

## Глава 5.

- Ууууаф, - громко зевнул Ли Хэн, - Что-то я устал. Кажется, мне не хватает витаминов. И еще все эти дни я не ел мясо.

Из-за задания на последнюю секретную скульптурную технику и войны с Империей Хэйвен, у него совершенно не оставалось времени на отдых.

Покинув капсулу, Хэн занялся уборкой и стиркой.

В такой сфере, как работа по дому, у него всё было чётко.

- Надо будет посмотреть колебания рыночных цен в Королевской Дороге и глянуть на задания в охотничьих угодьях. А еще нужно хорошенько поразмыслить над будущим Королевства Арпен, - размышлял Ли Хэн.

Он понимал, почему современным людям так нравится ходить в походы. Но для него горы напоминали... Горы дел, которые еще нужно сделать.

- Я просто счастлив, что мой капитал растет.

Ли Хэн уселся перед телевизором, параллельно поедая рис.

Хоть сегодня и было воскресенье, сейчас шла передача об истории Версальского Континента. На экране была Син Хемин, с которой он недавно разговаривал по телефону. По этому каналу всегда рассказывалось что-то полезное, к тому же, в отличие от других, телестанция с пониманием относилась к Королевству Арпен.

Корпорация стала на его сторону.

- Это можно назвать настоящим достоинством Южной Кореи. Обычные люди слишком устают, чтобы смотреть на вещи объективно.

Влияние телестанций на общественность было абсолютным. А для того, чтобы поднять налоги, ему нужно было сохранять дружеские отношения со станциями.

Один промах мог привести к серьезным проблемам.

- Сегодня мы имеем честь представить вам одного из лучших игроков Королевской Дороги. Мечник, входящий в «1,000 представителей», Берс-ним из Кенсигнтон.

- Да, недавно со своими друзьями он прошел Подземелье Бракра и выложил об этом видео в Зал Славы.

- Я слышала, оно стало очень популярным.

- Подземелье Бракра - очень опасное место и еще никто не проходил его до самого конца. Ролик, в котором группа из пяти человек исследует его и побеждает босса, приносит людям немало удовольствия. Особенно тот момент, когда группа потеряла троих человек.

- Видео уже готово для показа?

- Конечно, давайте посмотрим его.

Ли Хэн смотрел видео-фрагмент зачистки Подземелья Бракра.

То, как они охотились, в корне отличалось от методики Виида. Его стиль охоты выработался в Королевской Дороге сам по себе и назывался «нельзя терять ни секунды». Он мчался на полной скорости и просто наслаждался жизнью.

Конечно, для охоты в группе требовались и определенные лидерские задатки. Если бы он лишил своих компаньонов хотя-бы небольших передышек, то рейд закончился бы очень скоро.

Мало кто смог бы держать такой быстрый и бесстрашный темп.

Настоящий лидер должен был раскрыть истинные возможности своей группы. А тот, кто не был готов перешагнуть через свои внутренние ограничения - остался бы позади.

В конце концов, убийца, чье имя было всё-таки раскрыто - Рак, и Питон оказались достаточно сильными, чтобы выдержать охоту вместе с Виидом.

В свою очередь, во время прохождения Подземелья Бракра, Берс отдавал приоритет безопасности. Перед каждой стычкой он тщательно изучал монстров и разрабатывал план атаки как для мага, так и для вора, рыцаря и лучника. Каждый бой предполагал использование новой стратегии и отыгрыша его напарниками определенной роли.

Ли Хэн заскучал, наблюдая за этим перфекционизмом.

- За это время я бы зачистил уже половину подземелья.

В Королевской Дороге было исследовано больше 1,000 подземелий. И каждый день на Версальском Континенте происходили как небольшие, так и крупные сражения. Каждый игрок стремился поднять свой уровень с помощью охоты, заданий и войн.

В первые дни Королевской Дороги, особо актуальным соперничеством среди игроков было то, кто же из них станет самого высокого уровня.

Высокоуровневых игроков уважали. Они становились известными, создавали гильдии и расширяли сферу своего влияния.

Но через некоторое время критерии для определения сильнейшего игрока стали разнообразнее. К примеру, успешность в прохождении специальных заданий.

Затем началась гонка вооружений, первые пограничные конфликты и становление влиятельных гильдий.

Со временем стало понятно, что классовые навыки и личные боевые качества куда важнее, чем цифра уровня.

Да, уровни играли важную роль в развитии каждого игрока, но в так называемую «1,000 представителей Королевской Дороги» входили только те, кто обладал особыми достижениями.

Например, Ли Хэн.

- А насколько силен сейчас я? - оцениваяще пробормотал Хэн, - Во время правления в пустыне, я был сильнейшим воином. Однако сейчас всё изменилось.

Тем не менее, он достиг самой вершины, так что легко мог определить силу любого своего конкурента. Однако, даже если Виид переоценивал себя, он все равно оставался достаточно сильным игроком.

- Мой уровень и навыки не сильно изменились со времени битвы с Бадыреем в Мельбурнских Шахтах.

Благодаря заданиям его характеристики существенно подросли. Увеличилось и текущее значение боевых навыков, однако эта компенсация выглядела уж очень незначительной.

Его владение мечом доросло до 5-го продвинутого уровня. Учитывая то, как тяжело его было поднять игроку с профессией скульптора, это было серьезным успехом. Сияющий Меч и техника Клонированного Меча также выросли.

Но на этом все хорошие новости заканчивались.

Пока Ли Хэн был занят своим заданием на последнюю секретную скульптурную технику, Бадырей и Гильдия Гермес тоже времени зря не теряли. Они разгромили другие престижные гильдии, подмяли под себя весь Центральный Континент и подняли немало уровней.

Благодаря охоте, они прокачали свои боевые навыки и подняли характеристики.

Как и у Ли Хэна, их достижения постоянно росли.

- Они стали сильнее. А еще я потерял много уровней и не мог повысить свои собственные навыки.

Ли Хэн сравнивал свою силу с другими игроками.

Он уже сражался с Бадыреем в Мельбурнских Шахтах, но это было лишь отголоском настоящего боя. Настоящий поединок превратился бы в бойню не на жизнь, а на смерть. В таком противостоянии важно было бы всё: и уровень живучести, и количество здоровья, и разнообразие боевых техник.

Окажись он в невыгодном положении, то смог бы использовать Скульптурное Разрушение, чтобы компенсировать нехватку той или иной характеристики. Да, использование этого навыка потребляло Искусство, но оно было необходимым для того, чтобы что-то противопоставить Бадырею. По крайней мере, в начале боя Виид не должен быть зажатым в угол.

Скульптурное Разрушение играло важную роль в любом сражении, но нельзя было пренебрегать и улучшением настоящих боевых навыков.

- Еще у меня есть Оживление Скульптуры и Ваяние Великого Природного Бедствия.

Техники с огромными штрафами!

Виид не мог похвастаться навыками, столь эффективными, как у представителей боевых профессий.

Ли Хэн шаг за шагом упорно шел вперед, но из-за потраченного времени на своё последнее задание, он стал относительно слабее.

При взгляде на «1,000 представителей Королевской Дороги», он не мог чувствовать себя уверенно. Их опыт и техники выглядели просто ошеломляюще.

Всё что Вииду оставалось – так это использовать по максимуму свои природные и скульптурные навыки.

– У меня острая нехватка нормальных боевых техник. Да и у Скульптурной Трансформации тоже есть свои недостатки.

Эта техника предоставляла ему характеристики той расы, в которую он перевоплощался. С ней он мог и высоко летать, как птица, и быстро бегать, как дикий зверь.

Тем не менее, одной Скульптурной Трансформации было недостаточно.

В последнем бою, когда он принял форму Воина Хаоса, то сумел прекрасно распорядиться способностью этой расы к телепортации на короткие расстояния. А в совокупности с огненной аурой Хестигера, его боевая мощь просто шокировала как игроков севера, так и Гильдию Гермес.

Прыгать по полю боя и уничтожать сильнейших врагов одного за другим!

Такая комбинация оказалась больше, чем просто разрушительной. И всё благодаря грамотному использованию врожденного сопротивления огню.

Даже оружие полностью соответствовало его форме.

Меч Дракона, Красная Звезда.

Сочетание Красной Звезды, формы Воина Хаоса и Хестигера оказало эффект невиданного опустошения.

– Я не смогу повторить это снова. Так часто использовать Красную Звезду – слишком рискованно.

К тому же боевые возможности Воина Хаоса также были ограничены. И даже несмотря на частое применение Красной Звезды, в его распоряжении больше не было Хестигера.

– Проблема в том, что же меня ждет в будущем. Ваяние Времени может стать абсолютным оружием. Во многих отношениях это обнадеживает.

Трансляция приключения Берса подошла к концу и на экране вновь появились ведущие и их гости.

– Дефрон-ним, а как Вы относитесь к тому, что север сумел дать отпор Империи Хэйвен?

– У Гильдии Гермес великолепная кавалерия. Но она всё равно потерпела поражение. Хоть Королевство Арпен и потеряло свой Дворец Земли, но это нельзя расценивать как удар по северу, так как Королевский Дворец был использован в качестве ловушки. Интересно, они собираются отбить захваченные Империей Хэйвен земли?

– Да, это только одна битва, но Империя Хэйвен всё же проиграла.

– Это Ваше мнение. Тем не менее, это всего лишь тизер к войне. Королевству Арпен удалось остановить их, но в будущем такое не повторится. Если армия севера резко не увеличится, то для него всё закончится плачевно.

– Разница между Империей Хэйвен и Королевством Арпен слишком серьезная. Сравнивая их

армии... А что Вы скажете на счет того, что Империя Хэйвен постоянно объявляет войны? Причем безо всякого на то основания.

- Война - естественный процесс для Королевской Дороги. Когда Империя Хэйвен получит контроль над всем континентом - войны прекратятся.

Между собеседниками развернулась целая дискуссия по поводу войны на севере.

Но Ли Хэна совершенно не удивляло ни одно из замечаний относительно Империи Хэйвен.

- Ну, каждый хочет кушать. В том мире нет ни хороших, ни плохих людей.

Для их положения было естественным вести именно такую политику.

Если бы Бадырею удалось захватить Королевство Арпен, то в его руках оказался бы еще один кусочек континента.

- Им не нужно искать оправдание своим поступкам.

Однако ему совершенно не нравилось то, что Гильдия Гермес посягает на его миску с рисом.

Теледебаты продолжались еще несколько минут.

- Я понимаю, почему Вы критикуете Гильдию Гермес. Но мир, который установится при её правлении, тоже имеет свою ценность. В Королевской Дороге нельзя победить одними только переговорами.

- Но если Гильдия Гермес не может даже стабилизировать ситуацию на своей собственной территории...

- Да, в этом есть кое-какие проблемы. Но игроки не понимают, что настоящий прогресс наступит только тогда, когда вся власть будет именно у Гильдии Гермес.

Попытка Гильдии Гермес захватить весь континент была обусловлена природой самой Королевской Дороги. Поэтому Ли Хэн слушал разговор без особого интереса.

«Нужно посмотреть что там по другим каналам, или переключить на новости»

Но внезапно один из ведущих, О Чжуван, оборвал дискуссию:

- Прошу прощения, у меня важное объявление. Я только что получил сообщение, что Гильдия Гермес занялась стабилизацией Империи. Кроме того, она объявила временное перемирие с Королевством Арпен. Эту новость нам сообщил один из высокопоставленных чиновников Гильдии и вскоре об этом будет сообщено официально.

Перемирие!

Война еще не закончилась, однако появился небольшой перерыв, в ходе которого Гильдия Гермес хотела урегулировать свои внутренние вопросы.

Тема дискуссии быстро сменилась на временное перемирие с севером.

Должно быть, понесенный Империей Хэйвен урон оказался серьезнее, чем ожидалось, раз она решила на какое-то время оставить Королевство Арпен в покое.

Но эксперты оценили это как маневр льва, который отошел на два шага только для того, чтобы сильнее оттолкнуться для прыжка.

«В будущем они не станут сидеть на месте. Эти ребята способны на все виды презренных средств. Тем не менее, разве не они решили дать мне кое-какое время?»

Ли Хэн на мгновение задумался, прежде чем прийти к выводу, что это вполне неплохо.

Он опасался нового наступления, и как минимум это «перемирие» дало ему возможность выдохнуть.

Однако это было началом настоящей холодной войны!

Эксперты, принимавшие участие в обсуждении, заявили, что Империя Хэйвен начнет новое наступление только тогда, когда будет готова на 300%. Кроме того, она включит и другие механизмы давления на Королевство Арпен, включая экономические.

«Все против меня. Как же трудно нормальному диктатору жить в мире и благополучии»

В будущем Ли Хэн не сможет с ними конкурировать. И если Империя Хэйвен объявила перемирие, то это совершенно не значило, что завтра всё так и останется.

Королевство Арпен стало для них настоящей занозой, и вынудило Империю Хэйвен испытать горький вкус поражения, так что Ли Хэн ни за что бы не поверил, что они отступятся.

- Нужно восстановить как можно больше потерянных уровней и прокачать Ваяние Времени. Но сейчас лучше всего сосредоточиться на создании скульптур. Это мне не мешает в любом случае.

У Ли Хэна прямо таки зачесались руки.

Ваяние Времени и Мастер Скульптурного Ремесла!

Теперь у него появилась возможность достичь и этих целей.

Виид знал, что такое тяжелый труд. Это когда берешь в руки лопату и без конца повторяешь одни и те же движения. И в конце концов получаешь долгожданную награду.

Кроме того, у Ли Хэна был особый талант к использованию всяческих уловок, которые помогали ему преодолеть все неприятности.

\*\*\*

- Ты это слышал?

- Конечно.

- Просто удивительно.

Факультет виртуальной реальности университета Корея.

Студенты, прибывшие в лекционный зал до начала занятий, разбились на группы и болтали о Королевской Дороге.

На этом факультете Королевская Дорога всегда была главной темой для разговоров.

- Ты слышал? Наш старший - это тот самый Бог Войны Виид.

- Слышал. Еще от первокурсников. Но это враньё.

- Враньё? Почему враньё?

- Покачену! Здравый смысл включи.

- Но об этом говорят не только первокурсники, но и другие старшаки, и даже профессора.

- Это просто розыгрыш для младших. Нет ни малейшей вероятности, что этот легендарный человек один из нас.

- Я слышал рассказы от старших о его студенческой жизни.

В ответ на слова студента, другие старшекурсники только посмеялись.

Ли Хэн. Трудно было поверить в это, не увидев Бога Войны своими собственными глазами. Старшекурсники совершенно не ожидали, что выдающийся Бог Войны Виид был именно этой личностью.

«А мы уже охотились с ним», - услышав разговор, Ли Южон и Мин Сора обменялись многозначительными взглядами.

Они не забыли свой опыт охоты вместе с Виидом.

Мельбурнские Шахты!

Великое событие, когда впервые встретились Виид и Бадырей.

В то время это было самой горячей темой для разговоров.

Ли Южон, Мин Сора, Чхве Сангжун и Пак Сунджо!

Они были теми, кто учился вместе с Ли Хэном. А сейчас они просто сидели и смотрели, как первокурсник получал задание, связанное с вылазкой на охоту в Королевской Дороге.

- Сунджо, ты мне поможешь?

- Оно мне надо... Я сейчас занят.

- Может немножко позже. Я в долгу не останусь.

- Я действительно занят.

Чой Санжин выпросил у Пак Сунджо кое-какую экипировку.

Сейчас были тяжелые времена, ведь Гильдия Черного Льва оказалась в сложной ситуации.

- Верни ее, пожалуйста, в целости и сохранности.

- Супер! Отдам через 10 дней!

- Я же сказал не дольше пяти.

- Ты настоящий друг. И как только вор может быть настолько сильным?

- Это... Просто мой персонаж ориентирован на сражения.

- Так в чем же секрет? Как тебе это удалось?

Чой Санжин был обескуражен.

Обычно, специфика класса «вор» заключалась в том, чтобы красть вещи. И эта профессия плохо подходила для охоты.

Да, если бы вор заманил того или иного монстра в ловушку, то нанес бы ему огромное количество урона, но для активной зачистки подземелий этот класс не годился.

А еще воры были бесподобны для установки или обнаружения ловушек.

- Есть много разных возможностей. Когда я вижу группу монстров, то изучаю её и...

- Ничего, когда-нибудь я тебя догоню.

Чой Санжин усердно поднимал свой уровень и дорос до 400-го, но когда дело доходило до вопроса уничтожения монстров, Пак Сунджо был более искусен.

Из двух людей наиболее уважаемым был тот, чей уровень был выше.

Неоспоримая истина!

Ли Южон, которая слушала разговор своих приятелей, внезапно вклинилась:

- А разве наш старший брат не получил академический отпуск?

Мин Сора тут же отозвалась:

- Кто? Ли Хэн?

- Да.

- Да, он взял отпуск, чтобы сосредоточиться на Королевской Дороге.

- Вы про Хэна? Я частенько видел его по телевизору. Он успешно справился с заданием на последнюю секретную скульптурную технику. Кха-х, да уж, появиться по телевизору... Но Бадырей все равно остается настоящим идиолом, - оборвал разговор двух девушек Чой Санжин.

- Разве у Хэна не всё хорошо?

- Конечно нет. Война будет за Бадыреем.

- Их нельзя сравнивать... Эх, как же я завидую, - ответила Ли Южон и, положив руки на стол, опустила на них голову.

Студенты факультета виртуальной реальности были мотивированы учиться, а современные технологии Королевской Дороги только усиливали их интерес.

Но помимо изучения Королевской Дороги, на факультете изучались и другие предметы.

- Экономика виртуальной реальности.
- Анализ и менеджмент.
- Виртуальная физика.
- Биология новых миров.
- Мореплавание в виртуальности.
- Технологии и применение физических свойств.
- Путь мага.
- Микроскопический мир и виртуальный мир.
- Философия новой цивилизации.
- Виртуальная и реальная среда.
- Революции в виртуальности.
- Кризис реальности.
- Структура и функции головного мозга.

Предметы, которые изучались в университете Корея, охватывали все технологические и гуманитарные сферы.

Виртуальную реальность можно было назвать дорогой игрушкой, но в то же время она была и очень популярной. Так что в университетах создались новые курсы, напрямую связанные с виртуальной реальностью.

После того, как в университете Корея открылся факультет «VR», подобные направления появились и в других учебных заведениях по всей стране.

Учебные места в таких факультетах пользовались у студентов хорошим спросом, так что вопрос их комплектации совершенно не стоял. Вполне логично, что студенты, которые и без того интересовались виртуальной реальностью, здесь получали отличный опыт.

- Ээх, мы так зарылись в учебу. Может давайте будем просто наслаждаться приключениями нашего старшего брата? - вздохнула Мин Сора.

- Ха! Когда Ли Хэн вернется в университет, то всё будет по-другому. Получить баллы не так уж и просто, - засмеялся Чой Санжин.

- Да?

- Конечно. К тому же, мы не знаем, как долго продержится его Королевство Арпен.

- Может он и правильно делает, что не ходит в университет. Виртуальную реальность вообще можно изучить по одним только газетам.

- ...

- Бог Войны Виид еще ни разу не провалил ни одно своё приключение!

Хоть Виид и проиграл Бадырею, но тогда он был в невыгодном положении, к тому же он никогда не проигрывал в полномасштабных войнах.

Люди не забыли битву Моры с лордами севера и победу над флотом Империи Хэйвен в Джиголасе.

Все думали, что настал тот самый день, когда он проиграет, но Виид справился и в этот раз!

Вот почему игроки Королевской Дороги считали Виида просто невероятным!

Он умудрялся преодолеть любую сложность, несмотря на то, каким бы сильным не был его противник.

Он отчаянно цеплялся за жизнь и выкарабкивался из любой ямы.

- Поскорей бы Хэн вернулся в универ.

- Да, когда он был с нами, было веселее.

\*\*\*

Игроки, которые пришли ко Дворцу Земли, чтобы остановить вторжение Империи Хэйвен, так до сих пор и не разошлись.

- Настоящие торговцы должны быть смелыми и отважными. И ходить торговать в самые опасные районы. Только тогда мы сможем прийти к своей мечте – 3 золотых в день.

- Кто хочет в подземелье? Давайте устроим неделю безумной охоты!

- Ху-ху, хо-хо-хо, ха-ха-ха-ха! Я – Боевая Ракушка из Отряда Луковой Каши! Все за мной!

- Фермер ищет людей для охраны посевов и крупного рогатого скота в Горах Гуллио. Если вы хорошо справитесь с работой – то я обеспечу вас луковым соком и дынями до конца вашей жизни.

Игроки объединялись для выполнения заданий, торговали и просто болтали.

Когда до торговцев дошли новости о реконструкции Королевского Дворца, они решили вложиться в это дело.

- Это хороший бизнес. Здесь много свободной земли, где можно построить лачуги и сделать целое состояние.

- Это место станет популярным. А значит, сюда будут приходить люди. А что делают люди? Торгуют и едят. Значит нужно построить как можно больше магазинов! Еще не было такого человека, которому каждый день не хотелось бы есть.

- Хе-хе-хе, пищевой бизнес всегда приносит доходы. Закупить дешевые ингредиенты, приправы – и выручка гарантирована!

Самой активной профессией в Королевстве Арпен была именно торговая. Если люди, ставшие на этот путь, хотели заработать – им совершенно нельзя было сидеть на месте.

- Нам нужно идти...

- А вы не хотите присоединиться к восстановлению Королевского Дворца?

- Гм! Хочу! Когда мы его закончим – то с гордостью будем смотреть на него.

- В прошлый раз я не смог поучаствовать, так как был занят одним приключением. Но сейчас – с удовольствием.

- Отлично. Вы взяли с собой мешок и лопату?

- Ну конечно. Без лопаты и мешка – на севере никуда. У меня их по пять штук. В рюкзаке даже места для трофеев не осталось.

Количество желающих принять участие в строительных работах мгновенно увеличилось до 950,000 человек.

Они выполняли инструкции архитекторов и очищали площадку от обломков Дворца Земли.

- Копайте вот отсюда и прямо в ту сторону.

- И как далеко?

- Нужно прокопать примерно три километра.

- Этим займется Отряд Бамбуковой Каши. Думаю, два часа – более чем достаточно.

- Даже полтора хватит.

Водные каналы, дороги и ограждения – всё это необходимо было вырыть еще до начала строительства нового Королевского Дворца.

Архитекторы были посвящены в план по восстановлению Дворца, и уже определили основные контуры Города Зари.

Необходимо было построить скверы и аллеи, соединяющие новый Королевский Дворец с запланированными Грандиозными Зданиями, скульптурами, магазинами, рынками и даже с представительствами гильдий.

Между местными была настоящая конкуренция за жилплощадь, так что в самые короткие сроки было построено 300,000 лачуг.

- Прекрасно. Отличная покупка. По сравнению с лачугами Моры, эти – настоящие линкоры. Есть ли смысл разделить комнату на две: спальню и гостиную?

- Похоже, что дождь им не страшен. Даже насекомым трудно будет попасть внутрь. А посреди деревни лачуг настоящий бассейн! Удивительная роскошь!

Город Зари отличался от Моры во многих аспектах.

В прошлом Мора была обычной деревушкой и выросла благодаря переселенцам и туристам.

Город Зари должен был стать столицей Королевства Арпен, и люди были готовы вложить в него бесконечное количество инвестиций.

Мора была сердцем всего севера, и это не изменилось даже после окончания работ над Дворцом Земли.

Тем не менее, сотни тысяч людей приняли участие в строительстве Города Зари, так что это было мощным стартом.

Сюда пришли даже орки со своими семьями.

- Чвик, здесь так много людей. Пойдемте еще куда-нибудь.

- Подожди, нам сказали, что работы здесь хватит на всех, чвик-чвик!

В Королевстве Арпен был закон, что каждый орк может завести не больше 10 детей. Но скорость их популяции была настолько высокой, что вскоре именно орки стали большей частью населения.

Однако в городах их численность не могла расти до бесконечности.

Орки обретали абсолютную независимость еще с юных лет. И у них был закон, что каждый орк должен самостоятельно найти себе дом для своей жены и детей.

Армия Империи Хэйвен знала о количестве орков и продвигалась в сторону Крепости Варго с большой осторожностью.

Огромная армия Империи Хэйвен, состоящая из пяти корпусов общей численность в 1,5 миллиона человек!

Но такова была тактика лидеров Гильдии Гермес.

План по завоеванию севера предполагал разделение армии на две части. Первая, которая пересекла Реку Порос, состояла из элитных подразделений. И вторая, которая шла восточнее, состояла из небольших отрядов под руководством опытных командиров.

В будущем, если бы на севере возникли бунты, то восток стал бы отличным местом для обучения новых солдат Империей Хэйвен.

Но Империя Хэйвен почти сразу же столкнулась с одной раздражительной вещью - с особенностями местности.

- Айаааак! Меня засасывает!

Солдаты попадали в болота, засыпанные листьями, или проваливались в замаскированные ямы.

Империя Хэйвен была опытной в ведении боевых действий в горной местности, но впервые столкнулась с холмистым ландшафтом возле Крепости Варго.

- Чего? Этого же не было на карте!

- Кажется, эту карту рисовали орки.

- Удивительно низкопробный товар!
- Как так получилось, что мы снова заблудились в этом лесу?
- И что, дальше никак?
- Да, лесная чаща настолько густая, что наша армия там просто не пройдет.

Отряд рейнджеров, которым так гордилась Империя Хэйвен, провел разведку местности, но уже следующим утром местность изменилась, и перед войском появилось множество препятствий.

Это было делом рук игроков Крепости Варго.

После того, как рейнджеры закончили разведку местности, к работе приступили фермеры и ландшафтные дизайнеры.

- Хе-хе, пришло время засадить там всё плотоядными растениями!
- Готов выделить удобрения. С их помощью они прорастут очень быстро и не будут повреждены вредителями.
- Земля севера плодородная. Хороший урожай растений-колючек гарантирован!

Фермеры во главе с Миретасом отправились работать.

Камни, которые они выкорчевывали - шли на укрепление крепости. А плотоядные и колючие растения могли серьезно навредить наступающей армии.

Авангард армии расчищал путь для всех остальных, но если растение не было выкорчевано с корнем, то в конечном итоге оно разрасталось вновь, и продолжало вредить Империи Хэйвен.

- Вытравить всю эту растительность химикатами!

Командиры Империи Хэйвен не хотели задерживаться и думали о том, как бы увеличить скорость марша.

Они хотели поскорее захватить Крепость Варго.

- Те, кто разрабатывал операцию, допустили ошибку. Лучше бы мы пошли через равнины.

В лесах и горах их поджидали засады. В сторону войска Империи Хэйвен постоянно летели стрелы, а ночами на них совершали налеты группы убийц.

Даже новички, которые выросли в горах, обладали высоким уровнем мастерства.

У Гильдии Гермес были лучшие рейнджеры, но даже они не могли защитить тыл и фланги армии.

В конце концов, армия вторжения вынуждена была просто выжигать всё на своем пути при помощи специальных химикатов.

Над горами поднялся десятикилометровый хвост дыма.

Лесной пожар длился несколько дней, и все заготовленные ловушки были сожжены.

- Продолжать движение!

Армия Империи шла по обугленной земле прямо к Крепости Варго.

Но и Крепость Варго была спроектирована таким образом, чтобы любой захватчик смотрел на нее снизу вверх.

- Да уж, действительно огромная крепость.

- Первоначально её стены были десятиметровыми. Но сейчас их размер увеличился втрое.

- Что же нам делать? Взять её штурмом для солдат будет довольно сложно, так что, может, используем магическое подразделение?

Тактика использования магов и лучников против северян была абсолютной. Однако в этой армии упор делался на рыцарей и рейнджеров.

- Магов может не хватить. Сколько их у нас?

- 8,000 человек.

- Маловато.

Хоть Империя Хэйвен и вкладывала астрономические суммы денег на ведение военных действий, для обучения магических подразделений требовалось просто колоссальное количество ресурсов, магических предметов и времени.

- Маги очень полезны в осаде. Пусть солдаты как следует передохнут, а затем пойдем в атаку.

Спустя некоторое время последовал первый приказ:

- Пусть солдаты взбираются по стенам!

- Так точно!

Таким образом, Империя Хэйвен начала осаду Крепости Варго.

Кузнецы Империи установили специальное осадное оборудование, включая лестницы и веревки с крюками. Разнообразие было довольно скудным, однако лучше подготовиться они попросту не смогли из-за особенностей местности на подступах к Крепости Варго.

- Захватить крепость!

- В атаку! В атаку!

- Увааааа!

В атаку ринулось одновременно 200,000 солдат Империи Хэйвен. Большинство из них были НПС, но встречались и игроки Гильдии Гермес, которым нравилось принимать участие в захватнических войнах.

Разрушение вражеских крепостей могло принести им немалое количество трофеев и

достижений.

- Пли! - раздалась команда и укрывшиеся в Крепости Варго лучники произвели залп.

Здесь было не так много людей, как гномов и эльфов, которые, в основном, предпочитали селиться именно в Крепости Варго.

Из-за Империи Хэйвен они лишились своих домов и решили присоединиться к войне на стороне Королевства Арпен. Кроме того, в Крепости Варго собралось и некоторое количество игроков.

- Кайааак!

- Поднять щиты!

- Не останавливаться!

Империя Хэйвен шла вперед под градом стрел. Некоторые солдаты пали, но большинство элитных воинов продолжало наступать.

- Они подходят. Сейчас начнется.

- Пора! Растения!

Эльфы применили особую, усиливающую рост, магию. Семена, которые заблаговременно были посеяны перед крепостью, тотчас же проросли прямо посреди атакующей армии!

Шипастые тернии, посаженные фермерами севера!

Некоторые из этих растений, словно вампиры, любили человеческую кровь, а некоторые разрастались, превращая поле боя в настоящие джунгли.

Их высота достигла пяти метров, а затем и десяти, из-за чего солдаты оказались полностью обвиты колючими лианами.

В сотне метров от стен крепости солдаты Империи Хэйвен окончательно запутались в шипастой растительности.

- Пора. Огонь!

На армию Империи Хэйвен полился шквал эльфийских стрел.

Солдаты получали серьезный урон, но все-таки не умирали.

Это войско готовилось к осаде, и солдаты облачились в специальные доспехи с повышенным сопротивлением к стрелам. Они продолжали бежать к стенам крепости, поддерживаемые благословлениями магов и жрецов.

- Бросайте камни! Лучники, продолжайте стрелять!

Крепость Варго не собиралась сдаваться.

Игроки со всех сил пытались сдерживать поднимающихся по стенам солдат Империи Хэйвен. Глядя на всё это, командир армии Империи пощелкал языком:

- Слишком высокие.

- Непросто будет взять эти стены. К тому же командующему армией не к лицу понести слишком большие потери.

Солдаты продолжали падать с высоких стен, а те, кто стоял в непосредственной близости от них - продолжали терпеть непрерывный обстрел лучников Крепости Варго. Им негде было скрыться, так что потери в личном составе Империи продолжали расти.

Если так бы всё и продолжалось, то армия неминуемо утратит боевой дух и общую мобильность.

- Сконцентрировать огонь осадных орудий на воротах!

Империя Хэйвен начала использовать свои осадные орудия и в сторону ворот Крепости Варго полетели огромные булыжники.

- Камни!

- Не отступать! Мы все давно решили, что встретим здесь свою смерть! Так что ни шагу назад!

Крепость Варго была могучим сооружением, но под непрерывными атаками Империи Хэйвен даже она рано или поздно превратилась бы в руины.

Но если этому и суждено было случиться, то далеко не сразу.

\*\*\*

Крепость Варго можно было описать всего одним словом.

Орки, орки, орки, орки, орки, орки и орки!

Им не было ни конца, ни края.

- Это наш дом, чвик!

- Сражайтесь! Еда сама пришла к нам, чвик-чвик!

Никто не знал, что орки так расплодятся на севере. Мало того, что они размножались между собой, так их собратья все еще продолжали прибывать с Равнин Отчаяния.

Северные торговцы осваивали морские пути. Караваны часто подвергались набегам монстров, так что они отдавали предпочтение даже более медленным парусникам. Торговые пути восточного направления были особо популярными.

После того, как Церковь Эмбиню пала, Королевства Brent и Розейнхайм полностью восстановились. И орки, увидев идущие на север обозы, доверху заваленные оружием и доспехами, решили, что настало самое подходящее время для миграции.

- На севере много еды и оружия! Транспортных расходов нет вообще!

Почти бесплатная еда и дешевое оружие!

Им даже не нужно было торговаться с хозяевами караванов, чтобы те взяли их с собой.

- Нас устраивает такой труд. Транспортировка, погрузка и охрана – это то, что мы умеем. Даже если это займет всего пару дней, мы получим возможность прокормить наши семьи.

- Вы хорошо сражаетесь? Ах, ну да, вы же орки. А орки славятся своей храбростью. Это рискованно, но и награда велика... А вы слышали про орка по имени Каричи?

Манауэ стал активно использовать в своем бизнесе услуги орков.

Они защищали деревни от набегов монстров, сражались и основывали свои собственные поселения.

Поначалу на севере не было много жителей человеческой расы. Падение Империи Нифльхейм и суровый климат привели к опустошению региона. Но со временем эта пустота заполнилась орками.

Некоторые люди переживали из-за возможных конфликтов с расой орков.

- Орки... Они агрессивные и поедают людей.

- Наши дети боятся орков. Глядя на их ужасные лица... Я абсолютно против орков в своем доме.

Многие жители выражались об орках именно так.

На самом же деле, большинство переживаний жителей не оправдалось. У орков хватало своих собственных забот, связанных с увеличением популяции и поиском места жительства.

Кроме того, орки принимали активное участие в местных событиях. К примеру, они с охотой брались за поручения на борьбу с монстрами, и не отступали ни перед чем.

Помимо этого, многие орки хотели просто отомстить. В их землю вторглись, и бесконечное количество орков стекалось к Крепости Варго. Казалось, что битва за нее никогда не закончится.

Даже когда подошло к концу сражение возле Дворца Земли, бой за Крепость Варго был в самом разгаре.

Они выходили сражаться как из самой Крепости, так и спускались с гор.

Не зависимо от того, насколько сильна была Империя Хэйвен, она не могла использовать ту же тактику, что обычно применяла на равнинах. А осадные орудия никак не могли пробить крепкую защиту Крепости.

Эльфы отстреливали технический персонал осадных орудий, а гномы залатывали любые дыры.

Ночью же объявилась и нежить.

- Ху-ху-ху, свежая кровь!

- Моё тело! Моё тело!

Именно в этом месте был погребён Бессмертный Легион. Нежить только и ждала своего шанса, чтобы восстать и броситься на солдат Империи Хэйвен.

Со стороны казалось, что Империю Хэйвен облепил настоящий муравьиный рой.

Затем атакующая армия получила новое распоряжение.

- На недолгий срок война будет приостановлена. Немедленно направляйтесь к завоеванным северным землям. Первоочередная задача - подготовиться к последующей операции по завоеванию севера.

Проводя осаду Крепости Варго, Империя Хэйвен понесла существенные потери. Личный состав не досчитывался уже 100,000 воинов, а еще 200,000 были убиты орками во время преодоления горной цепи.

Однако у них все еще оставалось 1,2 миллиона солдат, которые яростно сражались возле Крепости Варго. И их единственной целью было полное уничтожение как крепости, так и орков.

- Возвращаемся к захваченным землям.

- Но, командир, мы столько прошли... И теперь должны вернуться, даже не разрушив крепость?

- Этот нонсенс. Мы только-только перебрались через эти горы.

- Это приказ сверху. Мы должны безоговорочно подчиняться командам высшего руководства Гильдии Гермес. После своеволия Драки, мы не имеем никакого права ослушаться его.

Драка, который самостоятельно принял решение атаковать Дворец Земли. И результатом стал полный провал.

За разгромное поражение и неподчинение приказам, его статус был понижен до самого обычного игрока. Это наказание было достаточно строгим, ведь он лишился возможности получать специальные достижения.

- Мы так пострадали на этом севере.

- Командир-ним, мы собираемся рассредоточиться по захваченным территориям и защищать их?

- Да, всё верно. Это будет нелегко, так как жители Королевства Арпен наверняка захотят отбить их. Но это наш долг. К тому же обороняться мне нравится куда больше, чем наступать.

Способности Алькарда больше всего подходили для оборонительных действий.

Он был командующим 12-ой осады Форта Одина и показал наилучшие результаты. Элитные войска Гильдии Гермес удерживали его в течение 4 дней.

А когда защитники устали, прибыл Бадырей с Королевской Гвардией и сокрушил врагов.

Характер Алькарда отличался особой осторожностью, так что Гильдия Гермес утвердила именно его как военачальника для этой части армии. Они знали, что он не сделает ни одной ошибки.

Он аккуратно и медленно продвигался вперед, и сейчас, когда его армия наконец-то добралась до Крепости Варго, была получена команда к отступлению.

- Всем назад! Мы должны как можно быстрее вернуться к захваченным землям! - отдал приказ Алькард и войска начали двигаться в обратном направлении.

Орки озадаченно смотрели на отступающую армию.

- Что они делают!?! Чвик!

- Мы еще не закончили с ними. Просто идем вперед, чвик.

Объединенные войска из орков, гномов, эльфов и варваров выжидающе стояли у Крепости Варго. Этот регион был достаточно благоприятен для Королевства Арпен, и лояльность местных жителей была на высоком уровне. Им нравилось вести бурную межрасовую торговлю.

Когда защитники поняли, что Империя Хэйвен отступает, они злобно оскалились:

- Чвик! Вот как! Чви-чвик! Мы должны догнать их, чвик!

- Они отходят!

- Преследуем их, чвик!

- Чвик, не будьте нетерпеливыми. Возможно, это ловушка, чвик.

- Нас слишком много. Я буду рад, если это окажется ловушкой, чвик!

- Плевал я на смерть, чви-чви!

- Нас не победить, чвик!

Племена орков, которые совершенно не знали страха смерти! Эти храбрые воины всю жизнь проводили в сражениях. И если кто-то из орков побоялся бы вступить в бой - то его сразу же признали бы некомпетентным.

Вот почему орки, недолго думая, ринулись вслед за армией Империи Хэйвен.

Орки яростно набрасывались на своих врагов вдоль всего горного перевала и сократили численность имперских войск еще на 250,000 человек.

Алькарду же удалось продемонстрировать свои оборонительные способности, уменьшив тем самым ущерб на 50,000. Но его первоочередной целью было добраться до захваченных территорий. Помимо всех этих потерь, еще 160,000 не выдержали быстрого марша и отстали от общей колонны.

Так или иначе, Алькарду всё же удалось пересечь горы и дойти до оккупированных Империей Хэйвен районов. Там к ним присоединились все те игроки, которые немногим ранее умерли в битве при Дворце Земли.

Позднее Алькард был назначен губернатором всех захваченных территорий, получив тем самым власть над просторными северными землями.

\*\*\*

- Хе-хе-хе, еще одна песня стала классикой. Надеюсь и у этой достаточно шансов, чтобы разойтись по всему континенту.

Мюррей отбил пальцами ритм песенки.

Раздалась приятная мелодия, и даже листья поднялись с земли и закрутились, словно в танце.

Мюррей был бардом, и считал своим призванием сочинять поэмы и петь песни.

Особенность этой профессии состояла в том, что они считали авантюристов своими друзьями.

Иногда барды могли даже позаимствовать силу у самой природы и с ее помощью воспроизвести целый спектакль.

Мюррей был одним из лучших бардов континента, так что он, естественно, наблюдал за ходом войны.

Сражение, которое ни за что нельзя пропустить! А по его окончанию любой уважающий себя бард решил написать песню о великой победе Виида.

«Он избил Империю Хэйвен»

«Виид - это тот, чья слава выше любого другого человека»

«Для того, чтобы написать популярную песню, главным действующим лицом должен быть Виид»

Песни - вот что главное в жизни каждого барда. Если их творение станет известным, то увеличится их собственная Слава и вырастут навыки.

Благодаря пению они могли стать известными на весь мир. А в Славе барды нуждались так же, как скульпторы и художники.

Если их песня становилась суперпопулярной, то они могли даже дать прозвище её герою!

Бродить по континенту и распевать песни! По-настоящему увлекательная профессия, которая позволяла обзавестись множеством друзей. Однако природа этой деятельности означала, что они не могли засиживаться на одном месте или становиться на сторону какой-то гильдии.

Наиболее популярной классикой среди песен считались:

<Гнусавый Голос Каричи>

<Будущее Неизвестного Героя>

<Гимн Травяной Каши>

Мюррей был популярным человеком и часто общался с орками, чтобы получше изучить их культуру. Иногда он даже просил их спеть что-нибудь. Правда, в таких случаях он старался отойти подальше от исполнителя, так как рисковал быть обрызганным слюной.

Оооох!

Сегодня я услышал «чвик»!

Устроим из врагов пикник!

Мы носом громко дышим, дышим.

Как будто насморк и одышка.

Наши мышцы, как скала.

Наши лица - как стена.

Плоский лоб и нет волос:

Вид у орков очень прост!

Чви-чви-чви! Чви-чви-чви!

Ну а если захотите,

То споем вам про Каричи!

Чвик!

Песни орков были простые и всегда сопровождались гортанным носовым звуком, который тяжело было воспроизвести.

- Это прекрасная возможность написать великолепную песню. И сделать это нужно раньше других.

Смыслом песни должна стать битва за Дворец Земли.

У бардов были свои собственные сражения и поля для битв - в тавернах и на городских площадях. Они всегда соревновались в том, кто быстрее и лучше напишет ту или иную песню, ведь её исполнитель получит специальное достижение.

«Дворец Земли... Ну, вместо Королевского Дворца появится что-нибудь другое. Хоть он и разрушен, игроки севера наверняка займутся его восстановлением и напишут новую историю. Город Зари тоже будет иметь большое значение, так что ему нужно уделить в песне отдельный куплет. Будущее Королевства Арпен... Да, это как утренний восход солнца»

На Мюррея снизошло озарение.

«Наступит утро, и Королевство Арпен сделает новый шаг навстречу будущему»

Именно утром Королевству Арпен откроются новые возможности, - вот о чем думал Мюррей. Он считал, что сейчас ситуацию можно было сравнить с ночной тьмой и для севера что Бессмертный Легион, что война с Империей Хэйвен были лишь очередными ступеньками к новой жизни.

«Будущее неизвестно. Никто не может сказать наверняка, что нас ждет»

Внезапно Мюррей задался вопросом: «Виид и неразвитые регионы севера... После того, как наступит утро и взойдет солнце... Послышится пение авиаков... И Виид подымет с колен

Королевство Арпен?»

Он решил, что названием песни будет: <Королевство Восходящей Зари>.

Песни об одной только битве с Империей Хэйвен будет недостаточно. Она должна охватывать весь период эволюции Королевства Арпен. Тогда она наверняка распространится по всему континенту.

И если это произойдет, то слава Королевства Арпен существенно вырастет, а местные жители будут еще больше гордиться своей родиной.

В это самое время Империя Хэйвен издала новый указ:

- Остановить все торговые отношения и транспортное сообщение с Королевством Арпен.
- Запрещается любая деятельность в северном регионе. Под ограничение попадает охота, выполнение заданий и путешествия по северу.

Это было началом «северной блокады».

Империя Хэйвен уже занимала часть северных земель и направила свои войска для создания на границах контрольно-пропускных пунктов.

Помимо этого, она полностью отсекала все торговые и туристические маршруты.

Тщательно продуманная политика изоляции!

Таков был план Гильдии Гермес, согласно которому Королевство Арпен должно было потерять свой темп развития.

Торговцы, которые вели дела с партнерами на Центральном Континенте, понесут огромные убытки, а путешественники лишатся возможности посещать север.

Гильдия Гермес нацелилась на то, чтобы люди, которые только начали играть в Королевскую Дорогу, всерьез бы задумались над тем, стоит ли выбирать Королевство Арпен местом для старта. Люди всегда побаиваются возможных недостатков и дискриминации.

\*\*\*

- Куааааак!

Как только 3-я Виверна прибыла в Мору, Союн спрыгнула с её спины.

- Спасибо, вот, держи закуску.

Союн достала заготовленный заранее кусочек вяленой конины.

Чавк!

3-я Виверна получила настоящий деликатес!

Взгляд Союн потеплел при виде наслаждающейся 3-ей Виверны.

Виверны Виида могли летать на дальние расстояния, а их маневренность была просто удивительной. Но 3-я Виверна существенно отличалась от других. Она была создана как идеальное средство для перемещения по воздуху!

Союн зашла в дом и увидела, что Виид сосредоточенно заканчивает работу над одной из скульптур.

- Я должен закончить её прежде, чем будет слишком поздно.

- Пожалуйста, дайте название завершённой скульптуре.

- Великий Король, ведущий за собой Королевство Арпен.

- Подтвердите название: «Великий Король, ведущий за собой Королевство Арпен». Верно?

- Хех. Ну, это ведь неоспоримый факт.

- Вы завершили создание Превосходной скульптуры лунного света - «Великий Король, ведущий за собой Королевство Арпен»!

Работа скульптора Виида, выражающая красоту времени и света.

Королевство Арпен расположено в северных землях, и за последнее время столкнулось со множеством трудностей. Но почки на деревьях продолжают раскрываться, а люди собирают богатый урожай.

Эта статуя создана в честь достопочтимого Короля Виида, при виде которой жители будут испытывать гордость, а их лояльность к своему правителю существенно вырастет.

В частности, увидев эту скульптуру, счастливыми станут даже те жители, у которых были

определенные претензии.

Художественная ценность: 6,700.

Скульптура, которая превзошла пределы самого Виида.

- Эффекты:

У всех, кто посмотрит на скульптуру Великого Короля, ведущего за собой Королевство Арпен, в течение следующего дня скорость восстановления здоровья и маны будет увеличена на 20%.

Лояльность местных жителей вырастет.

Эффекты всех правительственных зданий увеличатся на 2%.

Национальная Слава: +1.

Увеличится художественная ценность всех предметов искусства, созданных в данном регионе.

Обладатели художественных профессий получают бонус к характеристике Очарования +38.

Харизма навсегда увеличится на 1.

Данные эффекты не сочетаются с воздействием других скульптур.

Количество созданных Превосходных скульптур лунного света: 12.

- Вы получили опыт в Скульптурном Мастерстве.

- Вы получили опыт в Ремесле.

- Слава увеличилась на 2,230.

- Стойкость увеличилась на 5.

- Ваяние Времени перешло на 8-ой начальный уровень.

- У-хе-хе-хе! Хо-хо-хо-хо!

Скульптура самого себя!

Между внешним видом скульптуры и реальным положением дел была такая большая разница, словно здесь потрудился пластический хирург.

Гладкая линия челюсти и умные глаза.

Длинные ноги, мощный торс и легкий отблеск от лунного света придавали скульптуре восхитительную внешность!

Виид придирчиво осмотрел её с головы до ног.

- Такое чувство, что передо мной стоит вымытое до блеска зеркало.

Глаза нос и рот были такого же размера, но воспринимались совершенно по-другому.

- На самом деле... Я бы тоже мог так выглядеть, если бы уделял себе чуточку больше времени,  
- удовлетворенно кивнул Виид.

Опасное заблуждение!

Союн тоже кивнула своим мыслям, внимательно рассмотрев статую.

Для неё настоящий Виид был куда лучше этой скульптуры. Она думала, что он намного превосходит всех тех знаменитых красавцев и моделей с экрана телевизора.

Ситуация, когда надеты розовые очки.

<http://tl.rulate.ru/book/487/11927>