

Глава 6.

Виид работал над скульптурой Союн.

- Ээ, наплечник должен быть чуть-чуть повыше.

- Вот так?

Он экспериментировал со множеством типов одежды для её скульптуры.

- Это всё ради искусства. Ради искусства...

- А?

- Не, ничего.

Его творческая душа нашла истинное вдохновение.

Он примерил к статуе Союн такие одеяния, как рыцарские доспехи, халаты, магические мантии и эстрадные платья танцовщиц.

Союн была прекрасна в любом образе: и когда она была облачена в одежду целиком, и когда её снаряжение было открытым.

- Мода - это не только одежда. Это еще и лицо, и тело.

Статуя такой красивой девушки, как Союн, получилась великолепной. Кроме того, в своей работе Виид старался раскрыть и новые детали её привлекательности.

Он ваял ночь напролет. Союн же, не показывая ни единого признака усталости или скуки, беспрекословно следовала всем его инструкциям.

- Мне кажется, что эта юбка получилась слишком короткой.

- Искусство не терпит консерватизма. В нём всегда есть место новым благородным вызовам красоте. Застой в искусстве может привести к тому, что оно перестанет развиваться.

- А теперь кажется, что я слюнявая.

- ...

Любому мужчине будет неловко рядом с такой девушкой, как Союн.

В процессе ваяния её скульптуры, требовалось учесть множество деталей и раскрыть не только её внешнюю красоту, но и внутреннюю.

Виид постоянно придавал скульптуре новые выражения лица и прорабатывал разные части её тела.

Давным-давно он вырезал улыбающуюся Союн. Тогда он думал о том, как жаль, что такое красивое лицо выглядит так неприветливо. Сейчас же, хоть она и не имела привычки громко смеяться, Виид часто замечал на её лице мягкую улыбку. Которую можно было сравнить с

алмазом невиданной красоты!

«Она стала симпатичнее, чем раньше»

Если в этом мире и были боги, то они наверняка отдали всю красоту именно этой девушке.

По сравнению с прошлым, Союн стала более дружелюбной. Её естественность придавала ей ещё большую привлекательность.

«Такой же взгляд должен быть и у моей скульптуры. Обязательно нужно отобразить и эту сторону»

Она была вдохновением для множества скульптур Виيدا. Глаза, которые смотрели на него с доверием и привязанностью. И он хотел увековечить эти чувства в своей скульптуре.

Созданные им работы стали произведениями искусства:

- Женщина в Любви.
- Ангельская Улыбка.
- Пылающая Красота.
- Вечная Красота.

Каждая из этих превосходных скульптур была последовательно вырезана с применением лунного света.

– Для успеха в творческой работе тоже нужны разные хитрые штучки.

Виид вновь достиг просветления.

Он работал с небывалой сосредоточенностью, что было немаловажно как в скульптурном ремесле, так и в написании музыки, поэзии, романов, пьес и т.д.

Он всегда пытался создавать дорогостоящие предметы искусства. Люди творческих профессий чувствуют жадность по отношению к своим работам, поскольку для их создания требовалась не просто приверженность своему делу, но и настоящая страсть к ремеслу.

А иметь в своём распоряжении такую красивую девушку, без сомнений, очень удобно для его работы. Так что Виид, намереваясь поднять свое мастерство, весь день продолжал трудиться над скульптурами.

На следующий день.

Виид чувствовал себя настоящим монархом в своем офисе.

– Инвестиции, инвестиции!

Инвестиции в Королевство Арпен, чтобы оно могло потягаться с Империей Хэйвен!

В настоящее время у его королевства был бюджет в 70 миллионов золота, которые накопились

за несколько месяцев поступления налогов.

Налоги, собранные в Королевстве Арпен, не задерживались в казне и, в основном, уходили на развитие и строительство Грандиозных Зданий. Тем не менее, накопленные средства могли быть распределены и королем.

70 миллионов золота!

Колоссальная сумма для одного человека, но не так уж и много для целого королевства.

Все эти деньги можно было потратить за раз на одну только военную подготовку 300,000-ой армии.

В настоящее время торговля и производство в Королевстве Арпен с каждым днем набирали всё большие обороты. Даже учитывая специальную заниженную налоговую ставку для его жителей, сумма всё равно выходила астрономической.

А если налоги поднять так же высоко, как это сделала Империя Хэйвен, то сумма увеличилась бы еще в три раза.

Но из-за духа свободы севера, такие меры не предпринимались.

Многие игроки начали играть в Королевстве Арпен именно потому, что здесь у них был шанс воспользоваться преимуществом низких налогов. Даже местные торговцы не боялись заключать рискованные сделки, и постоянно стремились освоить новые торговые маршруты.

Повышение налогов в текущей ситуации привело бы к потере сумасшедшей, но важной для Королевства Арпен силы.

- Из-за краха Королевского Дворца налоговая ставка упала, но со временем это исправится.

Количество игроков и жителей на севере постоянно увеличивалось, так что 70 миллионов золота нужно было использовать экономно и с умом.

Он мог использовать эти деньги для инвестирования во что-то огромное, но это не принесло бы королевству особой пользы.

- Нужно вложить эти средства в сферы с высокой отдачей. Лучше всего вложить их в экономику, но не уверен, что результат будет именно тот, которого я жду.

Для повышения экономической мощи королевства, он должен был построить кузницы, расчистить пустоши и расширить сельскохозяйственные угодья. Активная разработка шахт тоже принесла бы пользу.

Но Виид хотел, чтобы Королевство Арпен выросло еще сильнее.

Развитие экономики немаловажно, но реальный результат мог сильно отличаться от желаемого.

- К тому же, это слишком дорого.

Установка новых кузниц для производства оружия и брони повысила бы занятость населения. Кроме того, такие вещи, как мечи и щиты являлись предметами первой необходимости в каждом бою и постоянно изнашивались. Так что этот бизнес никогда не придет в упадок.

В обычном времени, инвестиции в эту сферу были бы мудрым решением, но не так давно закончилась война с Империей Хэйвен и нехватки в оружии и доспехах совершенно не было. Конечно, это было временным явлением, но конкретно в этой ситуации вопрос инвестирования следовало рассмотреть более детально.

Налоговая ставка упала и северный континент попал в настоящую блокаду, так что со временем экономическая ситуация должна была осложниться еще сильнее. Таким образом, Вииду нужно было сделать такие инвестиции, которые принесли бы как непосредственные результаты, так и долгосрочные выгоды.

- Для того, чтобы экономика держалась на плаву... увеличение производства не поможет.

Виид задумался.

Он не был мастером в экономической сфере, но для решения такого вопроса было достаточно и простого здравого смысла.

На севере было много игроков, и в дальнейшем их количество могло увеличиться еще больше, так что Вииду нужно было убедиться, что в королевстве не будет нехватки товаров. Однако кузнецы и торговцы и сами знали, как этого не допустить.

- А еще, не должно быть переизбытка.

Торговцы обучались не по книгам и не на лекциях, а благодаря активной деятельности прямо на рынках. И если товары хорошо продавались, то не было и причин ограничивать их продажу.

В основном торговцы импортировали дешевые вещи, чтобы получить максимальную прибыль от своих клиентов.

Так что повсеместное строительство королевских кузниц вряд ли поспособствовало бы укреплению общей экономической мощи Королевства Арпен. В настоящее время не было проблем в отсутствии товаров, так что и у Короля не было никаких оснований вмешиваться в эту сферу.

Экономическая мощь целого королевства означала, что некоторые базовые ниши должны были заполниться сами по себе. А Вииду нужно было добиться наибольшей эффективности от развития Королевства Арпен.

- Это королевство торговцев, так что нет необходимости вмешиваться, чтобы добиться его благополучия...

Виид продолжал размышлять, думая о торговцах.

- Огромный рынок и бурная торговля сделают королевство богаче.

В этом действительно были определенные сложности.

Виид смотрел на ситуацию в Королевстве Арпен в целом, и торговцев явно было недостаточно. В государстве было слишком много товаров и большое количество новичков.

- Дворец Земли разрушен... Остались только Мора, Порт Варна и Крепость Варго... Но по всему северу бродят авантюристы и тем же самым занимаются торговцы. В каждом уголке королевства они заняты тем, что развивают маленькие деревушки. Несмотря на угрозу

монстров именно так Королевство и пришло к своему нынешнему статусу.

Само собой разумеется, что торговцы внесли большой вклад в развитие государства. А в совокупности с новичками, это было твердой основой и для дальнейшего роста королевства.

Но Виид не мог всё время полагаться на одних только торговцев.

Жизнь в Королевстве Арпен кипела. Но в последнее время, из-за войны с Империей Хэйвен, люди находились в растерянности. Однако дело шло на поправку и ситуация постепенно стабилизировалась.

Правда, северный континент был взят в торгово-экономическую блокаду и многие новички могли выбрать местом для старта уже не Королевство Арпен, а Центральный Континент.

Империя Хэйвен вряд ли изменит внутреннюю политику, но и Королевство Арпен лишится преимуществ, из-за которых его стоило выбирать в качестве своего дома.

Единственным большим городом севера была Мора. Кардинально отличалась ситуация на Центральном Континенте, где было так много крупных городов, что не всегда удавалось запомнить все их названия. Тем не менее, новичкам всё-таки нравилось жить на севере и в Море.

Перед первым посещением Королевской Дороги, многие новички питали определенные надежды.

– Если я не исправлю ситуацию, то мой брэнд может пойти ко дну.

Виид ощущал острую необходимость в поддержании конкурентоспособности Королевства Арпен, которое в настоящее время находилось в довольно шатком положении.

Несмотря на обширные территории, большинство земель Королевства было заполнено монстрами, а деревушки находились далеко друг от друга.

В целом, Королевство Арпен не могло похвастаться большим количеством полноценных городов. Только Мора, Порт Варна и Крепость Варго.

Хотя, в последнее время увеличилось число жителей и в Замке Вент, и в Мордредде. Кроме того, все больше деревень разрасталось, а крепости, основанные орками, становились выше и крепче.

Тем не менее, людей всё равно не хватало. Как не хватало и разнотипных городов: коммерческих и торговых, шахтерских, промышленных и тех, где изучалась магия.

Чтобы привлечь путешественников, необходимо было построить города для туристов. А чтобы на север мигрировало еще больше представителей творческих профессий, требовалось основать города, посвященные искусству.

А для того, чтобы управление Королевством Арпен стало еще эффективнее, нужно было расширить юрисдикцию уже существующих больших городов. Кроме того, каждый город должен был иметь своего лорда, который занимался бы внутренними делами, налогами, технологиями и т.п.

В настоящее время только Крепость Варго могла посоперничать в развитии с Морой.

- Нам нужны места с достопримечательностями, куда нравилось бы путешествовать людям. Пока что Королевство Арпен еще неоперившийся птенец. Действующим лордам непросто будет дифференцировать свои деревни.

Благодаря Грандиозным Зданиям любая деревня быстро могла вырасти до масштаба настоящего города и в конечном счете приобрести свою, отличную от других, особенность.

Пока что всё Королевство Арпен базировалось на одной Море, в которой была сосредоточена как его политическая сила, так и экономика, культура и производство.

- Нужно проложить дороги между городами.

Виид решил построить вокруг Моря еще восемь городов.

Конечно, строительство новых городов будет зависеть от рельефа местности: рек, равнин и уже существующих деревень.

У людей не было причин покидать Мору, так что в Королевстве Арпен нужно было построить больше разно-профильных городов. А начать следовало с постройки зданий в обычных деревушках.

Игроки по-прежнему начинали играть на севере, так что сейчас была вполне подходящая ситуация, чтобы исправить ощущение ограниченности севера. Авантюристы и торговцы должны передвигаться без риска для собственной жизни.

Теперь Виид был уверен в том, чем следует заняться.

- Нужно расширить Замок Ибеллин на востоке. Там должны быть здания, которые упростят жизнь новым игрокам.

Замок Ибеллин находился неподалеку от Гавани Крюгера. А Замок Крюгера, в свою очередь, располагался восточнее Полей Рупи. Там проходили торговые пути и эти места считались благоприятными для путешественников.

Виид подумал, что неплохо будет, если авантюристы и начинающие игроки будут использовать Замок Ибеллин как основу для своей деятельности.

Помимо Моря, у людей должна быть возможность выбора места жительства. Ведь на текущем этапе Королевство Арпен достигло своего предела именно из-за отсутствия вариантов.

Таким образом, Виид решил проинвестировать 15,84 млн золота в Замок Ибеллин. Если бы он вложил только половину необходимой суммы, жители могли почувствовать себя оскорбленными.

Требовалось построить коммерческие здания, продуктовые магазины, офисы гильдий, тренировочные базы для рыцарей и магов. Нельзя было забывать и про филиалы Церкви Фрей.

К счастью, безопасность в этом районе была отличной, так что не было никакой необходимости в строительстве стен вокруг старого замка.

- Нужно лучше исследовать Горы Харсэл. Для того, чтобы развивать королевство, необходимо много ресурсов.

Из Замка Вент к Горам Харсэл текла небольшая речушка.

Виид решил вложиться в одну из деревушек под названием Иптан, которая располагалась у подножия горного массива. В ней он задумал построить здания, связанные с добычей полезных ископаемых и строительной отраслью. Вдоль реки должна быть создана небольшая гавань. А поскольку здесь часто случались набеги монстров, он решил соорудить стены и набрать в стражу опытных рейнджеров.

Если Деревня Иптан сумеет наладить исследование Гор Харсэл, то это будет полезно для всей экономики Королевства Арпен.

Земля должна работать!

Когда в Деревне Иптан и Горах Харсэл обоснуются высокоуровневые игроки, то остановятся и набеги монстров. Помимо всего прочего, это окажет и положительное влияние на безопасность всего Королевства Арпен.

Этот регион должен развиваться самостоятельно и не зависеть от Моря и Крепости Варго.

- Долину Смерти и восточное море тоже нельзя пропустить. Нужно заманить туда людей, чтобы они занимались там охотой и производством.

Рассуждения порочного короля!

- Если Горы Харсэл станут безопасными, то я смогу создать там уникальный туристический город.

Нельзя было допустить, чтобы на путешественников внезапно напали монстры.

Голова Виида заработала на полную. Развитие королевства зависело от ряда сложных макроэкономических показателей. Но такой путь он избрал сам.

И его экстраординарное чутье должно было в этом помочь.

Он как дух обладал способностью видеть и чувствовать запах денег.

А над Королевством Арпен витал еще какой запах денег! Очень приятный запах!

- Нужно взять в разработку некоторые недавно открытые острова на востоке.

Моряки обнаружили небольшие рыбацкие деревушки, основанные переселенцами еще со времен падения Империи Нифльхейм. В них следовало построить здания как судоремонтной направленности, так и торговой.

Сейчас это были просто небольшие поселения, но со временем, благодаря открытым морским путям, они могли перерасти в нечто большее. Если там удастся наладить торгово-экономические контакты с Королевствами Брент и Розейнхайм, то появится возможность получить долгосрочную экономическую выгоду.

- Хе-хе-хе, проложить там новый торговый путь будет непросто, но для начала я могу дать 1-2 регионам статус свободных экономических зон.

А еще, Виид хотел основать пиратские острова!

Веселая пиратская жизнь с бескрайним горизонтом!

Виид знал, насколько интересно быть пиратом. Сотни видов рыб, которых можно поймать с помощью простой удочки. Или же выгодные грабежи торговых судов прямо в открытом море.

– Слишком много всего нужно развить. И всё такое дорогое...

Виид в очередной раз задумался.

Ему действительно было тяжело думать об этом. Оглядываясь назад, он жалел о том, что осталось так много сфер, которые он не проинвестировал раньше. Каждый день, открывая глаза, он вспоминал о том, как же сложно зарабатывать деньги. Проще всего было их зарыть в землю и вести нечестный образ жизни! Но Виид считал, что так жить неправильно.

– Нужно запустить слухи о 10 лучших достопримечательностях Королевства Арпен. Места для паломничества Культа Травяной Каши.

Кроме того, он собирался провести тайные переговоры с Манауэ по открытию магазинов с завышенными ценами!

– Трудно будет наслаждаться миром, если в Море станет небезопасно. Чтобы королевство не пошло ко дну, нужно грамотно потратить все эти деньги. А еще, нужно собрать налоги.

Виид так сконцентрировался на внутренних делах, что даже высунул язык.

Казалось, что он хочет попробовать на вкус будущую выгоду.

Онлайн-трансляция приключений Гильдии Алых Крыльев!

Из-за войны интерес к их заданию снизился, но рейтинги продолжали держаться на уровне 23%.

– Одна из священных обязанностей великана – поддерживать мир. Люди, вы правда хотите смерти?

В группе Тероса осталось только 10 человек. У них хватило средств для того, чтобы нанять НПС-наемников, однако почти никто из них не выжил.

Адреналин в их крови так зашкаливал, что они могли умереть даже от этого.

Зрелище, как мучаются в подземелье остатки Гильдии Алых Крыльев – было очень популярным и шло в прямом эфире.

Наконец, отряд Тероса встретил спящего великана.

– Да, я хочу умереть. Я охотно рисковал своей жизнью, чтобы добраться сюда, – кивнул Терос.

– Превосходно. У вас есть мужество и способности преодолевать свой страх. Люди, вы достаточно отважны, чтобы исправить неправильное, несмотря на опасность для ваших жизней?

– Это...

Взгляд Гейла встретился с Мако.

Гейл: – Я думал, что это конец.

Мако: – Лучше отказаться. Мы и так понесли большие потери.

Задания класса S были самыми тяжелыми из всей линейки заданий.

Они скитались по всему континенту и едва добрались до этого подземелья. Чтобы дойти до этой точки, им даже пришлось пожертвовать своими товарищами – Пулайном и Бастиеном.

Забраться так далеко в задании класса S было уже огромным успехом. Только Бог Войны Виид мог преуспеть в подобном.

Но сейчас великан, очевидно, хотел выдать им очередное поручение.

Терос на мгновение задумался, затем развернулся к своим коллегам и произнес:

– Давайте не будем отказываться.

Психея: – Это не то, что я хотела бы услышать. Мы и так сделали достаточно.

Гейл: – Капитан, давайте плюнем на это. У нас просто не хватит сил.

Терос: – Тем не менее, разве мы не упустим слишком многое? Да, задание было трудным, но пока что мы ничего так и не получили. Разве мы не хотим вновь стать известными и уважаемыми людьми на континенте? Разве мы не должны показать нашу силу? Если мы отступим, то наши ошибки навсегда останутся в памяти людей.

Мако: – Капитан...

Терос: – Слова великана не лишены смысла. Мы уже не те, кем были прежде. Жизнь у нас только одна, и мы должны идти вперед. Я хочу пройти это задание.

После слов своего лидера, остальные члены Алых Крыльев больше не спорили.

Задание есть задание. Но чем выше его сложность – тем выше и награда.

Выполняя его, люди хотели получить деньги, снаряжение, славу и очки характеристик. И чем тяжелее было задание, тем больше времени необходимо было на его выполнение.

А цепочка заданий была особо популярной. Известные предметы, полученные за их выполнение, могли продаться по высокой цене. К тому же это задание отличалось от тех приключений, с которыми Гильдия Алых Крыльев сталкивалась ранее.

Они не знали, что их ждет и смогут ли они справиться. Возможность успеха, конечно же была, но, скорее всего, их ждал провал.

Гейл: – Это уже не так важно, так что давайте просто сделаем это. Как ни крути, но жизнь у нас и вправду одна и нам нечего бояться.

Мако: – Давайте не будем сожалеть о нашем выборе и примем задание.

И тогда Терос ответил великану:

– Мы достаточно отважны.

- Жесткие, как пустынный песок, люди. Вас приветствуют Воины Пугнаки.

- Прошло много лет с тех пор, как исчезла Империя Пэллос. Но Воины Пугнаки признают, что вы находитесь на правильном пути.

- Вы вышли целыми и невредимыми из Пустыни Спокойствия. Пустынные племена не могут игнорировать вашу благородную доблесть.

Тени Земли – Анрин, Бэн и Элликс должны были заслужить уважение пустынных воинов, чтобы продвинуться в задании, связанном с пустынным императором.

- А это повыгоднее, чем заниматься Церковью Эмбиню.

- К счастью, они не забыли о прошлом.

- Это хорошо, что они нас так поприветствовали.

В этот раз они чувствовали себя уже куда более уверенными.

Ведущие авантюристы Королевской Дороги!

Тем не менее, они потеряли много драгоценного времени на необычные приключения, а о конечной награде так до сих пор ничего и не знали.

Результат так называемых «заданий мирового масштаба» сильно разнился и зависел от совершенного добра и зла. Типичным примером было усиление Церкви Эмбиню в результате определенных действий игроков.

В этом же случае они ожидали хорошие результаты.

Реинкарнация Великого Императора в суровой и бесплодной пустыне! Один из пустынных воинов мог стать настоящим наследником Виида.

Анрин чувствовал себя тревожно.

- А что мы будем делать, если наследником Великого Императора будет плохой человек?

- Что ты имеешь в виду?

- Ну, например, если он решит развалить Центральный Континент. Возможно, наследник захочет повторить подвиг своего предшественника.

- Гхм, в этом есть смысл...

Тени Земли не на шутку заволновались, но через 10 минут пришли к следующему выводу.

- Когда он наведет порядок в пустыне, то займется пограничными зонами. А те земли находятся во власти Империи Хэйвен, так что можем не беспокоиться.

- Да, Гильдия Гермес позаботится о них.

- Надеюсь, и этим гадам достанется.

- Да, они все мне не нравятся.

Авантюристы не всегда действовали в одиночку. Некоторые из них вступали в престижные гильдии.

В частности, на Версальском Континенте было много известных авантюристов, принадлежащих к Гильдии Гермес. Они получали информацию о заданиях, а иногда даже выбивали ее силой. Кроме того, такой статус давал им эксклюзивные права на раскопку сокровищ в определенных местах.

Некоторые престижные гильдии заранее сообщали своим авантюристам о местах захоронения кладов и заданиях на своих территориях. В случае удачи, они должны были отдать половину добычи в казну гильдии.

Однако авантюристы были бессильны против специальных подразделений гильдий. У них могли перехватывать задания или же сливать информацию в свободный доступ.

Вида же другие престижные гильдии уважали достаточно, чтобы не использовать его в своих целях.

Но вот обычные авантюристы проходили через множество лишений и трудностей из-за деятельности гильдий.

В частности, Гильдия Гермес вела такую же плохую политику, как и другие гильдии. А когда она основала Империю Хэйвен, то стала еще хуже.

После этого официальное отношение Гильдии Гермес к авантюристам изменилось. Её лидеры поняли, что активность авантюристов идет на пользу Империи. Однако местные лорды были разными и имели на этот счет свое мнение. Если на их территории был клад или хорошие охотничьи угодья, они взымали баснословную плату даже со своих же авантюристов.

Каждый искатель приключений обязан был заплатить лорду внушительную сумму денег.

Авантюристы, которые преуспели на их территориях и отказывались отдать большую часть прибыли, находились практически под страхом смерти. Именно по этой причине доля авантюристов, по сравнению с другими классами, была относительно невысока.

Таким образом, Тени Земли продолжили задание, совершенно не заботясь о последствиях.

Виид решил немного подождать и посмотреть на результаты своего вмешательства.

- Остается только надеяться, что всё пройдет успешно.

Инвестиции в размере 70 миллионов золота.

Кроме того, он положил в казну и свои 4,93 млн золота, полученные от продажи трофеев.

Дзынь!

- Король Виид вложил свое личное состояние в развитие королевства.

Он правит своим народом с выдающимся благородством и его поступок достоин всяческого уважения.

Безопасность Моря и прилегающих областей увеличилась на 3.

- Честь увеличилась на 1.

- Слава увеличилась на 493.

- Вы получили титул «Достопочтенный Король из Королей».

Королю очень не просто заслужить уважение своего народа.

Поддержка лояльности жителей на высшем уровне обеспечивается хорошей безопасностью, экономическим развитием и наличием рабочих мест.

Получить один из почетных титулов король может только если активно заботится о благополучии своих граждан или лично возглавляет шествие солдат на войну.

Также поддерживать высокий уровень лояльности позволяет близость с жителями и Слава.

Жители могут осудить любое проявление некомпетентности своего правителя.

Если в королевстве происходят положительные изменения, то репутация правителя будет расти.

- Эх.

Он вложил свои кровные деньги в развитие королевства.

Когда он это делал, его сердце разрывалось на части!

- Еще один бесполезный титул. Хуже, кажется, уже некуда.

Но Виид все еще верил в светлое будущее.

- Я остановил вторжение Империи Хэйвен и даже когда они захотят повторить попытку, я им просто так не сдамся. А до этих пор, мне нужно усердно работать, чтобы получить еще больше налогов.

Инвестиции были сделаны с мыслями об отдаче!

В современном мире такой подход можно было назвать основой инвестирования. В некоторые сферы вкладывать было особенно легко, однако нельзя было забывать и о рисках потери своего капитала.

После того, как Виид закончил с внутренними делами, он покинул замок вместе с Союз.

- Впереди еще много работы.

Охота, простые задания и ваяние! Он не мог пренебречь ни одним из этих пунктов!

Золотое время, когда он основал Империю Пэллос, прошло и реальность была такова, что он был слабее, чем большинство членов Гильдии Гермес.

Однако, у него все-таки были довольно высокие статистики и новые навыки, так что впереди его ждало много возможностей. Когда он прокачает Ваяние Времени на несколько уровней, то откроет совершенно новый мир.

- Идем.

- Хорошо.

Вместе с Союз он зачистил несколько подземелий и вырезал парочку скульптур.

Начали они с подземелий возле Моры. Используя форумы Королевской Дороги и информацию Темных Геймеров он знал практически обо всех чрезвычайно сложных подземельях.

Глушь Пельки - место, куда отправляться ночью было сродни самоубийству.

Пельки - особый тип монстров, который появляется прямо из-под земли. Убив этих монстров, можно было попасть в подземелье через открывшееся отверстие в земле, поскольку у самого подземелья не было заданного входа и выхода.

С пельки можно было получать камни маны. А их рога, шкуры и зубы продавались по высоким ценам, как ингредиенты для магии огня.

Рекомендуемый уровень для подземелья - 440.

- Должны справиться.

- Убьем их побыстрее.

- Цена на эти рога, шкуры и зубы... Эх, как бы мне этого не хотелось, но лучше использовать их

для ваяния скульптур.

Спустя некоторое время Виид вместе с Союн полностью прошли подземелье в Глуши Пельки.

Даже учитывая то, что уровень Виида был ниже рекомендованного, он справился с этим. Его фактическая боевая мощь была превосходной и он мог преодолеть все виды несчастий.

Уровень Союн тоже был высоким и отлично подходил для охоты здесь.

- Вызываю Рыцаря Смерти Ван Хока, вызываю Лорда Вампиров Торидо!

- Вы звали, Хозяин?

- Бесполезные мерзавцы! Пора вам оправдать своё существование.

- Понятно, Хозяин.

Ван Хок и Торидо были надежными и существенно помогали в охоте.

Сражение с монстрами без этих двоих было бы намного раздражительнее, так как пришлось бы тратить больше времени на восстановление.

Кроме того Виид оптимизировал вынужденные перерывы, занимаясь в это время ваянием!

Использование Ван Хока и Торидо во время охоты было кстати по множеству причин. Ван Хок обладал высоким показателем здоровья и хорошими атакующими навыками рыцаря смерти. Торидо же с помощью своих вампирских способностей мог промыть мозги монстрам с низкими показателями интеллекта.

Помимо всего прочего, Виид не скупился на вызов оживленных скульптур, когда монстры попадались особо сложные.

- Призыв Скульптуры!

В зависимости от ситуации вызывались Бахаморг, Желтоватый, Золотой Человек, Севилль и Цербер.

- Мууууууу.

- Охотиться никогда не просто, так что раздави там всех!

Желтоватый, который получал за убийство каждого монстра от 2 медяков до 5 серебряных (в случае, если это был босс), подходил для этого как нельзя кстати.

Что касается жрецов, то Виид арендовал их у Церкви Фрей и Церкви Лю.

Навыки Альберона были лучшими, однако его использование потребляло много очков расположения. Тем не менее, можно было воспользоваться услугами не только Альберона, но и других старших жрецов, стоимость которых была умеренной, а эффективность - тоже довольно неплохой.

Во время охоты с Виидом, жрецы могли стать сильнее, что положительно воспринималось Церковью. Если он вернет их в целостности и сохранности, да еще и с поднятыми уровнями, то ему возместится определенное количество очков расположения.

Как правителю Королевства Арпен, ему необходимо было вносить свой вклад в религиозные сообщества на ежедневной основе.

Если сам король сделает пожертвование, то увеличится и расположение Церкви к нему. Кроме того, вырастет и показатель веры жителей в ту или иную религию.

Для каждой охоты Виид брал с собой 2-3 жрецов.

- Б-бог... За что мне такие невзгоды?

- Ух-ху-хух...

Жрецы, которым каким-то чудом удалось пережить охоту с Виидом, гарантировано становились сильнее.

<http://tl.rulate.ru/book/487/12466>