне дом? Я оплачу расходы.

Как только весть о глиняных домах распространилась среди люда, игроки среднего уровня стали активно пользоваться услугами гончаров. Для начинающих игроков данной профессии эта была отличная возможность заработать деньги! Лучшая сторона глиняных домов была в том, что они строились с использованием природных материалов. Более того, не было проблемой обогреть дом, зажигая костер. Поэтому глиняные дома были так популярны.

- Аххх... Как хорошо.

- Сюда. Здесь очень тепло.

Наличие такого теплого места холодной ночью отлично поднимало настроение. Игроки Моры могли отдохнуть и полностью насладиться своими путешествиями на севере. Во время обсуждения путешествий и охоты друзья могли собираться вместе, жаря вкусную картошку и свежую рыбу. Прибавив к этому сладкую травяную кашу, не было ничего большего, что бы они желали. По мере повышения уровня игроки переезжали с лачуг в глиняные дома. Лачуги на холме и глиняные дома около реки помогли удержать низкие цены на жилье в Море. Глиняные дома были новой особенностью этого края, поэтому гончары имели шанс заиметь здесь свою нишу. Помимо домов, они также делали чашки и посуду, которая очень хорошо продавалась.

Эллионы, которые переехали в королевство Арпен, добывали полезные ископаемые и растили зерно. Кофе и лимоны появились здесь как новые особенности края. Особенно большое изменение ощущалось от постоянного визита профессий, связанных с духовенством. Религиозные ордены со всего континента отправляли священников и паладинов увидеть Сад Богов и восхвалить величие короля Арпена. Королевство получило известность, и усилились отношения с разными церквями. Игроки, носящие белые одеяния или святые доспехи, продолжали приходить с Центрального континента. Но не только священники и паладины были теми, кого можно было увидеть в Саду Богов.

- Сколько денег у тебя есть?

- 3400 золотых. А что?

- Если ты пожертвуешь немного, то сможешь поднять очки вклада.

Люди приходили в Сад Богов, чтобы пожертвовать значительную сумму денег богу, в которого они верили. Пожертвования собирались, и за счет этого архитекторы могли строить соборы. Это было причиной, почему вокруг Сада Богов до сих пор продолжалась стройка. Люди, которые приходили в Сад Богов, также посещали Центр Искусства, и культура королевства Арпен расширялась.

Культура королевства Арпен стала широко известной. Много посетителей покупают предметы искусства на память и приносят их назад с собой в разные города и королевства. Статус Виида как короля повлиял на его скульптуры. Рыцари и солдаты теперь могут гораздо легче поклясться в верности. Как и известность скульптора Виида, культура королевства расширяется невероятной скоростью.

Собор Тареса был закончен. Его религиозное влияние в королевстве Арпен повысилось.

Репутация королевства Арпен достигла маленькие горные деревни на самом краю севера. Торговцы с Центрального и Восточного континентов стремятся участвовать в деловых отношения с королевством Арпен. Они стремятся импортировать высококачественные сельскохозяйственные продукты.

Политическое влияние королевства Арпен было повышено и может затронуть политику ближайших деревень. Жители будут стремиться присоединиться к королевству Арпен, в то время как повысится недовольство их правителей. Появится возможность восстания некоторых территорий с жителями, которые слабо преданы своему правителю. Если восстание будет успешно, то территория будет принадлежать королевству Арпен. Однако король потеряет очки чести, а дипломатические отношения ухудшатся.

Виид не был таким типом людей, который бы поощрял восстания для увеличения территории и населения. Даже если королевство расширится, Мора все равно останется лучшим городом. Товары, которые производили кузнецы и портные, также распространялись через торговую сеть. Путешественники собирали редкие предметы с подземелий и продавали, так что потенциал для развития здесь бы практически бесконечный. Весть о чудесном развитии Моры распространялось на доске объявлений. Резонанс был насколько велик, что новички уже неосознанно хотели начинать свою игру в Море. В то время, как известность и политическая сила королевства Арпен росла с каждый днем, другие правители на севере не могли соперничать с таким быстрым развитием.

- Человек идет!

- Эй, идите и помогите им.

Как только правители севера находят переселенцев, которые идут в Мору, они тут же готовят дома и магазины. Члены гильдий также обрабатывают землю для подготовки сельхозугодий.

- Правитель, спасибо вам большое.

- Не стоит. В случае чего обращайтесь ко мне в любое время.

Все также становится радостными, когда рождался очередной ребенок. Когда кол-во членов семьи увеличивалось с 3 до 4, население постепенно могло бы вырасти до целой деревни. Виид смог развить Мору с того времени, когда она была бедной, поэтому и они верили, что смогу это сделать.

- Извините, Правитель. Я не забуду все, что вы сделали для нас. Ну что же, пошлите.

Но люди продолжали покидать территорию. Те, кто слышали о продвинутой технологии, огромному экономическому развитию и невероятной культуре Моры, собирали пожитки и сразу же уходили вечером. Люди безжалостно уходили с полными руками вещей! Много игроков охотилось и путешествовало на севере, поэтому кол-во посетителей деревень северных правителей увеличивалось. Это вселяло надежду, но не приносило никаких преимуществ.

- Будем охотиться поблизости, а вечером вернемся в Мору?

- Да, давай поспешим.

- У меня есть встреча вечером около Башни Света. Давай разберемся по-быстрому здесь.

- Да!

Даже если подземелья и охотничьи угодья развивались, пользователи все равно возвращались в Мору. В то время, как население деревень увеличивалось на 100 человек, население Моры увеличилось на 20 000 или 30 000.

- Кха-кха-кха!

Развитие шахт в Море было на низком уровне, и деревни могли использовать это в торговле, но они не могли сравниться со скоростью развития искусств и технической поддержки.

- Денежный фонд гильдии в плохом состоянии из-за нанятых наемников.

Они не могли строить здания. Они слышали о Великих зданиях, которые были построены в Море, посредством передач. Это был удар ниже пояса.

- Почему пиво Моры такое вкусное?

Был сформирован второй Северный Альянс, чтобы объявить войну. Однако кол-во и уровень игроков в Море увеличился в десятки раз, так что шансы на успех значительно терялись. Реакция других правителей также была отрицательной.

- Война? Ох, это невозможно, так что покиньте нас.

- Зачем сражение, когда шансы не в нашу сторону? Мы просто закончим тем, что будем платить военную контрибуцию королю Вииду. Имейте совесть.

- С чего вы уверены, что сможете выиграть, если объявите войну Море?

Были огромные торговые отношения с Морой, поэтому северные правители не хотели войны. Некоторые правители активно развивали месторождения природных ресурсов и экспортировали их. Если бы началась война с Морой, это бы привело к приостановлению экспорта, и большинство северных игроков последовало бы за Виидом. В таком случае, земли правителей были бы оставлены игроками, и не было бы визитом со стороны групп охотников. Престижные гильдии в Центральном континенте имели сильную власть и военную мощь, но здесь на севере ситуация обстояла по-другому. Мора имела низкий уровень налогов и фантастическую окружающую среду, поэтому будущее королевства Арпен было точно светлым. Исторический Сад Богов был завершен, что привело к огромной популярности. В то же время, земли северных правителей были неплодородны, уровень развития населения низкий, да и уровень преданности был довольный слабый.

Жители деревни Арман хотят зависеть от королевства Арпен. Процветающая культура Моры захватила сердца жителей. Жители оставили свои надежды в отношении правителя и желают стать часть королевства Арпен.

Особенности: Нет

Население: 4329

Ежемесячные налоговые поступления: 7989 золота

Жители деревни Эквинок хотят зависеть от королевства Арпен. Экономическая сила и население Моры вызывала у жителей зависть. Усилия правителя не так уже плохи, но нет никакой надежды для появления нового поколения в деревне. Жители выбирают быть частью королевства Арпен.

Особенности: Нет

Население: 5828

Ежемесячные налоговые поступления: 4124 золота

Сила культуры! Арман, Эквинок, Йоанна, Юзелин были частью восьми деревень, которые желали стать частью королевства Арпен. Жители добровольно решили принять правление Виида. Были и совсем маленькие деревни без правителей, но также и шесть деревень, которыми управляли гильдии.

- Ах... Сумасшествие. Как такое могли произойти?

Правители столкнулись с незавидной ситуацией. Они нуждались в мобилизации войск, чтобы подавить волнения. Но преданность жителей продолжала падать, что вело к понижению уровня населения. Северные правители могли получить огромную дурную славу.

- При таком темпе будет невозможно следовать за уровнем развития Моры...

Было сложно для населения деревень достичь хотя бы 10 000 человек, в то время, как королевство Арпен насчитывало уже миллионы. Ситуация все сильнее ухудшалась для правителей. Было еще хуже, если были потрачены средства на военное развитие или из-за атак монстров. У игроков на севере было достаточно возможностей. Поначалу, они вкладывали огромные суммы денег в шахты и сельское хозяйство. Но они не ожидали, что станут чем-то типа сельской деревушки рядом с Морой. Наблюдая за недовольством жителей, правители решили сделать сложное решение.

- Что мы должны сделать?

- Лидер гильдии, сейчас нашей культуры, технического развития и военной силы недостаточно, что выжить против Моры в течении долгого времени.

- Что случится, если мы станем часть королевства Арпен?

- Мы потеряем наш политический статус как правители, но разве не сможем ли мы продолжать развитие наших вложений?

- Ряд возможностей появится, к тому же, будет больше игроков.

Если Виид будет управлять их деревнями, то они смогут стремительно развиваться. В

будущем, технологии, население, торговля, известность и особенности королевства Арпен будут разделены между всеми, так что будут создаваться еще более благоприятные условия.

- Но мы все еще имеем полную власть на территории как правители. Если ситуации изменится позднее, и деревня будет развиваться...

Некоторые правители не желали покорно покидать свои места. Власть и гордыня не отпускали их. Но торговцы, которые являются частью гильдии, сказали:

- Нам нужно решиться быстрее в отношении королевства Арпен. Если мы пропустим возможность, то ситуация может ухудшиться, и деревня исчезнет.

- Лидер гильдии, мы видели скорость развития Моры. А что насчет Крепости Варго? Люди с более высоким уровнем, чем наш, охотятся там. Военная сила королевства также выросла.

- Помните, почему мы были изгнаны из Центрального континента? Не потому ли это из-за того, что нам недостает военной силы? Виид не стремиться к войне на севере, но, если бы он захотел это, наши деревни перестали бы существовать.

- Если мы промедлим, другие деревни могут присоединиться к королевству Арпен первыми.

- Не будет хорошо, если мы присоединимся позже. Будет огромная экономическая разница между другими деревнями. У игроков на севере также не будет особых ожиданий. Если они покинут Мору для путешествия и захотят остаться в деревни, они не выберут нашу. Такая деревня будет иметь очень слабый потенциал для развития, и будет нелегко развиваться в одиночку.

Торговцы также активно пытались заставить их сдаться королевству Арпен. Если они объединятся с королевством, то получат огромные выгоды в торговле и налогах. Честно говоря, они видели люди, которые торгуют на площадях и у входа, и поняли, что не смогут соревноваться с королевством Арпен. Даже если правители севера объединятся, им все равно будет тяжело достичь своих целей. Игроки с боевыми профессиями ничего не говорили против. Развитие деревни не было областью их знаний, поэтому они были не против стать частью королевства Арпен, если это принесёт прибыль. Чтобы получить классовые навыки, путешествия и задания для охоты, им все равно нужно было идти в Мору. Да, у них была власть правителей, но денежные вложения медленно пропадали. Гильдии также были активы в королевстве Арпен. Было бы более выгодно стать частью королевству, поэтому не было никакого выбора, кроме как сдаться.

- Мнение каждого было услышано. Тогда давайте примем волю жителей.

Восемь больших и маленьких деревень решило присоединиться к королевству Арпен.

Глава 9 Деятельность оживленных скульптор

Часть 1

Виид продвигался пешком в сторону логова Акрионга Кейберна. Он добрался до королевства Тор верхом на 3-ей Виверне, но в логово решил идти в одиночку - на случай, если он умрет.

- Эх, шире вселенной горе мое...

Совсем только недавно он попивал пиво в баре, ожидая, пока гномы передадут сокровища, но в этот раз ему приходится это делать самому.

- Ну почему же я всегда должен страдать? ...

Виид вздохнул и сделал перерыв. Он не понимал, почему в его жизни столько трудностей.

- Такое ощущение, будто каждый раз кто-то испытывает мою волю, когда тратятся мои же деньги.

Виид двигался прямиком в логово. Кстати, он слышал и хорошие новости - о том, что территория его королевства расширилась благодаря новым деревням. Конечно, деревни были бедными и с низким кол-во населения, так что как король он не сильно выиграл от этого. Но деревни объединились под флагом королевства Арпен, поэтому они уже были забиты игроками. Торговцы прикинули, что деревни будут активно развиваться, являясь частью королевства, поэтому стали вкладывать деньги и покупать имущество на территории деревень.

Северные правители также заключили мир с Виидом, поэтому не нужно было волноваться о безопасности. Несколько дней назад игроки начали строить лачуги в деревнях. Фермеры перепахали землю, а шахтеры направились на поиск месторождений. Задания и охота пока еще активно не проявляли себя. Потому что, как только кто-нить покидал деревню, его близость и достижения сразу же терялись. Но поскольку они присоединились к королевству, солдаты будут зачищать землю от монстров и находить подземелья. Это создаст условия для новых заданий и достижений в королевстве Арпен. Мора только выиграет от того, что деревни развиваются, так что все осознавали их потенциал.

После строительства Сада Богов денежные ресурсы королевства Арпен вновь восполнились, поэтому появилась возможность вклада средств в деревни. Были построены торговые площади и разные необходимые строения. Было заложено начало строительства дороги в Мору, столицу королевства Арпен. Как только объемы торговли увеличатся, появится возможность для увеличения культуры и стабильности в каждой деревни. Больше игроков будет посещать деревню, если она будет процветать. Мора развивается уже долгое время, а вот деревни, которые только присоединились к королевству, находятся еще пока на начальной стадии.

* Гррр... *

* Ох! *

Дорога к логову дракона была забита монстрами. При каждом яростном вое он чувствовал, как нервы были на пределе. Наблюдая, как с клыков монстров высокого уровня капает желтая слюна, Виид почувствовал дрожь. Однако он вошел на территорию Акрионга Кейберна со Спартами, поэтому в итоге почти не встретил сопротивления. Возможно, это не повод для радости, но он ведь получил приглашение от самого дракона!

- Эта ящерица хуже проклятия. Засолить, засунуть в бочку и оставить на черный день.

В раздумьях он достиг входа в логово.

Вы потеряли возможность управлять Спартами дракона Кейберна.

Спартои разделились и вернулись к защите входа. Виид в одиночку вошел в логово. Редкие и обычные книги заклинаний, снаряжения и сокровища были разбросаны вокруг как какой-то мусор. Дань от гномов королевства Тор каждый год увеличивалась. И среди всего этого лежал черный дракон!

Вы ощутили ужас при виде Кейберна. Все физические возможности уменьшились.

Виид немедленно поклонился.

- Приятного вам отдыха. Я - жалкий скульптор Виид. Я принес скульптуру, которую пожелал великий Кейберн.

Снова он ощутил внутреннее недовольство. Он понимал, что не следуют подходить к дракону слишком близко! Не было никакой пользы от увеличения очков близости, так что он просто желал отдать предмет и побыстрее покинуть это место. Голова Акрионга Кейберна приблизилась ближе. Виид почувствовал неприятный запах от дыхания дракона.

- Скульптура?

- Пожалуйста.

Виид вытащил из рюкзака Сияющую статую Кейберна. Кристаллы Агата! Скульптура была создана с тонко подобранными кристаллами, которые сияли как звезды на небе. Большие и маленькие россыпи драгоценных камней создавали форму дракона. Виид вспомнил, как делал скульптуру вместе с королем Белсосом. Король был восхищен, когда узнал о сути работы.

- Это действительно очень необычная работа.

- Вы, правда, так думаете?

- Не просто необычная - невероятная. Очень тяжело сделать скульптуру из связанных камней.

Ювелирная скульптура! Сияющая статуя Кейберна.

Скульптор достиг вершины мастерства и создал произведение искусства с легендарным скульптором. Нет более прекрасного и загадочного сокровища, чем кристаллы Агата, содержащие в себе свет звезд.

Художественная ценность: 12843

Особые опции: Чрезмерная красота приносит плохую удачу, из-за чего шанс встретиться с бандитами увеличивается в 4 раза.

Достоинство +89

Очарование +145

Ценность невозможно оценить полностью.

Эффект не складывается с другими скульптурами.

Число законченных Ювелирных скульптур: 1.

На поверхности кристаллов Агата появлялись красивые блики. Виид взял скульптуру, сделанную вместе с королем Белсосом и преподнёс ее Кейберну.

- Ах…

Скульптура в руках Виида засверкала, когда на нее упал свет. Начиная с головы и заканчивая хвостом, статуя дракона целиком и полностью состояла из собранных камней. Даже от слабого луча света кристаллы Агаты ярко светились. Не было прекраснее работы, чем эта.

- Положи скульптуру и уходи.

Сказал Кейберн, зевнув и закрыв глаза. Виид все еще ожидал какого-нить вознаграждения, но дракон остался безмолвным.

* Дрынь! *

Сокровище, которое желает дракон.

Вы передали предмет, которые Акрионг Кейберн потребовал сделать в ограниченный срок. Дракону нравятся скульптуры, поэтому необходимо было сделать работу из самых лучших материалов. Это честь - просто выжить после встречи с Кейберном. Задание выполнено!

- Ах ты, мерзкая ящерица...

Виид всячески пытался не пролить слез. Но уголки его глаз становились мокрыми по мере того, как его заполняли печаль и сожаление. Он никогда не плакал, даже когда смотрел грустные фильмы.

- Спасибо, что ты принял ее, великий Кейберн.

Виид попрощался и ушел.

Часть 2

- Ах, я хочу поехать в отпуск.

Сегодня был день, когда ей нужно было работать с утра на телестанции. Син Хемин была ведущей программы "Истории Версальского континента". А сегодня как раз должны показать ее первую и вторую часть. Сценарий был заранее проверен, и она заполняла некоторые бумаги.

- Я действительно хочу отдых, чтобы пойти вместе со всеми в приключение.

Син Хемин прикинула, сколько бы получила в качестве выходного пособия, если бы она ушла в отставку, и покачала головой. Отправится в путешествие за рубеж на 1-2 года - это мечта любого служащего, но в реальности такое было бы невозможно.

- О Джуван, сегодня много новостей придется рассказать. Ты хорошо спал ночью? Темные круги под твоими глазами говорят, что ты был на ногах всю ночь.

- Вчера монстры вторглись в Звериную деревню. Правда, я полагаю, Хемин не слышала об игроках, которые их уничтожили?

- Эм, было что-то такое? Зрители вероятно будут заинтересованы. Сегодня у нас важные новости.

Син Хемин и О Джуван продолжали передачу.

- Многие уже слышали об этом, но Бадырей закончил 15 этап задания Черного рыцаря.

- Невероятно. Солдаты и рыцари отлично развились под началом Бадырея.

- Сегодня мы покажем вам видео всех важных событий. Разве воин Питон также не преуспел?

- Его прозвище Волк из трущоб очень подходит ему. Нет ни одного воина, который бы скрылся от него. Он известный игрок, которые блистательно сражается двуручным мечом.

Первая часть программы была об игроках, которые проходят задание на Мастера класса. Никто еще не закончил его, поэтому первый человек, который сделает это, вызовет огромную популярность. Вне зависимости от того, нужно найти сокровища или подземелья, сложность задания подразумевала низкий шанс на успех. Но награда была высока, поэтому много игроков желало проходить сложные задания. Именно так и можно было засветиться в новых программах на разных телевизионных станциях. Они рассказывали важную информацию о Версальском континенте игрокам, и рейтинги росли.

Первая часть была о Бадырее, а вторая - о путешествиях остальных игроков.

Часть 3

Жители королевства Тор расслаблялись, выпивая пиво.

- Ты слышал из передачи о том, что Виид недавно встречался с Акрионгом Кейберном?

- Серьезно?

- Да, жители во всю обсуждают, что великий скульптор встретился с драконом и вернулся невредимым.

- Ну, его скульптурные способности превосходны.

- Кха-кха, он встречался с Кейберном?

Игроки-гномы были удивлены. Интерес игроков Центрального континента к Вииду значительно вырос за последние годы. Его слава немного померкла после поражения от Бадрея. Но, получив статус короля Арпена и создав Сад Богов, Виид снова привлек огромный интерес. Получая доверие, король расширяет свою территорию. Но они не могли предположить, что успех будет таким. Много игроков наблюдает за Виидом еще с Континента Магии - плюс фанаты с Королевской дороги. Виид показал фантастическую силу с самого начала. Некоторое время о нем не было ни слуху, ни духу, поэтому они ожидали что-то невероятное.

- Ха! Виид выжил после встречи с драконом...

- Защитники ранее оказались Спартои, которые принадлежат Кейберну.

- Ах, мне так любопытно. Это покажут на передачи?

- К сожалению, пока не знаю.

- И, все-таки, он на самом деле очень смелый.

Виид также сидел рядом в таверне под названием Железный молот. Как кузнец среднего уровня, он мог получить бесплатно пиво, так что он заскочил сюда перед долгим полетом.

- Мое выполненное задание стало довольно известным.

Виид отпраздновал его холодным пивом. Было много путешественников среди Королевской дороги, которые интересовались знаменитыми игроками, поэтому новости о них распространялись быстро. Задание, которое он завершил, поразило даже гномов!

- Наконец-то, я могу расслабиться.

Сейчас уровень ваяния Виида был на 49,2% 9 продвинутого уровня. Ему нужно было еще 50%, чтобы полностью освоить свой навык.

- Фуф, вложения в скульптуры оказались слишком большие.

Развитие национальной мощи королевства Арпен. Большие затраты для достижения Мастера своего класса. К счастью, Сад Богов получился успешным, так что Виид мог немного передохнуть.

- Я могу поднять оставшуюся часть уровня ваяния, просто выполняя остаток заданий.

Виид выучил пять секретных скульптурных техник, которые пригодятся в предстоящих заданиях и путешествиях. Мечом Дракона, Красной Звездой было опасно управлять, но его боевая сила была несравнима. В битве один на один меч был бы очень эффективным.

- Я сниму кожу с этой бесстыжей ящерицы и запеку его в собственном соку.

Виид проклинал Кейберна всю дорогу, пока покидал королевство Тор.

Часть 4

- Как вы знаете, поиски Кейберна закончились безопасно.

Виид закончил его задание и встретился с Пейлом и другими его друзьями. Компания ожидала награду или что-то в этом духе, но они не могли ничего сказать после того, как посмотрели на лицо Виида. Это было лицо, полное ненависти к дракону!

- Что-то странное с его улыбкой...

- У него явно плохое выражение лица.

Естественно, они чувствовали себя неплохо после всех наград, которые они получили в гробнице короля Белсоса. Виид же получил только кристаллы Агата, так что расстраиваться было из-за чего. Хварен нежно спросила:

- Виидушка, а что ты собираешься делать сейчас?

- Я вернусь к своему задания Мастера. Я отправлюсь в Харсел.

Он собирался использовать Ледяного дракона, Виверн, Золотого человека, Желтоватого, Феникса, Золотую и Серебряную птиц, скульптуры с Джиголаса, а также скульптуры природного бедствия. Виид не был чистым скульптором, который не сражается на передовой. Он создавал новую броню, выучивал секретные техники меча и поднимал эффект навыка Сияющего меча, чтобы использовать все его возможности. К тому же, он изучил навык

Оживления скульптур довольно на раннем этапе игры. Его ожившие скульптуры каждый раз становились сильнее, так что оставшиеся задания должны пройти гораздо легче. Орки и эльфы отправили экспедиции для изучения Ратцберга. Хварен колебалась, но потом сказала:

- Мы идем с тобой.

Виид удивленно смотрел на них, в то время как Пейл засмеялся и сказал.

- Мы уже обсудили это между собой. Мы поможем тебе с заданием Мастера.

Раньше они только могли смотреть, как Виида преследует гильдия Гермеса. Так что, теперь они хотят помочь ему с заданием Мастера. Настоящая дружба между товарищами! Они также чувствовали себя неудобно из-за того, что Виид каждый раз так вкусно их кормит.

- Ребята, я так тронут…

Сурка мило засмеялась.

- Не парься. Когда мы будем проходить свои задания на Мастера, ты сможешь нам помочь!

- Задания Мастера? ...

Виид внезапно осекся. Его задание Скульптурного Мастера было уже достаточно сложным, а теперь ему придется помогать друзьями с их заданиями. Среди его друзей были лучник, разведчик, танцор, бард, волшебник, священник и рыбак.

- Хм, если на то пошло, то я, в принципе, мог бы и сам пойти в Харсел…

- Разве ты не должен отправится немедленно? Это ведь далеко. 3-я Виверна, иди сюда!

3-я Виверна прилетела к Хварен и села на землю. Его друзья всегда подкармливали ожившие скульптуры, поэтому они слушались и их.

- 1-я Виверна!

- 2-яВиверна!

Его друзья садились, как только прилетали виверны. Ледяной дракон и Феникс ждали в воздухе вместе с Золотым человеком и Желтым за спиной. Ожившие скульптуры с Джиголаса решили уйти раньше, так что Виид встретит их в Харселе.

Часть 5

Племя Саллионов! Они были племенем воинов, которые управляли скалистыми высокими горами Харселя. Если бы он избавился от них, то смог бы спасти расы оживших скульптур. Мысли Виида были вполне ясными.

- Бедные создания, вы должно быть много страдали, так что я пришел вас спасти во имя справедливости.

Урожай, который вырастили Эллионы в королевстве Арпен, был невероятный. 5-метровая клубника и 8-метровые арбузы! Несмотря на размер, вкус у них был очень сладкий. Это достижение увеличило успех страны и в будущем могло стать ее специальностью. Благодаря землям с разных деревень, уровень урожая и богатства был крайне велик.

- Их называют Арнинами? Они же ждут. Я должен их использовать на полную.

Арнины были в большой опасности из-за того, что были окружены Саллионами. Виид прибыл в горы Харселя и стал разрабатывать план.

- Я должен нападать постепенно, начиная с предгорий.

Целая горная система была их территорией, поэтому он решил встретить их открыто в лоб вместо того, чтобы прятаться. Зефи спросил с лицом, полным беспокойства.

- Не слишком ли это просто?

- Чем проще, тем лучше.

- ...

Саллионы были известны как великие воины. Но, если брать во внимания способности Ледяного дракона, Феникса и других оживших скульптур, сражение в горах вряд ли будет слишком тяжелым. Скорее, невозможным будет незаметно проникнуть в их лагерь. Королевская Гидра с 9 головами, Феникс, Огненные гиганты и другие сильно выделялись. Даже если их боевая мощь была огромна, было невозможным двигаться незаметно по такой дистанции.

- Я заставлю оживших скульптур сражаться на полную. Я заставлю всех пахать.

Виид верил в свои ожившие скульптуры, вместе с которыми он так долго сражался. Сила одной скульптуры была равна моще монстра уровня босса. Если они совместят свои силы и будут сражаться вместе, то ничто их не остановит.

- Вызываю Рыцаря смерти, Ван Хока, вызываю Повелителя вампиров, Торидо!

- Хозяин, я готов к битве!

- Ты звал меня.

Его два помощника так же появились. Виид сделал важный вид и сказал:

- Так, вы двое, не забыли о кольце и мече, что я дал вам?

- ...

Торидо опустил глаза, в то время как скелетная челюсть Ван Хока задрожала. Они слышали эти слова, наверное, 999 раз!

- Вам ведь нравится их носить?

- ...

- Будете молчать - заберу обратно.

- У-удобно.

- Приятно.

- В таком случае, вы должны отработать свои подарки. Все понятно?

- Есть!

Часть 6

Дддуууу! Виид использовал Рог Тиерезис. Это был предмет, который поднял мораль оживленных скульптур и повысил их эффективность в бою.

- Вперед.

Все это время скульптуры зачищали от монстров земли вокруг Моры и Крепости Варго. Пока виверны использовались как транспорт, другие скульптуры во всю использовали время, чтобы расти в бою.

- Я, правда, боялся, что они потолстеют.

Выражение Виида говорило, что сегодня все будут работать на полную катушку.

* Кваааах! *

Девятиглавая Королевская Гидра двигала свое большое тело в сторону гор. Червь Смерти - огромный монстр, который живет под землей. Виид назвал его так, потому тело червяка могло вырасти до 200 метров. Нынешняя его длина тела была 95 метров, но это уже хватало, чтобы раздавить или съесть любого противника. Если монстр был проглочен, это тут же означало мгновенную смерть! Тело червяка двигалось в определенном такте, извиваясь. Огненный гигант использовал меч огня. Также рядом были Цербер и рыцарь Севилль. 47 скульптур с Джиголаса состояли из разных рас. Они обладали поистине абсурдной мощью. Ледяной дракон, Виверны, Имуги, Феникс, Золотая и Серебряная птицы также находились в воздухе в качестве поддержки.

Шшшшш! Послышался резкий звук, и что-то начало двигаться среди кустов и деревьев в горах.

- А вот они.

У Пейла был острый взгляд, поэтому он различал Саллионов среди кустов.

- Приблизительно 300 существ ждут нас, вооруженные луками и копьями.

Виид все еще не был уверен.

- Это все?

- Они идут со скрытых пещер, так что, может быть, опасно использовать ожившие скульптуры. Не лучше ли остановиться?

Виид покачал головой.

- Все хорошо. Мы не будем сражаться со всеми. Просто смотрите, как сражаюсь я.

Детеныши становятся сильными только, когда выходят из гнезда. Виид имел похожие чувства.

- Лучше отбросить слабых сразу.

Сейчас он нуждался в том, чтобы определить способности своих оживших скульптур. Если он будет знать возможности каждого, он сможет в дальнейшем легко разрабатывать тактику боя. Саллионы двигались группами и были крепкими воинами. Если бы монстр уровня босса атаковал бы их территория, вместе они легко бы дали отпор ему. Поэтому, несмотря на свои мысли, Виид все же немного боялся за свои ожившие скульптуры.

- Они наступают!

Скульптуры прошли почти половину пути до гор. И тут Саллионы внезапно появились из-за скал, кустов, деревьев и начали атаковать. Девять голов Королевской Гидры выплюнули огонь в сторону воинов. Скульптура эльфийки, которую Виид прозвал Элтин, выпустила тучу стрел. Герника, женщина-варвар, держала в левой руке топор, а в правой - булаву. Она использовал свою грубую силу, сбивая Саллионов. Мечница Виндекс стремительно двигалась и наносила удары тонким острым клинком. Большинство скульпторов в Джиголасе были одинокими мужчинами, поэтому они делали скульптуры женщин. Они получились сильными и полными желания разорвать монстров в клочья! Был также изящный павлин с тонкими и длинными ногами. Сурке он очень понравился, и она часто гладила голову Эпаллита. Когда Саллионы наступали, Эпаллит внезапно раскрыл свои крылья. Ш-фр-ш! Он высвободил яд, скрытый в крыльях. Это была хитрая атака, которая не сразу была понятна для противника. Он испускал опасный ядовитый дым, от которого трава пожелтела и сразу погибла. Группа Виида наблюдали со стороны, как скульптуры сражались. Это было и понятно, поскольку их уровень уже превысил 400. Яростный огонь охватывал Салионов везде, где ступал Огненный гигант. Это была по-настоящему невероятная боевая мощь!

- И правда...

Виид засмеялся от удовольствия.

- Как я и думал. Теперь я могу взяться за них по полной программе.

Каждая скульптура обладала силой монстра уровня босс. Каждая их способность отлично дополняла друг другу. Если собрать их силу вместе, любое сопротивление было бы подавлено. Благодаря помощи оживших скульптур, они смогли пробиться к входу в горы.

- Проверка на прочность закончена. Я полагаю, что достаточно. Поднимаемся!

Группа Виида стала взбираться по горам Харсела. Ю Бьюнгчжин смеялся, смотря на монитор.

- Да, тебе следует быть осторожнее. Ожившие скульптуры сильны... Но и Саллионы сильные противники.

Виид подготовился, чтобы потом показать свое путешествие в передаче. Даже если это был не прямой эфир, все равно это была важная битва, которую стоит показать. Возможно, зрители и не удивятся силе оживших скульптур. Все знают об их моще. Правда, стоит отметь, что даже скульптуры будут в опасности, если попадут в центр гор Харсела. На другом экране Ю

Бьюнджина показывали старейшин племени Саллионов. Они и солдаты собрались вокруг костра. Выглядели они как простые рептилии, но все же они были правителями этих гор.

- Люди появились в наших горах.

- Они сильны?

- Не страшно, мы сможем победить.

- Вперед и в бой!

- Нет, давайте их затянем поглубже.

- И затем...

- Хахаха, мы не позволим никому из них выйти отсюда живыми.

- Да, так и сделаем.

Саллионы были умны. Они бы затянули группу Виида в глубь гор, а потом уже атаковали со всей силой. Воины, секретно скрытые в пещерах, могли истребить кого угодно! Как и Сфинкс отказался покидать королевство Розенхейм, так и другие летающие скульптуры могли выбрать смерть вместо отступления. Виид мог бы потерять Ледяного дракона, Желтого и Виверн, которых он растил с такой "нежностью".

- Выглядит очень интересно.

Ю Бьюнджин ожидал невероятных результатов.

Часть 7

Писк! Полевая мышь прошмыгнула в месте собрания старейшин Саллионов.

- Затяните их глубже...

Полевая мышь искала крошки хлеба, но рядом не было ни одного куска еды.

- Давайте покажем этим захватчикам, что такое горы Харсела.

- Уук!

Мышь нашла кусочек мяса под ногами воин. Затем убежала в щель между стенами и добавила кусок в кучу вещей. Шпион не издавал звуков, так как передвигался на своих четверых лапах.

- Мы должны найти место, где мы покончим с ними.

Мышь наконец-то проглотила кусочек мяса и вернулась в яму, которую вырыла. Оттуда она попала к Вииду и другим. Полевая мышь была также ожившей скульптурой. Ее имя так и звучало - Полевая мышь! Она была не слишком красива, но зубы и когти выглядели довольно впечатляющими. Скульптор, работающий в угольной шахте Джиголаса, жаловался на свою судьбу и сделал эту скульптуру. Виид использовал Полевую мышь шпионить за Саллионами.

* Уауауа! *

Серебряная птица была покрашена и сидела на ветке. Она подслушивала разговоры Саллионов днем, в то время как мышь - ночью. Виид использовал их как хотел.

Ловушка племени Саллионов

Словарь терминов

Герника (англ. Gernika) - одна из оживших скульптур Виида в форме женщины-варвара. Сражается в ближнем бою, держа в левой руке топор, а в правой - булаву.

Огненный гигант (англ. The Fire Giant) - одна из оживших скульптур Виида в форме огненного гиганта. Сражается в ближнем бою с помощью огненного меча и огня, который сам же и испускает.

Печать правителя континента (англ. The Lord of the Continent Seal) - легендарный предмет, который является королевской печатью императора Гейхард фон Арпен. Виид получил ее от наемника Смита при выполнении задания церкви Металоста.

Полевая мышь (англ. The Country Mouse) - одна из оживших скульптур Виида в форме мыши. Была создана в Джиголасе и используется Виидом как шпион.

Рог Тиерезис (англ. The Teuresec’s Horn) - легендарный предмет, который подарили Вииду Мандал и Делфина за скульптуру их дочери. При использовании Рог значительно повышает характеристики всех союзников вокруг.

Саллионы (англ. The Sulleion) - монстры-рептилии, которые живут в горах Харсел. Виид осаждал их крепость при выполнении этапа задания Мастера, чтобы освободить Арнинов.

Червь Смерти (англ. Death Worm) - одна из оживших скульптур Виида в форме гигантского червя. По словам Виида червь может вырастить до 200 метров в длину.

Часть 1

"Время хаоса!"

Начался показ игрового видеоролика от корпорации Юникорн.

- Что это такое?

- Скорее всего, это что-то интересное.

Недавно люди стали ощущать, как что-то изменяется в мире. Война окутывает весь Центральный континент. Сначала войны между влиятельными гильдиями, а теперь вокруг разгуливают монстры, а церковь Эмбиню вершит свое темное дело.

- Деревня Хвизурун была разгромлена монстрами. Туристам стоит быть осторожнее в путешествии. Желательно тем, кто не достиг 320 уровня, не появляться поблизости.

- Город Сержди был атакован церковью Эмбиню. Кто же им поможет теперь?

- Грабители ворвались в магазин Фредди. Скупаю предметы, чтобы заполнить прилавок. Рад всем торговцам.

На доске объявлений показали разные истории городов и крепостей, которые пострадали в последнее время. Монстров, которые разгуливают на ранее безопасных дорогах и местах.

- В эти дни я чувствую себя неспокойно.

- Жизнь стала гораздо труднее. Где же те, кто позаботятся о монстрах и восстановят мир?

- Все вокруг заняты, играя в войнушки.

- Уффф. Иной раз уже и за ворота выйти страшно.

- Даже охотиться стало тяжелее.

Теперь игрокам нужно быть настороже, охотясь в горах, лесах или даже на открытом месте - монстры могут заявиться в любой момент. В королевствах и так было много проблем, а сейчас еще и культ Эмбиню. Иногда монстры даже меняли место своего обитания, так что игрокам приходилось быть внимательными. Это сильно повлияло и на торговцев, так что теперь и награда за выполнение задания стала меньше.

- У меня больше нет ничего для тебя, прости.

- Что же мне делать? То, что я обещал тебе, украли воры...

Жителей постигла бедность настолько, что даже за мелкие задания снизилась награда.

- Нечего есть.

- Как же тяжело.

- Совершенно нет заказов, поэтому я едва могу что-то себе позволить.

В прошлом, города были свободны от монстров, и игроки спокойно могли делать, что хотели. Но сейчас все изменилось. Торговцы постоянно получали убытки от бандитов и церкви Эмбиню, а гражданская война еще больше нанесла урон по рынку.

- Эй, как твои успехи?

- Шутишь что ли? Мне даже нечем оплатить ремонт моей повозки.

Военные поставки и деятельность крупных гильдий могли способствовать активной торговли. Но уже сформировались крупные торговцы, которые установили свою монополию. Ситуация для обычных игроков и жителей с каждым разом становилась хуже, поэтому стали происходить частые вспышки недовольства.

- Черт, что же творится!

- Мы платим кучу налогов только для этого?

Несмотря на тяжелые налоговые выплаты, торговцам все равно приходилось работать в таких тяжелых условиях. Иногда даже происходили конфликты, но эти профессии были слабы в бою. Так что, логично было догадаться, что рядовые торговцы сильнее всех были недовольны ситуацией.

- Сколько же еще нам мучиться? Я мог бы потерпеть, если хотя бы что-то было хорошее, но ситуация безнадежная.

- Я закрыл 5 магазинов. Снаружи опасно, поэтому кол-во людей, которые занимаются охотой, сократилось. Качество предметов тоже упало.

- Они просто насмехаются над нами!

Собрание малых и средних торговцев обвиняло во всем правителей и гильдии. В нелегкие дни для континента труднее всего было небоевым классам: торговцам, фермерам, шахтерам и т.п. Им приходилось тяжелее всего. Гильдии были недовольны площадью своей территории и продолжали завоевательные войны. Проблемы Центрального континента затронули даже отдаленные горные деревни - туда заявилось огромное кол-во монстров.

- Церкви Эмбиню нельзя позволить распространиться.

Религиозные ордены со всего континента объявили войну церкви Эмбиню. Из всех монастырей и храмов стали выдвигаться рыцари и монахи. Эта священная война стала последней каплей для игроков, и они поняли, что Версальский континент начинает меняться.

Часть 2

В то время, пока Бадырей проходил очередной этап задания Мастера, гильдия Гермеса также была вся в делах. Они с помощью обманных способов собирали огромные налоги с королевств Хавен и Калламор.

- Ммм, такой шанс нельзя упустить.

- Опасно связываться с гильдией Гермес. Мы согласны. Надеемся на сотрудничество в будущем.

Репутация гильдии Черного льва сильно упала. И хотя это было всего лишь одно поражение, Карлиз и вся элита гильдия была буквально сметена. Стали распространяться слухи, что гильдия Черного льва слабее гильдии Гермеса. Члены гильдии стали ее покидать, что в своих целях использовал их соперник, гильдия Беден. Конечно, если бы гильдия Черного льва объединилась с другими малыми гильдиями, они смогли вернуть былую силу. Однако гильдию Беден поддерживала гильдия Гермес. Они секретно предоставляли ей свою силу, чтобы отбросить гильдию Черного льва и удерживать в своих руках королевство Туллен. Гильдия Беден не могла противиться решениям гильдии Гермес, ведь они уже имели печальный опыт с ними. За владение королевством Туллен они должны платить огромный налог, но все же это было лучше, чем постигнуть участь гильдии Черного льва. Лафэй организовал собрание с лидерами гильдии Гермес.

- Через 2-3 месяца гильдия Беден должна привести в порядок королевство Туллен.

- Действительно ли нам нужно сотрудничать с гильдией Беден? У нас и так достаточно лишней военной силы.

- Есть парочка локальных проблем из-за других королевств, которые находятся между нами, а гильдия Беден лучше нас знакома с местностью, так что давайте предоставим им решить мелкие проблемы.

- Но потом, когда они нам будут уже не нужны...

- ...то мы просто уничтожим их. Кстати, как раз самые сильные игроки гильдии Беден сейчас на разных заданиях.

- Тогда мы просто разобьем их по одному.

- Проблемой остается захват королевства Лэсаль...

- Все схвачено. Наши мощные атаки сломают их за месяц.

Гильдия Гермес решила бросить свои войска против королевства Лэсаль. Затем они планировали атаковать королевский альянс Бриттен, чтобы напасть на гильдию Облака.

Часть 3

3-я Виверна летела в воздухе вместе с Юрин.

- Какой хороший вид. Спасибо 3-я Виверна за это!

- Краак. Ка-ка-ка-ка!

Виверна3 была слаба на похвалу.

- Я бы хотела полетать вместе с тобой по небу после этого. С утра до вечера. И всю ночь напролет.

- ...

3-я Виверна внезапно почувствовала, как силы ее покидают после слов Юрин. Она и так использовалась Виидом, а теперь на 1 пассажира стало больше! Юрин верхом на 3-й Виверне летала вокруг крутой горы. Она рисовала карту гор Харсел по просьбе Виида.

- Поднимись повыше. Мне нужен вид получше.

- Круиик!

3-я Виверна взмахнула своими крылья и резко поднялась в небо. В свободное время она охотилась и поднимала уровень, так что ее максимальная скорость увеличилась. Юрин смотрела вниз на горы Харсел. Саллионы выстроили крепость на крутом горном пике Тубкал. Стены состояли из камней и утесов, поэтому захватить крепость было практически не реально.

- Мне нужно нарисовать более подробную схему этих гор.

Юрин взялась за карту.

Часть 4

- Ну, как-то так.

Виид разрабатывал новую стратегию, основываясь на данных, полученных от Полевой мыши и Серебряной птицы.

- Хм, довольно интересно.

Горы Харсел были крутые, поэтому заманить противника глубже было довольно легко. Саллионы могли легко использовать сеть пещер и свою силу, чтобы разбить его! Виид похвалил их:

- А они очень даже неглупые ребята!

Пейл ждал решения Виида.

- И каков будет план?

Виид имел огромную репутацию в игре. Можно было сказать, что во всем континенте он имел лучшее лидерство и навыки командования. Он даже имел Печать правителя континента и рог Тиерезис. С нынешних уровнем лидерства Виида он мог бы легко вырастить из парочки варваров настоящую боевую элиту. Пейл, конечно же, знал и о боевой силе Виида, но он больше верил в его тактические способности.

- Эти рептилии довольно умные и используют много ловушек...

- И что мы будем делать?

- Естественно, мы не может позволить их стараниям пропасть зря.

- Чегооо?

Пейл думал, что это будет невозможно. Но Виид направил свои ожившие скульптуры прямиком в гору Тубкал. Они проникли еще глубже на вражескую территорию. Скульптуры продолжили сражаться с Саллионами, несмотря на пространство и местность. Для обычной группы было бы невозможным охотиться в горах Харсел. Все потому, что им нужно было привести достаточно войск против Саллионов! Конечно, скульптуры были сильны, но в скорости они проигрывали Саллионам. Да и местность была абсолютно неудобной для них.

- Королевская Гидра, направо. Твоя задача - удержать противника. Герника, отступи назад и защищай свою позицию, помогая союзникам.

Ожившие скульптуры изменили построение по приказу Виида. Они пересекли девять гор на пути в гору Тубкал, отражая нападения Саллионов из скрытых пещер. Саллионы старались концентрировать атаку на одном противнике. Те скульптуры, что находились в опасности, старались вовремя уходить, уступая дорогу собратьям, которые были полны сил. Виид менял строй каждый раз в зависимости от ландшафта и боевых характеристик своих скульптур.

- Поток Пламени!

Ромуна использовала в атаке новое заклинание, которые недавно выучила. На противников

полился настоящий поток огня!

- Ааа, больно!

Виид ухмылялся каждый раз, когда видел, как Ромуна использовала мощную магию по широкой области! Другие его друзья также показывали невероятные способности по мере их продвижения. Виверны, Ледяной дракон и Феникс прикрывали всех сверху.

- Концентрируйте свои атаки в одном месте и, когда враги начнут рассеиваться, смело наносите завершающий удар. Вы уже съели довольно много, так что даже не вздумайте использовать это как повод отлынивать от работы.

Под командованием Виида ожившие скульптуры показывали на 35% больше силы и способностей, чем обычно. С тех пор, как он полностью натренировал свои скульптуры, они стали показывать ужасающие возможности. Даже те скульптуры, которые всего лишь использовали лук и обычную магию, были крайне полезны, поэтому для безопасности они находились в центр построения. Огромная боевая сила на пике своих возможностей была собрана здесь! Пейл и Романа также не отставали, использовав крайне разрушительные дальние атаки, в то время как Сурка и Зефи прикрывали их в ближнем бою.

- Место крепости Саллионов... Нужно перейти еще шесть гор.

Виид использовал карту, чтобы рассчитать расстояние. Они уже перешли девять гор по пути в Тубкал. Прошло достаточно времени, но идти еще было долго.

- А вот здесь опасное место в центре...

Каньон был как раз подходящим местом, где они могли нарваться на сильное сопротивление. Конечно, можно было бы использовать Виверн для разведки, но Саллионы передвигаются через пещерные туннели, поэтому увидеть их было бы невозможным. А в худшем случае всю группу могли бы окружить!

- Не следует ли нам отступить?

Ирен заволновалась. Она была священником, поэтому перспектива быть окруженной со всех сторон ее не радовала. В критической ситуации она бы не успела вылечить всех, и кто-то бы умер. Поэтому она хотела бы избежать такой ситуации.

- У меня есть пару мыслей, так что давайте пока продолжим.

Во время небольшого перерыва Виид готовил еду и использовал повязки, чтобы подлечить раненых скульптур. Он решил не использовать свою близость с церковью Фреи, чтобы привести Альберона, так что Ирен приходилось лечить всех в одиночку. Конечно, она не имела таких навыков, как Альберон, но, к примеру, Королевская Гидра была практически бессмертна. Она не умрет, пока есть хотя бы одна голова. Поэтому Ирен могла сосредоточиться на других членах группы. Кстати, скульптуры быстро подружились с ней. Воистину, священник был превосходным классом для увеличения очков близости!

Часть 5

Виид увеличил время перерывов во время сражения и делал скульптуру. Это было довольно

привычно для его друзей, поэтому никто не обратил на это внимание. Он вырезал форму широких гор из деревянного полена. Несколько часов спустя Пейл вдруг остановился.

- Это слишком рискованно - пересекать вот так.

Они вышли на поток бурной реки. Обычно вода едва бы касалась их колен, но из-за дождя уровень воды повысился. Виид посмотрел на карту и подтвердил местоположение.

- Основываясь на карте, которую нарисовала Юрин, это одно из лучших мест для атаки. Нам придется пересечь этот поток, если мы хотим достичь горы Тубкал.

Знание местности сильно повышало шансы не потеряться в горах. На пути в гору Тубкал было три опасных местах, и эта река была одной из них. Во время пересечения они могли бы попасть под град стрел с противоположного берега. Пейлу, Ромуне и скульптурам пришлось подвергать себя опасности. Даже Виид решил не вырезать скульптуру здесь. Ромуна заговорила неуверенным голосом:

- А побезопаснее пути нету?

- Нам придется опять пересекать две горы. К тому же, там довольно сложный подъем. Лучше пройти по-быстрому здесь, пока мы еще можем дать отпор.

Виид выдвинул вперед самых крепких оживших скульптур.

- Даже не вздумайте расслабляться. Пейл пойдет первым, чтобы присматривать за вами. А Ромуна приготовит пару заклинаний, чтобы прикрыть вас.

Однако враг не появился, и они легко преодолели водную преграду. Но после этого уровень Саллионов резко возрос. Если до этого они сражались против обычных солдатов, но теперь стали появляться элитные воины. Они были настоящими воителями с уровнем, превышающим 420! Саллионы бросились в атаку, не жалея сил. Скульптуры неплохо выросли после того, как их оживили в Джиголасе, так что они сражались вполне уверенно, даже несмотря на яростную атаку врага. Но здоровье скульптур постепенно падало по мере того, как умирали воители Саллионов. Однако даже так, ожившие скульптуры, такие как Огненный гигант, показывали беспрецедентную силу. Благодаря его огненным характеристикам Саллионы, которые были рептилиями, убегали с всех ног.

- Знаете, я немного нервничаю.

Сказала Ирен с очень серьезным лицом.

- Мы слишком глубоко зашли в стан врага. К примеру, они могут получить поддержку из других скрытых пещер, и тогда нас окружат. Это слишком опасно даже для сильных скульптур!

Скорость боя оживших скульптор была невероятной быстрой благодаря руководству Виида. Даже если Саллионы окружали их со всех сторон, они могли резко изменить построение и легко отбросить врага. Королевская Гидра вызывала на себя внимание противника, в том время как Червь Смерти внезапно появлялся из земли и проглатывал их.

- Ш-ш-ш-ш-ш!

Дикая змея также извергала яд во время концентрированных атак. Скульптуры были организованы и легко побеждали врага вместе. Конечно, пока еще никто не умер, но Ирен

надеялась, что до этого не дойдет. К тому же, даже потеря одной статуи для Виида будет огромной потерей. Так что, она решила остановить Виида. Ее здравый смысл говорил, что Виид слишком торопится.

- Враг хочет заманить нас сюда.

Виид кивнул:

- Да, так и есть.

- Тогда наш план...

- Не бойся. Мы сделаем тоже самое.

Виид задумался, глядя на карту, которую нарисовала Юрин.

- Огромнейшая крепость. Если мы будем атаковать с предгорей, то для этого понадобится достаточно времени. А они в то время смогут усилить защиту или подготовить внезапную атаку...

Нужно много времени, чтобы достичь гору Тубкал. Им придется сражаться со всеми Саллионами, которые засели в горах Харсел. Несмотря на победы, чем глубже они будут заходить в стан врага, тем тяжелее будет сражаться. Это война на истощение, и будут проблемы с припасами. Поэтому он отправил Полевую мышь и Серебряную птицу, чтобы собрать информацию и нанести один-единственный удар.

- Сейчас вы можете только верить в меня.

- Шансы на успех?

- Я не могу быть точно уверен, но если у них есть хотя бы толика ума, они просто позволят нам пройти и превратить их в суши.

Ирен решила поверить в Виида. Ведь это были слова человека, который не стал бы просто так рисковать своим телом, из-за дорогих больничных счетов! Следующей местностью, в которую они попали после реки, был горный каньон. Его длина была около двух километров. Это было место, которое внушало страх и точно заставило бы вас отступить! Дорога проходила вдоль водного потока прямо в каньон. Зефи напряженно огляделся:

- Просто невозможно пройти здесь, не нарвавшись на внезапную атаку.

Саллионы использовали узкие пещеры, которые были тяжело увидеть, так что найти их до нападения было невозможным.

- Не стоит ли нам подняться на вершину утесов, чтобы продвигаться быстрее?

Пейл шел впереди, держа наготове стрелу. Уже само место казалось противником, затаившимся перед атакой!

- Нет. Мы пойдем дальше вглубь каньона.

- Серьезно? Но там нет возможности отступить. Разве находится внутри каньона не тоже самое, что быть под крепостной стеной?

- Это мне и нужно.

Виид пошел вдоль водного канала. Ожившие скульптуры последовали за ним через широкий каньон, окруженные со всех сторон неприступными стенами.

- Ну, на этот раз они наконец-то покажутся. Ведь это самое удобное место для атаки.

Виид шел по каньону с такими мыслями.

Часть 6

Саллионы скрывались в пещерах с обеих сторон каньона.

- Да я просто гений.

- Эй, это был мой план.

- Глупые людишки. Хахахаха!

Старейшинам и воителям тяжело было сдержать смех. Они были так уверены в своем превосходстве!

- Мы никому не отдадим это место.

- Ах, природа дала мне все! Все остальные просто тупые.

Они молча ждали, пока Виид и скульптуры войдут в скалистый каньон.

- Они попали в ловушку!

- Мочи их!

Саллионы резко вылезли на поверхность. Крутой скалистый каньон весь пестрил от их темно-синей кожи.

http://tl.rulate.ru/book/487/8940