Примечание переводчика:

В связи со сменой переводчика, в этой книге возможны определенные расхождения с именами собственными из предыдущих книг (преимущественно это касается перевода 18-21 томов). Заверяю вас, что продолжение серии максимально соответствует первым томам ЛЛС и сделано это только потому, что 30-ые и 40-ые тома используют абсолютно идентичную терминологию, так что 21-27 тома, над которыми я взялся работать – должны максимально соответствовать продолжению.

Таким образом, чтобы не было недопонимания, привожу пример возможных расхождений: Желтый – Желтоватый. Священники – Жрецы. Огненный Элементаль – Огонёк. Глиняный Человек – Земляной. Красный Звездный Меч – Меч Дракона, Красная Звезда.

С уважением, и приятного чтения.

Игорь Громов.

Глава 1: Сумка для русалки.

Наконец, после всех приключений в Джиголасе, они оказались в открытом море и взяли курс на Мору.

Их корабль сопровождали русалки и дельфины, символизирующие удачу, а над мачтами порхали тысячи птиц.

Беллот тем временем играла спокойную мелодию, под которую Хварен исполняла обворожительный танец. Безусловно, это не могло не привлечь внимание морских жителей, так что позади корабля выстроилась целая вереница всевозможных существ.

- Ничего себе! Красиво то как!

- Вы только посмотрите насколько прозрачна морская водичка. Боже мой, это же черепахи плывут!

Ромуна и Сурка не прекращали восхищаться искрящейся морской гладью, в которую так и хотелось нырнуть.

Временами мимо корабельного борта проплывали косяки маленьких рыб, а чуть глубже можно было разглядеть креветок, крабов и сотни других морских обитателей.

Товарищи никак не могли оторваться от чудесного проявление природы.

- Смотрите, он прыгает! Вау!

Словно хвастаясь друг перед дружкой, дельфины ловко выпрыгивали из воды, то и дело обгоняя русалок, передвигавшихся плавными текучими движениями.

- Да, аппетитно выглядят, – причмокнул губами Виид.

Всякий раз, когда он смотрел на морских жителей, ему представлялись восхитительные блюда

из морепродуктов.

Разве после тщательной прожарки они не превратятся в настоящий деликатес? Да еще и какого размера!

Но Вииду хотелось верить, что в нём еще осталась хоть какая-то порядочность.

Русалки, будучи океанической расой, всё-таки были похожи на людей. Они обладали высоким интеллектом, и благодаря их лингвистическим навыкам могли общаться с представителями практически любого народа.

Но самое главное – все они выглядели как молодые и красивые девушки.

Невинная и мирная раса.

- И как только у некоторых варваров рука на них поднимается? Это же просто возмутительно.

Внезапно Вииду в голову пришла идея организовать кое-какой бизнес.

- Только сегодня! Такая возможность предоставляется только сегодня! Выбирайте что хотите! Осмотр бесплатный! Новая и красивая одежда!

Русалки всегда с подозрением относились к людям и не решались подплывать к ним слишком близко.

- Чем-то грязным запахло.

- Неприятный запах. Как у нежити.

И это действительно было так, ведь от Виида, пробывшего столько времени в облике лича, все еще исходил довольно странный запах.

Тем не менее, Виид мог сгладить настороженность русалок, ведь его Слава, полученная в результате множества приключений и создания скульптур, была достаточно высокой.

Русалки взобрались на корабль, решив, что такому человеку, как Виид, можно доверять!

Виид тем временем разложил перед ними одежду, сделанную из кожи летучих мышей и Боллардов, добытую в Джиголасе. Помимо этого, русалкам были предложены сумочки, кольца из ракушек и сережки из морских камней.

- Всё-таки русалки – это женщины. А ни одна женщина не останется равнодушной к новым нарядам.

Когда он купил пижаму для своей бабушки, лежащей в больнице, она похвалила его за то, что он выбрал именно розовую с цветочками, а не мрачно-серую.

- Помимо всего прочего, эти сумочки крайне полезны и в море! Имея одну или две таких, вы будете выгодно отличаться от своих подруг! А еще, они очень удобны во время путешествий.

В этот самый момент Манауэ сокрушался по поводу своей недалёковидности: «Ах, как и ожидалось от Виида!».

Хоть русалки и были морской расой, но даже они могли стать отличными клиентами.

Идеология Виида заключалась в том, что любое существо должно восприниматься либо как объект для охоты, либо как потенциальный клиент!

«Чтобы сравниться с Виидом в искусстве торговли, мне предстоит еще много и много работать», – горевал Мануэ.

Волосы русалок колыхались по ветру, напоминая собой мокрые водоросли, пока они осматривали товары, предложенные Виидом.

– Мне вот эта нравится, – произнесла одна из русалок чистым и безмятежным голосом, похожим на перезвон колокольчиков.

Увидев такую реакцию, Виид быстро смекнул, что русалки предрасположены к торговле и его голова моментально превратилась в мощный вычислительный компьютер.

– За эту 1,520 золота. Но так как она Вам хорошо подходит, то я дам Вам две по цене одной. Гм, а почему бы Вам не примерить еще и эту шляпку? Будет очень обидно, если у Вас не будет вещи, которая настолько хорошо на Вас сидит. Поверьте, у меня и в мыслях нет обманывать такую красивую русалку, как Вы, просто уж больно она Вам идёт.

Величайшая из торговых техник, основанная на лести и вещах в подарок!

Русалка склонила голову сначала влево, затем вправо, будто бы пытаясь понять о чём ей только что сказали.

– Золото? Оно нужно, чтобы иметь такие вещи?

Русалки были чистой и невинной расой, редко задающей вопросы. Конечно же, их очень интересовал мир людей, однако в связи с их образом жизни, они мало что о нём знали.

Виид вынул потертую монету времен Империи Нифльхейм и показал русалке.

– У вас есть что-то наподобие этого? Если нет, то я с радостью обменяю одежду на драгоценности, антиквариат или какую-нибудь экипировку.

Поскольку у русалок могло не оказаться денег, то возможность совершения сделки становилась под угрозу. Однако Виид никогда не переживал об ограничениях в торговле, возникающих между различными расами.

Где-то в этом море должно быть как минимум одно или два сокровища. Ужасные кораблекрушения не могли остаться незамеченными, так что русалки наверняка должны были знать о предполагаемых местах с кладом.

Даже картинки в книгах подтверждали этот факт! Одним из ярких примеров могла послужить история о русалке, которая почему-то спасла принца из тонущего корабля.

– Подождите минутку, пожалуйста.

Русалки, которые уже сделали свой выбор, нырнули обратно в море и спустя какое-то время вернулись с мешками, набитыми золотом. Некоторые, в свою очередь, принесли древний антиквариат.

Чего только у них не было: и золото, и гончарные изделия, и оружие с доспехами, и даже магические подвески!

- Хмм, не уверен, что из-за ржавчины я смогу всё это перепродать. Я наверняка буду в убытке, согласившись на такой обмен... Ну да ладно, раз эта одежда так хорошо вам идёт, я согласен.

- Спасибо.

Виид собирался обобрать их до ниточки!

Хоть русалки и были морскими существами, но их уровень интеллекта никак нельзя было назвать низким. А поскольку все сокровища, оставшиеся после кораблекрушений, по праву принадлежали им, то о лучших клиентах нечего было и мечтать!

- Не думаю, что это подходит мне.

Случалось, что русалки, покачивая головами, ложили вещи обратно на палубу.

Такая реакция была достаточно распространенной, поскольку не все покупатели могли быть удовлетворены предложенными им сумочками или шляпками. И это было нормально, ведь все эти вещи шились Виидом с расчётом на обычных людей.

Каждый раз, когда Виид слышал нечто подобное, он принимал озабоченный вид и брал одежду обратно.

- Ну вот, посмотрите, теперь на этой шляпке навсегда останутся следы Вашей непередаваемой красоты... Поверьте, она просто создана для Вас!

Льстивые слова вылетали из Виида, словно он декламировал таблицу умножения!

Таким образом, Вииду с легкостью удалось распродать всю одежду, полученную в Джиголасе.

Конечно, он бы мог и не заморачиваться с продажей их русалкам, а оставить до возвращения в Мору. Однако в таком случае, он действительно понес бы определенные убытки из-за установленных там ценовых стандартов. Так что он справедливо решил, что нет ничего лучше, чем продать всё русалкам.

Правда, порой ему встречались и совершенно неимущие русалки.

- У Вас совсем нет денег?

- Нет, у нас ничего нет.

Маленькие русалочки, не имевшие за душой ни гроша, понуро опустили головы.

Но Виид и от них не стал отказываться, решив, что эти русалки тоже могут стать его клиентами.

Хороший продавец всегда должен понимать потенциал своих покупателей, так что Виид решил сделать для них специальные предложения и провести акции!

- Этот уникальный предмет был создан специально для Вас!

- Забудьте о своей прошлой жизни. С этого самого момента - у Вас всё будет совершенно по-другому!

- С этой сумочкой и без неё - разница как между небом и землей!

Хитрые помыслы Виида превратились в очаровательную лесть и не оставили русалкам другого выбора, кроме как расхватать все сумочки и шляпки.

Затем, посмотрев на грустных молодых русалок, Виид произнес так сладко, как только мог:

- Эй, девочки, вы же умеете плакать, не так ли?
- Ну, это бывает, только очень редко.
- Соберите для меня немного ваших слез, и я отдам вам эти сумочки.
- Хорошо, мы поняли.

Слезы русалок были чрезвычайно редким предметом. Если позволить им кристаллизироваться, то можно было получить настоящие жемчужины, которые после обработки становились первосортными украшениями. Не зря они назывались истинным морским сокровищем, ведь продав их на материке, можно было существенно поднять свою славу и торговые навыки!

Для того, чтобы помочь русалочкам, Виид, будто их добрый дядюшка, рассказал им несколько душещипательных историй.

[Давным-давно, в королевстве под названием Нефиллос, жил один принц.

Высокий, красивый и с прекрасными манерами. Ни одна женщина не могла остаться к нему равнодушной.

Девушки были счастливы даже просто смотреть на него, когда тот проходил городскими улочками. И одежда на нем сидела настолько хорошо, что принц, казалось, затмевал само солнце.

Влюбилась в принца и Хелен, – девушка, торгующая на рынке яблоками.

У этой невинной леди была по-настоящему очаровательная улыбка.

Тем не менее, она никогда не выставляла свои чувства напоказ.

Большую часть свободного времени она занималась работой по дому и продавала яблоки, пытаясь заработать себе на жизнь. Её мать недавно умерла от неизлечимой болезни, оставив Хелен совсем одну.

Каждый день Хелен просыпалась ни свет, ни заря, что успеть нарвать яблок и дойти до рынка. А возвращалась она лишь поздней ночью, когда весь товар был продан.

Питаться ей приходилось испорченными и недозрелыми яблоками, так как все хорошие шли на продажу.

- Спелые яблоки. Продам спелые яблоки.

Яблочки, которыми торговала Хелен, были сладкими как мёд, поскольку отражали саму её душу.

Даже лесные духи благословляли яблоки, которые он срывала с деревьев.

А когда её яблочки стали популярными и всё больше людей стало хотеть полакомиться ими,

Хелен пришлось вставать еще раньше, чтобы нарвать их побольше.

Даже принц, гулявший в это время по городу, решил посетить её лавку.

- Молодая мисс, а Вы платите налоги в казну?... Нет, не пугайтесь, я пошутил. Я пришел сюда, так как до меня дошел слух о непередаваемом вкусе ваших восхитительных яблок.

Хелен выбрала самое спелое яблоко, тщательно его протерла чайным полотенцем и протянула принцу.

Попробовав яблоко, принц остался доволен и сказал:

- В эту субботу...я организовываю бал. Но до сих пор не решен вопрос со спутницей. Не окажите ли Вы честь сопроводить меня?

Принц пытался забрать её... В смысле, он хотел пригласить её на свидание.

Хелен не знала как правильнее поступить, а потому ответила:

- Простите, но в субботу мне кое-что нужно сделать, так что у меня не получится.

Кроме того, девушка не знала, как к этому отнесется её мачеха и приемные сестры.

Но принц продолжал настаивать.

- Но Вы не должны работать в такой день. В субботу день рождения Его Величества, так что всем положен отдых. Кто же заставляет Вас так много трудиться?

Принц был не просто красивым молодым человеком, но и достаточно мудрым. Положение Хелен было известно многим жителям королевства, так что и принц был осведомлен о её ситуации.

- Никто не может заставлять Вас работать. Кто бы это ни был, он не может противиться воле принца.

Ее мачеха и сестры, находившиеся неподалеку от нее, побледнели так, что стали напоминать приведений. Они бы не осмелились удерживать Хелен и пойти наперекор пожеланию принца.

В конечном итоге, Хелен разрешили отправиться на бал.

Она с нетерпением ждала назначенной даты, и надеялась, что понравится принцу, станет его женой и проживет вместе с ним долгую и счастливую жизнь.

Но, к сожалению, она так и не смогла попасть на бал.

По той простой причине, что у нее не было хорошей сумочки, с которой она могла бы выйти в люди.]

Третьесортная история, которую Виид выдумал прямо на ходу!

Маленькие русалочки, которые под конец рассказа были уже на грани срыва, стали горько плакать.

- Вуаааааа...

- Хнык-хнык.

Виид старательно собирал падающие на палубу слезы в заранее приготовленные бутылочки.

В обмен на них он отдавал русалочкам одежду, сумки и другие аксессуары. Даже горячие пирожки не разлетались так быстро, как приготовленные Виидом вещи.

За исключением того, что ему еще предстояло перепродать, он получил прибыли более чем на 35,000 золотых.

Старинные предметы, полученные им от русалок, точно оценить можно было только на материке. А ржавые мечи, на вид совершенно бесполезные, можно было бы пустить на переплавку.

Изделия ручной работы, которые он получил от русалок, и их аксессуары тоже могли принести ему немалые барыши.

Таким образом, 35,000 золота было лишь частью того, что он должен был получить в конечном счете. Прибыль, которую он смог получить всего лишь за один день, и правда можно было назвать астрономической.

- Спасибо большое. С удовольствием буду носить эту вещь.

- Заходите в любое удобное для Вас время.

- Я приплыву завтра.

- Прекрасно, Вас будет ждать много новых товаров.

В кожаных одеждах, шляпках и с сумочками в руках, русалки скрылись в глубине моря.

Многие игроки завидовали богатству русалок, но никто из них не решался на них напасть.

Если верить легендам, все русалки были дочерьми Морского Бога и друзьями Морских Драконов.

Так что охота на них наверняка бы вызвала гнев морского божества. Кроме того, эти существа повелевали морскими животными, что могло принести охотникам немалую головную боль.

Но Вииду повезло - он смог добиться их расположения. А всё потому, что он оставался верен своему главному принципу - обобрать клиента, но при этом оставить его удовлетворенным.

«Русалки, как и любые женщины, должны носить обувь... А вместо этого что? Какой позор... На этом же тоже можно заработать, сделав для них что-то наподобие перепончатых ласт!»

Таким образом, Виид погрузился в работу, намереваясь раскрутить русалок еще на что-нибудь.

Не важно, где находился Виид, на суше или на море. Жертвами его жадности становились все, кто встречался ему на пути!

До Моря, расположенной на Северном Континенте, благодаря попутному ветру и течениям они добрались гораздо быстрее, чем до Джиголаса.

Обворожительные восходы и закаты, мелодичное пение экзотических птиц... Море прекрасно подходило для романтических путешествий, и эта поездка, безусловно, оставила в их сердцах неизгладимое впечатление.

Хварен, впрочем как и остальные члены группы, наслаждались минутами отдыха, которые так редко им выпадали.

Желтоватый тоже отдыхал, развалившись на теплой палубе.

- Мууууу!

Иногда они отвлекались от созерцания природы и отправлялись перекусить похлебкой из осьминога.

В иной ситуации Желтоватый попросту не смог бы себе позволить такой деликатес, понимая, что его стоимость будет вычтена из его и так небольшой зарплаты!

Желтоватый умиротворенно прикрыл глаза и расположился поудобнее, с содроганием вспоминая дни тяжелой работы в Джиголасе.

В Мору группа Виида возвращалась на трех больших судах, за которыми следовали диковинные рыбы, напоминавшие собой небольшие острова.

Они тоже были оживленными скульптурами. Покинув Джиголас, их размеры были не более ладошки, но отъевшись морской рыбой и съедобными кораллами, существенно подросли.

Их чешуя переливалась на солнце радужными бликами. Судя по их внешнему виду, эти чудорыбы наверняка обладали колоссальной силой!

Виверны же не получили место на кораблях в связи со своим весом и путешествовали верхом на спинах этих морских монстров.

Однажды 7-ая Виверна, разморившись на солнышке, потеряла равновесие и с громким плеском свалилась в воду. Даже Сурка, несмотря на боязнь воды, так захотела прокатиться на громадной рыбе, что ловко перепрыгнула через борт корабля и оказалась на спине одного из чудовищ.

- Как тебя зовут? - спросила она у морского существа.

- Черепаха.

- Черепаха? Но у тебя же нет панциря, и выглядишь ты совсем не как черепаха.

- Черепаха, Черепаха.

Оживленная скульптура черепахи по имени Черепаха.

Она была одним из немногих существующих шедевров в Джиголасе, созданная скульптором Лачерри в память о давно вымерших существах.

Первоначально её имя звучало как Черепаха Малейн Аймото!

Эта гигантская черепаха, некогда обитавшая в глубинах моря. А панцирь у неё начинал формироваться только после достижения определенного возраста.

Другими словами, в Джиголасе и правда получили жизнь представители многих вымерших или же очень редких, но невероятно красивых существ.

Сидя на палубе, Виид пришивал пуговицы к одежде кукол и приклеивал глаза. По-настоящему кропотливая работа!

Он очень устал, но не мог себе позволить сделать ни единой ошибки.

- Я должен быть крайне аккуратным, пришивая пуговицы из ракушек. Если у каждой куклы будут пуговицы своего цвета - это придаст им определенную уникальность, а значит и повысит стоимость.

Виид верил, что успех любого бизнеса зависит от двух вещей: снижения производственных затрат и умения обобщать клиента!

Затем он решил проверить несколько старинных карт, принесенных ему русалками.

- Идентификация!

- Карта захоронения в Море Плентис.

Прочность 3/10.

Разобрать что-то на этой карте крайне сложно.

Создана согласно положению звезд, направлению ветра и морских течений.

Уровень карты сокровищ: D.

- Хех, карта сокровищ?

Судя по всему, эта карта указывала путь к зарытым пиратским сокровищам или к месту кораблекрушения.

Также она могла содержать информацию о ценных морских животных.

Огорчало только одно - карта была сильно потрепана и затерта чуть ли не до дыр.

- Надо поговорить с Юрин. Надеюсь, она сможет её восстановить.

Навыком восстановления карт владели только художники и авантюристы. А вот Виид этим умением не обладал.

Его навык живописи был слишком низким, поэтому единственное, что он умел – это смешивать краски.

В отличие от доспехов, цветовую гамму которых можно было подобрать, смешивая сплавы различных металлов, Вииду требовалось изучить этот навык для покраски тканевых материалов.

- Впрочем, сокровища уровня D вряд ли принесут большую прибыль. Они даже не окупят затраченные на них усилия.

Однако Виид знал, что море просто кишит самыми разнообразными приключениями. Кроме того, у него была целая куча карт, полученных от русалок, среди которых одни указывали на подводные пещеры с логовами морских чудищ, а на других даже отмечались водовороты!

В море было не меньше интересных мест, чем на суше.

Однако Виид понимал, что с его нынешним уровнем навыка Навигации, морские путешествия займут слишком много времени.

Чтобы научиться видеть подводные скалы и рифы, чувствовать морские течения и направление ветра, ему бы понадобилось не меньше года, а то и двух.

Он отправился в Джиголас только потому, что получил задание и карту. А вот полноценные морские приключения были уже совсем другой историей.

- Я должен использовать эти карты для пошива одежды.

Он решил сшить одежду, которая заставит людей отправиться на поиски сокровищ.

Используя кожу и старые, рисованные на ткани карты, Виид начал вышивать новенькую одежду и сумки.

- С этой одежкой кое-кому наверняка улыбнется удача.

Виид решил, что брендом этой коллекции будет «Путь к сокровищам». По его мнению, она должна была принести ему неплохую прибыль.

В итоге, практически все морские карты, полученные им от русалок, превратились в ту или иную часть гардероба.

Зефи тем временем рыбачил, а Пэйл и Мейрон, спрятавшись от посторонних глаз, робко кормили друг друга морскими деликатесами.

Хварен и Беллот, немного позагорав вместе с Ромуной и Суркой, решили устроить концерт морским обитателям.

Союн, понаблюдав за работой Виида, забралась на мачту, решив полюбоваться морем. Её лицо всё время было скрыто под маской, но даже так её развивающиеся по ветру волосы выглядели, словно картина талантливого художника.

Она до сих пор могла говорить лишь наедине с Виидом, ни разу не произнесла и слова в присутствии остальных членов группы.

Девушка так и не смогла преодолеть свой страх перед людьми, поэтому не спешила ни с кем сближаться.

Виид понимал, как ей одиноко, но, несмотря на это, всё равно никак не мог осмелиться подойти и заговорить с ней.

«Я ей многим обязан. Если б не она, мне бы не удалось справиться с Гильдией Гермес»

Он и правда был ей очень благодарен, но не мог относиться к ней так, как раньше. Ведь всякий раз, глядя на неё, он вспоминал об её отце.

Единственной формой связи между ними оставались короткие взгляды друг на друга, когда он проходил мимо или приносил ей поесть.

- Нужно заняться скульптурами, или еще чем-то.

Виид собрал немного морской воды и с помощью своего навыка превратил её в облака.

Некоторые облака получились белыми и пушистыми, а некоторые - черными, грозowymi.

Море было идеальным местом для Ваяния Облака. Это было красивое и таинственное зрелище, обещающее стать главной темой для всего Версальского Континента.

Союн тем временем тоже смотрела на небо.

Работая над этой скульптурой, Виид всерьез намеревался увеличить Искусство и Скульптурное Мастерство, однако создал нечто более удивительное.

Он изобразил картину, напоминающую о том, как они ели прожаренное мясо в бревенчатом доме инструктора.

Учитывая то, что эта скульптура была облачной, Вииду нужно было достаточно быстро вносить все необходимые изменения до того, как предыдущие рассеются. К счастью, его развитый навык Ремесла позволял справляться и с такой задачей.

Но проку с такой скульптуры, конечно же, было мало.

Союн всё ещё была в маске, так что никто не мог сказать наверняка - какое у неё сейчас выражение лица. Однако Виид верил, что увидев облачную скульптуру, она станет хотя бы немного счастливее.

- Облака, плывущие над морем - и правда хороши. Да и морепродукты из этих областей должны стоить немало. Интересно, сколько я заработаю, если поймаю гигантских крабов и продам их на материке? А если я отловлю несколько красных морских лещей, а на пляже откопаю редких моллюсков...

Море было настоящим кладом природных ресурсов. Отлов и последующая продажа мелких морских обитателей сулила хорошие барыши.

- Если бы я только мог спекулировать на море так же, как и на суше...

Таким образом, в подобном ритме прошел и весь остальной путь до Северного Континента.

По улицам Моры важно расхаживали некоторые игроки, облаченные в кожаные доспехи.

- Господин кузнец, когда будет готов полуторный меч, который я заказывал?

- Не могли бы Вы напомнить мне своё имя?

- Анчоусная Тушенка.

- Вы 23-й в списке. Боюсь, что Вам нужно подождать еще около двух дней.

- Ахх, а нельзя ли ускорить процесс?

- Посмотрите на всех этих людей. Они тоже ждут.

В кузнечную лавку, где изготавливалось оружие, выстроилась целая очередь!

И так было не только здесь. Кузнецы и другие ремесленники чуть ли не плакали от количества заказов, которые сыпались им на головы.

- Продаю пурпурные стрелы, сделанные из ядовитых растений, которые растут возле восточных холмов. Лучше вам поторопиться, так как осталось всего 2,000!

- Опытный маг ищет группу. Если вы готовы отправиться на двухдневную охоту - буду рад присоединиться. У меня есть несколько хороших заклинаний, и гарантирую своё присутствие как минимум в течение трех дней!

- Мы - трое воинов, которые уделают любого монстра, лишь только увидев его! Если кто-то с магией исцеления хочет к нам присоединиться - мы готовы отправиться в ближайшее подземелье прямо сейчас!

- Продается 80 Мечей Флиоса. Цена фиксированная - 150 золотых. Кроме того, ищу группу для совместной охоты.

- Кому нужна помощь гида? Проведу в любое подземелье!

Динамика Моры, присущая абсолютно всем сферам жизнедеятельности!

Люди ничуть не стеснялись рекламировать самих себя для поиска таких-же единомышленников, и абсолютно не боялись в открытую рассказывать о своих успехах.

Купив необходимые вещи, игроки разбивались по группам, а затем уходили зачищать подземелья и уничтожать монстров.

- Сюда.

- Мууууу.

Уникальной чертой этого места была возможность увидеть людей, ведущих за собой телят или быков, даже если рядом не было ни фермы, ни рынка.

Езда на быке предполагала куда большую скорость передвижения, чем пешком. Кроме того, частично решался вопрос с размещением трофеев и укладкой багажа.

В целом, Королевская Дорога знала много случаев, когда люди играли в неё целыми семьями.

- Мне нужно купить своему брату полуторный меч... Так что, наверное, теленка придется продать.

Телята, быки и коровы были достаточно востребованы среди новичков, так что с легкостью продавались или обменивались на различную экипировку.

А некоторые игроки даже размещали сообщения на форуме Королевской Дороге на тему «Как вырасти в Море».

Заголовок: Привет всем новичкам Моры!

Меня зовут Дельбель и я игрок, начавший на Центральном Континенте, и после приобретения лачуги, в конце концов переселившийся в Мору

Пишу, чтобы сообщить вам о некоторых вещах.

1. Цените скульптуры.

- В некоторых местах вам будут попадаться скульптуры, созданные великим скульптором - лордом Моры.
- В зависимости от вашей профессии, возможность увидеть ту или иную скульптуру будет для вас хорошим подспорьем.
- Это и правда большая удача, что на севере встречаются такие произведения искусства. Поверьте, даже на Центральном Континенте не везде есть подобные творения.
- Глухими ночами возле Башни Света можно увидеть фей. А у Статуи Богини Фрей частенько молятся её жрецы.

2. Накопите денег и посетите Зал Искусств.

- Зал Искусств находится в Море, и на всем континенте вы больше не встретите ничего подобного.
- Характеристики, которые вы получите, посетив Зал Искусств, будут как нельзя кстати в начале вашего пути.
- Вы только подумайте, как же это здорово, что Зал Искусств находится прямо у вас под носом, в то время как большинству игроков приходится проделывать долгий путь, чтобы увидеть его.
- Входная плата в 3 золотых - достаточно большая сумма как для новичка, но поверьте, оно того стоит.
- Когда вы увидите его своими глазами, то станете по-настоящему уважать скульпторов и художников, которые трудились над выставочными работами.

- Не забывайте, что большинство прекрасных работ собрано именно здесь, в Зале Искусств, так что обязательно посетите его.

3. Не ходите слишком далеко.

- Мора - постоянно развивающийся город, который растет с каждым днем.

- Вероятно, на всем Версальском Континенте не найдется такого-же, похожего на Мору, города.

- Однако, несмотря на бурную деятельность исследователей, за его пределами располагается множество еще неизведанных земель.

- Таким образом, если вы отойдете слишком далеко от Мору, не будучи подготовленными должным образом, то шансы на выживание у вас будут крайне малы.

- Возможно это и общеизвестный факт, но я всё же подчеркну, что уже много кто умер, решив в одиночку покорить какое-то опасное место.

4. Держитесь друг друга.

- Здесь, в Море, вы наверняка найдете множество игроков одного с вами уровня. Попытайтесь сдружиться и вместе преодолевать трудности.

- В дальнейшем у вас будет много друзей, что очень важно в наши дни!

5. Выбирайте профессию себе по душе.

- Безусловно, самой популярной профессией последнего времени является шаман-элементалист!

- Истинное наслаждение от охоты вместе с послушным Огоньком и Земляным!

- Появление элементалиста всегда ярко и красочно.

- Но жителям Мору скучно быть одинаковыми.

- Разве лорд Мору не выбрал профессию скульптора?

- Вы можете выбрать даже небоевые классы: ремесленные и творческие, которые здесь тоже очень популярны.

- Но лучше всех это, определенно, жрецы Фрей!

- Разве путешествовать по просторам Версальского Континента с той профессией, о которой вы мечтали, - не является ли настоящим счастьем?

6. Получи свой собственный дом.

- В Море легко заполучить настоящий дом.

- Даже обладание простой лачугой делает вас ближе к этому городу.

- Дома можно использовать для отдыха и хранения предметов. А в саду можно посадить

деревья.

- Завершив одно из поручений, попросите в храме Фреи немного святой воды и полейте ею деревья. Они станут расти быстрее и приносить больше плодов.

- Помимо продажи этих плодов на рынке, вы можете съесть их сами, ведь в каждом будет содержаться благословление Богини Фреи, повышающее Удачу и другие характеристики.

7. Собирайте вещи, необходимые на начальных этапах.

- Чтобы повысить близость с жителями, собирайте и продавайте им шкуры убитых возле Моря монстров.

- Хорошие вещи вы можете получить даже выполняя их простенькие задания, что позволит существенно сократить расходы на закупку первоначальной экипировки.

8. Взаимодействуйте с силами общественного порядка.

Внимание, этот раздел достаточно большой.

- Не смотря на всё, это самая важная составляющая жизни в Море.

- Я побывал во многих городах и замках Центрального Континента, но ни один из них не может сравниться с Морой и ее творческими достижениями.

- Хочу предположить, что высокий показатель Славы лорда Моря связан с успешным завершением множества сложных заданий.

- Однако речь пойдет про альтернативный путь. Возле города располагается немало подземелий и прекрасных охотничьих угодий.

- Вооруженные силы Моря постоянно сотрудничают со жрецами Церкви Фреи по вопросам поддержания правопорядка в прилегающих областях.

- Если вы присоединитесь к одному из экспедиционных отрядов, и будете усердны, то сможете поднять близость с НПС и получить дополнительные очки расположения. Не говоря уже про то, что это выгодный способ поднять свои характеристики и получить опыт.

- Каждый должен знать, что Виид, лорд Моря, очень дружелюбно относится как к солдатам, так и к жителям города.

- Хочу подчеркнуть, что я не верю в случайности.

- Да и может ли быть случайностью то, что люди получают дополнительные характеристики лишь глядя на скульптуры?

- Если мы будем упорно трудиться, то сможем стать такими, как Виид.

9. Пора выполнять задания.

- В Море собралось множество самых разных жителей.

- И среди них есть те, у кого завалялись предметы антиквариата или остались нерассказанные истории.

- Если вы будете внимательны, то сможете приступить к выполнению целой цепочки связанных между собой заданий.
- Давайте будем доводить дело до конца и никогда не бросать начатое.
- Мы должны наслаждаться каждым байтом Версальского Континента.
- Я пытался написать это руководство как можно проще, но заработался и вышло то, что вышло.
- Будьте так добры, если вдруг встретите копейщика Дельбея, пожалуйста, поздоровайтесь со мной.

Вот такое сообщение написал высокоуровневый игрок, живущий в Море. Многие топовые игроки хотели посетить Мору и посмотреть на её достопримечательности, и поскольку Дельбель был одним из них, его тема собрала более 7,000 комментариев.

Среди интересовавшихся приключениями Виуда было двое жриц: Иче и Эйра. Они принадлежали к Церкви Фрей, но не упускали возможности отправиться на приключения.

Хоть они и испытывали определенные неудобства, но класс жреца с радостью принимался в охотничьи группы. Эта профессия была одной из наилучших, оказывая поддержку всем своим товарищам.

- Говорят, что скульптор Виуд - надежный человек. Говорят, что для него нет невыполнимых заданий, - проговорила старшая жрица Церкви.

- Да, Церковь Фрей не перестает благодарить его. Именно Виуд помог вернуть утраченные сокровища Церкви.

- Вы должны знать, что скульптор Виуд завершил очередное важное задание. Я тоже хотела бы принять участие в чем-то подобном. Даже услышать о нём во всех деталях было бы здорово.

Жители, сплетничающие о Виуде, - были довольно распространенным явлением в Море.

Так происходило и потому что он был лордом, и потому что оказывал большое влияние на весь город.

- И насколько этот Виуд особенный?

- Он бесстрашный, умный и никогда ни перед чем не отступает.

Страсть к Виуду была присуща не только Иче и Эйре, но и всем остальным игрокам-девушкам Моря.

Глава 2: Грандиозные Здания.

Корабли Виуда приближались к Северному Континенту.

Продав русалкам большую часть своих трофеев, Виид сосредоточился на своем навыке Ваяния Облака, намереваясь прокачать его как можно сильнее.

- Изобразить что-то из облака не так то и просто. Мало того, что нужно придумать подходящую тему для скульптуры, так ведь и сделать её совсем не легко...

В обычной ситуации он использовал дополнительные куски дерева и камни, чтобы дополнить недоработанные части скульптуры, но с Ваянием Облака такой подход не работал.

Используя воду, он создал тысячи облачных скульптур и отправил их в плавание над открытым морем. Виид не обращал внимания на очевидные ошибки, ведь каждое дуновение ветра приводило к тому, что скульптуры рассыпались или просто рассеивались.

Эта техника относилась к такому типу искусства, над которым можно было работать лишь в очень короткие промежутки времени. Далеко не каждый смог бы понять концепцию, по которой она работала, не говоря уже о том, чтобы достичь мастерства в Ваянии Облака.

- Я должен сделать каких-то рыб. Возможно, у меня получится камбала, морской окунь, креветки, крабы или даже кит.

Искусство не терпит компромиссов!

Виид стал вырезать абсолютно случайные вещи, пытаясь хоть как-то поднять Ваяние Облака. После того, как количество облаков достигло нескольких сотен, произошло некое таинственное явление.

Прямо по курсу белые облака столкнулись с темными, и перемешавшись, окутали собою всё небо. Хотя и нельзя было сказать, что судам Виида грозило попасть в настоящий шторм, но мелкий грибной дождик уже постепенно начинал накапывать.

- Восхитительно...

- Это, должно быть, самое прекрасное зрелище в мире.

Остальная часть группы, которая до сих пор бездельничала, лежа на палубе, вскочила на ноги и бросилась на корму.

Хоть небо и было практически тёмным, но кое-где сквозь тучи пробивались тоненькие лучики света.

Дзынь!

- Вы завершили создание Природной скульптуры!

Талантливому скульптору удалось запечатлеть Чудеса Матушки Природы и живописный вид лучиков солнца, отражающихся на морских волнах.

- Вы получили опыт в Скульптурном Мастерстве.

- Ваяние Природы перешло на 3-ий начальный уровень.

- Близость к природе увеличилась на 15.

- Слава увеличилась на 145.

- Искусство увеличилось на 7.

- Мудрость, Интеллект и Удача увеличились на 3.

- Все характеристики увеличились на 2.

Игра солнечных лучиков на гребешках волн выглядела просто изумительно.

Вииду все еще непросто было воспроизводить подобные облачные скульптуры, ведь для их создания требовалась немалая концентрация и развитое воображение. Даже работа над обычными пушистыми облаками была отнюдь не такой простой, как могла показаться.

Глядя на Чудеса Матушки Природы, можно было повысить свои характеристики в зависимости от избранной профессии. В случае Виида, поднимались как характеристики, связанные с искусством, так и все остальные, хоть и в достаточно скромных размерах.

Остальные товарищи Виида, с опаской наблюдая за происходящим, внезапно поняли, что их характеристики тоже поднялись. Ирен, обладая классом жреца, получила немного Веры, Ромуна, будучи магом, +5 к Мудрости. Танцовщице Хварен досталось несколько очков

Очарования.

Каждый из них приобрел немного своей профильной характеристики и с замиранием сердца смотрел на открывшуюся картину.

- Ничего себе! Просто эпично! - не могли скрыть своего удивления товарищи.

Виид же, натянув на лицо свою излюбленную гнилую улыбку, ответил:

- Могло быть и лучше. Просто Ваяние Облака все еще на начальном уровне.

Для него не было ничего важнее фактического результата!

На палубу корабля стали подниматься даже те оживленные скульптуры, которых Виид забрал с собой из Джиголаса, чтобы увидеть прорвавшийся сквозь облака солнечный свет.

Желтоватый, завидев грифона, осторожно попятился назад.

Дзынь!

- Характеристики оживленных скульптур увеличились.

Даже оживленные скульптуры, тоже созданные при помощи Искусства, не избежали позитивного воздействия созданного чуда. Впрочем, это касалось бы и любой другой расы, живущей на Версальском Континенте.

Виид, его товарищи и оживленные скульптуры готовились к высадке на сушу. Удочки были смотаны, кухонные принадлежности убраны, а весь остальной багаж распределен по рюкзакам и сумкам.

Тем не менее, оживленные скульптуры были достаточно редким явлением в этом мире и обладали своим собственным инстинктом выживания. В частности, хоть они и продолжали подчиняться Вииду, но без устали твердили о том, что хотят заняться разведением потомства.

- Я хочу найти самку, а затем завести детей. Если я пойду в отдаленные регионы, то наверняка найду супругу своего вида.

- Если бы Вы только дали нам свободу, чтобы мы обзавелись семьями и жили в этом большом мире...

Непреклонное убеждение оживленных скульптур!

Их сильно беспокоила мысль о том, что они состарятся и умрут, так и не встретив спутницу

жизни. Более того, подобные требования выдвигали не одна или две скульптуры, но практически треть всех существ, привезенных из Джиголаса.

- Кхем-кхем, - прокашлялся Виид. Ситуация была щекотливой.

Как правило, создателю оживленных скульптур требовалось завоевывать их уважение с самого момента их рождения. А затем постоянно работать над поддержанием уровня их преданности.

Но в этот раз всё было по-другому. Виид дал жизнь слишком большому количеству скульптур, не будучи при этом их первоначальным создателем. Таким образом, управлять ими при помощи силы, как он обычно и делал, было совсем не так просто.

Скульптуры смотрели на Вииду с блеском в глазах.

Они считали его великодушным и добрым человеком, который даст им волю!

Но Виид думал совершенно иначе: «Зря я не избил их всех».

Однако, если бы он переборщил с применением силы, или решил удерживать их как рабов, они могли бы затеять настоящее восстание или попросту уйти.

Управлять оживленными скульптурами - было далеко не простой задачей.

Они приближались к суше. Их долгое путешествие, спустя столько времени, подходило к концу.

Из-за высокого лидерского статуса Вииду, Виверны, Желтоватый и Ледяной Дракон не могли покинуть его. Но вот другие оживленные скульптуры, обладая сильным характером, считали своим долгом жить свободно и независимо.

Это напомнило Вииду о той давней ситуации, когда он получил контроль над карательным отрядом лишь после того, как проделал много хозяйственной работы и мелких поручений.

Вииду тяжело было расстаться с этими скульптурами, обладавшими такими прекрасными способностями.

- На этом широком континенте... - начал Виид.

«Почему они пытаются уйти от меня? Еще так много работы, которую им предстоит сделать!», - замолчав, подумал он.

- Единственное, что я вам могу пожелать...

В жизни не всё складывается так, как хотелось бы, и иногда пустые мечты в корне отличаются от реальности.

- Жить...

Больше всего Виид хотел одеть им в нос кольца, словно волам, и заставить пахать во благо его кошелька. Скульптуры при этом совершенно не догадывались, что их могло ждать много тяжелой работы. Единственное, чего они хотели - это найти себе пару и воспитать детей, так что Вииду глупо было надеяться, что они останутся.

- Вы можете идти и жить своей жизнью... - с последними словами, сорвавшимися с губ, на его

глаза навернулись слезы.

На лицах оживленных скульптур появилось искреннее сожаление. Однако они заблуждались относительно его чувств, ведь если бы у кого-то это были слезы любви, то у Виيدا это были слезы потери.

- Тогда мы пойдём.

Редкие морские существа забрались на спину гигантской морской черепахи и отправились обратно в море. Даже когда они полностью скрылись за горизонтом, Виид с тревогой продолжал смотреть вдаль и сокрушаться о том, что они ушли и не оставили ему ни золота, ни компенсации!

- Если мы будем держать прежнюю скорость, то через 1-2 дня прибудем в Мору.

Когда показался берег, Хайни встал и, слегка наклонив голову, что-то пробормотал себе под нос. Их путешествие в Джиголас и обратно наконец-то закончилось. Несмотря на то, что они сбивались с курса, по крайней мере им удалось первыми пройти по новым маршрутам.

Они бороздили северные океаны, обнаруживали разнообразные охотничьи угодья и находили безопасные зоны. Пусть Виид и забрал себе всю прибыль, они всё равно повидали немало.

А сейчас, наконец, настало время покинуть этого дьявола.

- Хе-хе-хе, я многим вам обязан. Спасибо за забавные приключения, - произнес Виид.

- В будущем я буду только помогать другим игрокам и никому не доставлю неприятностей.

- Виид, надеюсь, что у Вас всё будет хорошо. Мы будем следить за Вашими приключениями.

- После этой поездки я словно возродился. Если Вы вновь соберётесь выйти в море - пожалуйста, позовите нас.

Даже при том, что начало путешествия у их команды не задалось, - сейчас, оглядываясь в прошлое, они были рады тому, что побывали во многих местах и считали, что результат не так уж и плох.

3 Безумные Акулы Бекинина вежливо попрощались со всеми. Однако, конечно, они не имели ни малейшего желания вернуться к Вииду, даже если бы он позвал.

- Аах, - глубоко вздохнул Виид.

Слушая их прощания, он всё ещё испытывал к ним небольшое презрение, и не зная что ответить, решил дать им несколько советов.

- Вы точно не собираетесь вредить другим и будете внимательны по отношению к людям? - угрюмо спросил Виид.

- Конечно, только так мы и будем поступать. Кроме того, мы хотим помогать новичкам и жить честно и по-справедливости, - артистически закатив глаза, ответил Хайни.

Если честно, то он не знал что случится в будущем. Но сейчас в его словах действительно была доля правды.

Виид отразил атаку всего 2-го королевского флота Империи Хэйвен. И Хайни никогда не забыл бы о том сражении с пиратами и военно-морскими силами.

3 Безумных Акулы даже не знали о том, что их показали в эфире и они стали чрезвычайно популярными.

Во время того сражения они почувствовали, будто у них в душе что-то щелкнуло и сделало их куда свободнее и счастливее. Больше они не хотели заниматься мелким воровством. Они мечтали о морских путешествиях и новых достижениях. Вернувшись из Джиголаса, их стремления стали куда более высокими.

Но Виид только покачал головой, думая что всё это только глупости.

- Вам не нужно жить благородно и честно.

- А?

- Всё это сплошная трата времени. Получать похвалы за добрые дела - абсолютно недоходное дело. Быть порочным, хитрым и бесстыжим - вот что поможет вам расти быстрее других.

- Оооо, это правда!

Абсолютная истина от Бога Войны Виида!

- Будьте старательными. Не теряйте своих вещей, и всегда обдирайте врагов до нитки. И не говорите, что не были такими с самого начала. Но и жадность должна быть умеренной - тогда вы всегда будете на высоте. А еще, всегда доводите дело до конца.

На самом деле, Виид и 3 Безумных Акулы Бекинина относились к одному и тому же типу людей.

«Он - настоящий засранец»

«Идеал истинного злодея. Им просто нельзя не восхищаться»

«Если я буду стараться изо всех сил, то смогу когда-нибудь стать таким же мерзавцем, как он?»

Хоть они и думали о нем совершенно не лестно, но по-настоящему уважали и восхищались им. Среди всех плохих людей Виид был для них идеалом для подражания.

- Что ж, нам пора идти.

- Берегите себя. И убедитесь, что не пропустите на земле ни монетки.

3 Безумных Акулы Бекинина еще раз попрощались с группой Виида.

- Счастливого пути, - произнесла Беллот, от чего Хайни тотчас же стало тоскливо.

Несмотря на все тяготы и лишения, которые ему довелось перенести, с того самого момента, как Хайни увидел Беллот - его сердце наполнялось мужеством даже в самые трудные минуты. Он забыл обо всех своих обидах. И вот, мысль о том, что он может больше никогда её не увидеть, подтолкнула его к действиям.

- Беллот, не будете ли Вы возражать, если я зарегистрирую Вас в качестве друга? - нервно

сглотнув, поинтересовался Хайни.

Спонтанное предложение дружбы.

Беллот, слегка поколебавшись, кивнула:

- Да, без проблем.

- Тогда я свяжусь с Вами позже.

Хайни был вне себя от радости. В это же время на происходящее таращились Фрактал и Бардамир, у которых в голове крутилась схожая мысль о дружбе с Хварен.

- Я с первого взгляда влюбился в Вашу красоту, Хварен. Простите, что сразу не сказал, просто я не мог подобрать нужных слов. Но если Вы мне дадите такую возможность, я покажу Вам свою мужественную сторону. Пожалуйста, добавьте меня в друзья.

- Хварен, пожалуйста, добавьте и меня тоже. Вы самая красивая девушка, которую я видел за всю свою жизнь.

Пэйл, Ирен, Сурка и Ромуна сочувственно смотрели за этими двумя, которые и не догадывались, что Хварен нравился Виид!

- Наверное, она их жестко отошьет.

- Да уж, как жаль. Хварен довольно разборчива в людях.

Однако Хварен с готовностью кивнула головой:

- Для меня было большой честью путешествовать с такими замечательными людьми. Я с удовольствием добавлю вас в друзья.

Фрактал и Бардамир, молча ликуя, расстались с остальными.

3 Безумных Акулы Бекинина ушли на тех трех кораблях, на которых и плавали в Джиголас. Хоть у них и не было денег, но они обменяли их на кое-какое хорошее обмундирование, которое у них было.

Если бы Виид не пошел на эту сделку и решил продать свои корабли, то ему пришлось бы пригнать их в порт, что заняло бы слишком много времени. А ему нужно было избавиться от них побыстрее.

В свою очередь, 3 Безумных Акулы могли доплыть на них до Бекинина и продать их там, тоже оставшись в наваре.

Другими словами, обе стороны устроило это предложение и вскоре корабли исчезли в тумане.

- А зачем ты приняла их запросы в друзья? - поинтересовалась Беллот у Хварен.

- Отказывать перед всеми - слишком неудобно. Чуть позже я просто удалю их.

- Я тоже так сделаю.

Обе девушки были достаточно популярны, так что постоянно получали предложения

добавиться в друзья или оставить свой номер телефона. Как правило, они соглашались дать свой номер, а затем просто блокировали входящие от неизвестных абонентов или вовсе меняли номер.

- Почти добрались.

Виид ехал на Желтоватом, а остальные расселись по другим оживленным скульптурам. Еще один холм и должна была показаться Мора.

Вскоре они увидели город, где как всегда улицы кишели торговцами, а новички в потрепанных одеждах бегали из стороны в сторону.

- Я очень люблю собак и еще в детстве приютила одного щенка. Хочешь, я тебя покупаю, Цербер?

Сурка, сидевшая верхом на трехглавой оживленной скульптуре, думала, что это очень даже миленький пёс.

Цербер, олицетворение «Стража Адских Врат», был для неё самой обычной собачкой!

У него и правда был добрый характер, и когда они проходили мимо охотничьих угодий, то монстры его совершенно не боялись. Цербер вилял хвостом и вёл себя, как самый обычный преданный пёс. Он даже высунул язык и лизнул руку Сурки.

Однако несмотря на то, что он выглядел как большая собака, никто не знал как меняется его темперамент, когда начинается настоящая битва. Как-то раз на обратном пути, перед группой товарищей внезапно выскочил троглодит, и Цербера это совершенно не испугало.

Не зря Виид планомерно вдальбивал своим подопечным, что монстры - это продукты питания, предметы и опыт!

По пути в Мору, товарищи очень хотели поесть жареного мяса и иногда устраивали охоту. В таких случаях Цербер обнюхивал землю, прыгал в кусты и через пару минут возвращался с диким кабаном в челюстях. Тогда Виид решил дать ему имя.

- Будешь называться Охотничьей Собакой.

Он выбрал самое простое имя, которое только можно было придумать! Но его друзья просто не могли оставить это на самотек.

- Что за ерунда? Неужели ты и правда хочешь назвать его так нелепо?

- Он же похож на цербера. Вот и назови его Цербер.

Несмотря на протесты Ромуны и Беллот, Виид не соглашался.

- Нет, не хочу.

- Почему? В чем же заключается причина, по которой ты не хочешь назвать его Цербером?

- Потому что меня это будет раздражать.

По его словам, все собаки были не лучше обыкновенных дворняг, которые на зиму искали хозяина, и летом отпавлялись восвояси!

К тому же это была прекрасная охотничья собака, так почему же ему просто не назвать её Охотничьей Собакой?

Тем не менее, друзья всё равно продолжали называть её Цербером, от чего пёс довольно вилял хвостом и гавкал, словно ему это нравилось. В конце концов Вииду ничего не осталось, кроме как смириться с таким именем.

Настала ночь, и Виид решил дать имена и другим оживленным скульптурам.

- Давай-ка назовем тебя Пёстрая Змея.

Элегантной змее с десятком узоров, покрывавших её тело, было дано имя - Пёстрая.

- А ты будешь Червем.

Червь Смерти. Когда он зарывался в землю, то мог вырасти до колоссальных размеров в двести метров длиной! Когда его только оживили, он был не более одного метра. Со временем, хорошо питаясь, он подрос до 8 метров. Поначалу Зефи хотел использовать его в качестве наживки, но сейчас червь мог и сам проглотить целого кита.

Червя Смерти еще никогда и никто не мог поймать.

- А тебя как назвать? Может... Севилль?

Он собирался назвать рыцаря Севиллем, однако всё-таки решил поинтересоваться его мнением насчет этого.

«У рыцарей сильно развито чувство гордости, так что если я его назову как попало, то он может оскорбиться и захочет уйти»

Рыцарь сразу же ответил на заданный ему вопрос:

- Я хотел бы, чтобы меня называли Мрачно-Серебряный Свет.

- А причина?

- В память о человеке, который создал меня.

Лояльность скульптуры к своему творцу была сильной и именно так рыцарь хотел, чтобы его звали.

- Хорошо, Серебряный. С нетерпением жду, когда мы вместе поработаем.

С остальными скульптурами Виид сильно не заморачивался.

С того момента, как они высадились на сушу, оживленные скульптуры сразу же были отправлены охотиться вместе с Вивернами.

Огненный Гигант сидел верхом на Фениксе и в сопровождении Ледяного Дракона охотился в большом лесу.

- Чем сильнее оживленные скульптуры - тем больше вещей они смогут сделать, а значит и денег я получу больше!

Уже на подходе к Море Виид сразу же узнал присущую ей атмосферу. Башня Света на восточной горе, Статуя Богини Фрей с большим озером и грандиозный Центр Искусств в центре города. И повсюду толпящиеся игроки.

В прошлом, в гигантском черном замке обитали вампиры, а вокруг были разбросаны скромные постройки небольшой деревушки. Но сейчас можно было увидеть, как строятся новые дома и прокладываются дороги.

- Давай побыстрее. Если мы опоздаем - то ничего не увидим.

- А когда назад? Ночью?

- Да, пойдём, скоро начнется световое шоу Башни Света.

Сбившиеся в группы игроки верхом на быках и коровах ехали охотиться и зачищать подземелья. А немного в стороне находились настоящие трущобы из лачуг.

Взглянув на лачуги, Виид почувствовал, что наконец-то вернулся домой.

- Людей и домов стало больше.

На пяти квадратных метрах люди умудрялись болтать, торговать и обменивать трофеи.

С того момента, как Виид покинул Мору, количество игроков действительно увеличилось.

Он знал, что форум Королевской Дороги и трансляции КМС Медиа поспособствовали тому, что Мора выросла. Он чувствовал, что дальнейшее увеличение численности населения - тоже лишь вопрос времени.

Трудно было вспомнить ту небольшую деревушку, которой когда-то была Мора. Даже её магазины выросли в 4-5 раз по сравнению с тем, как выглядели раньше.

Манауэ объяснял этот факт по-своему:

- Из-за войны на Центральном Континенте город получил огромный приток новичков. На форуме Королевской Дороги есть даже опрос среди новичков о том, какой город для старта они бы предпочли. И, судя по результатам, Мора их любимое место.

С точки зрения новичка, война - это хаос и отсутствие стабильности, так что вместо других королевств Центрального Континента, они охотнее выбирали Мору.

Как только Виид подошел к воротам, ему на пути встретилась группа новичков, которая до этой самой секунды была занята охотой на кроликов и лисиц.

Увидев его, у них от удивления чуть глаза не повылазили:

- Этот парень... Не может быть... Неужели этот бык - Желтоватый?

Вместо того, чтобы узнать высокоуровневых игроков, новички мгновенно признали знаменитого мускулистого быка Желтоватого!

Сейчас Виид не был ни личем, ни орком, однако у самых ворот его тотчас же идентифицировала стража.

- Это же наш лорд! Лорд Моры вернулся!

Слухи о появлении Виида мгновенно разнеслись по площадям и магазинчикам, взбудоражив всех местных новичков. Торговцы оперативно свернули свои лавки, танцоры, барды, художники, скульпторы архитекторы и все остальные, кто помогал строить Морю, тоже побросали свои дела и отправились поприветствовать Виида.

Возле него собралась десятая часть всех проживающих в Море игроков, так что он не мог даже шагу вперед ступить.

Игроки здоровались с ним так, будто встречали настоящего героя.

- Виид, мы хотим услышать о том, что произошло в Джиголасе!

- Расскажите нам историю о столкновении с Гильдией Гермес!

Популярность Виида намного опережала даже лидеров различных культов, так что игроки, не смотря на то, что уже всё видели по телевизору, хотели услышать подробности из первых уст.

«Все они ждут, чтобы я сказал слово», - пронеслось в голове у Виида.

Он активировал навык Рёв Льва и громоподобный голосом прокричал:

- Я пошел! Я дрался! Я заработал!

Это напоминало то время, когда была разгромлена Церковь Эмбиню, и был создан искусственный альянс!

Игроки Моры прекрасно понимали значение каждой фразы Виида, так что в ответ они стали громко кричать и аплодировать. Когда шумиха немного поутихла, Виид вновь закричал Рёвом Льва:

- Я пошел! Я сражался! Я заработал много денег!

- Ураааааааа!

Люди находились в настоящем исступлении.

Тысячи игроков ликовали, радуясь успехам и достижениям своего лорда.

Все они мечтали о том, чтобы сдружиться с Виидом и поучаствовать вместе с ним в захватывающих приключениях.

Закончив с игроками, Виид отправился в резиденцию лорда, чтобы решить важнейшую задачу.

Посчитать деньги!

- Если учитывать доход от продажи вещей русалкам и деньги, полученные в Джиголасе, то сейчас у меня на руках 249,720 золотых, 35 серебряных и 14 медяков.

Несмотря на то, казалось бы высокий доход, по сравнению с другими высокоуровневыми игроками он был беден. Так получилось потому, что он несколько месяцев странствовал по Джиголасу в облике некрманта, выполняя задание. Кроме того, занимаясь охотой, он много времени потратил на добычу полезных ископаемых.

Виид не стал продавать лунные камни и малахит, поскольку эти ценные материалы могли хорошо послужить в поднятии его Скульптурного Мастерства. Кроме того, после обработки эти материалы стали бы куда ценнее и могли быть использованы в других производственных сферах.

Кроме того, с помощью ваяния он мог бы выгравировать на них какие-нибудь сложные рисунки, что подняло бы их стоимость еще больше. Помимо этого, все отходы производства от лунных камней он мог пустить на создание украшений.

Что касается керамики и гончарных изделий, полученных от русалок, Виид собирался заняться их частичным восстановлением. Благо, его навык Ремесла позволял это делать без особых хлопот.

- Интересно насколько же изменилась Мора. Режим внутренних дел!

<Мора>

Этот регион когда-то принадлежал Империи Нифльхейм и в настоящее время находится во власти лорда Виида.

Лучший город севера, представляющий всю его культуру и являющийся центром торговли.

В последнее время появились новые специальности и открылось производство новой продукции, что привлекло еще больше людей в процветающую Мору.

В городе появилось много молодых кадров, в том числе инженеров.

Изготавливается широкий выбор оружия и доспехов. Люди крайне заинтересованы возможностью приобрести своё собственное жилье или открыть бизнес.

Военная сила: 91.

Экономика: 1,737.

Культура: 2,261.

Производство: 592.

Влияние религии: 82.

Внутренняя политика: 63.

Влияние на окрестные территории: 59%.

Влияние Империи Нифльхейм: 7,1% (влияние происходит в военной, экономической,

культурной, производственной и религиозной сферах).

Городское развитие: 171.

Гигиена: 37.

Безопасность: 52%.

Увеличение количества мигрантов привело к падению общественной безопасности региона.

Население Моры существенно увеличилось.

Политическое и экономическое влияние города охватывает даже прибрежные области.

Благодаря фестивалю, который недавно состоялся, люди находятся в приподнятом настроении.

Жители очень горды своим правителем – Богом Войны Виидом. Они твердо уверены в своем лорде и не верят ни одному слуху о том, что он способен на плохие поступки.

Даже если их правитель далеко, они понимают, что все его действия направлены на благо Версальского Континента.

Люди живут спокойной жизнью, ни о чем не тревожась.

Единственная опасность исходит от небольшого количества монстров в окрестностях, однако армия держит этот вопрос под контролем. Талантливые кадеты хотят не тренироваться, а сражаться с монстрами.

Знаменитые скульптуры делают людей счастливыми. Их посещаемость возросла в разы.

Бесконечное доверие и обильная поддержка искусства являются основополагающими силами дальнейшего развития.

Большинство произведений искусства собраны в Зале Искусств. Сюда же стекаются работы всех известных мастеров севера.

Входная плата за посещение Зала Искусств идет в пользу развития Моры.

По мере роста увлеченности культурой, у жителей все чаще начинают рождаться дети с увеличенными показателями Интеллекта и Мудрости. Много сообразительных детей мечтают стать магами или торговцами.

Прошлая специализация Моры была связана со швейным ремеслом, так что эта отрасль постоянно развивается, что приводит к увеличению разнообразия одежды и смежных товаров.

Портные используют более редкие кожу и ткань для создания качественных работ.

Кузнецы все еще учатся работе с металлом. Их изделия используются экономно и в основном для обеспечения оружием городской стражи.

Во всем регионе повысилась вера в Богиню Фрею.

Бесплодные земли стали плодородными, что благотворно сказалось на развитии сельского хозяйства. В этом году был собран хороший урожай зерновых культур.

Специальное зернохранилище Империи Арпен позволяет удерживать цены на доступном уровне.

В связи с высоким качеством собранного зерна, был организован фестиваль.

В последние годы Церковь Лю не прекращает свою миссионерскую деятельность, однако вера жителей продолжает держаться на прежнем уровне.

Под правильным влиянием Церкви Фрей растет трудолюбие жителей. Однако ухудшение общественной безопасности может привести к увеличению количества воров в округе.

Специализация:

Искусство, изделия из кожи и ткани, помидоры, виноград, рис, говядина, молоко, сыр и вино.

Общее население: 491,898.

Ежемесячные налоговые поступления: 574,006.

Операционные расходы:

Военные силы: 4%.

Обслуживание деревни: 30%.

Развитие экономики: 34%.

Инвестиции в культуру: 16%.

Борьба с монстрами: 10%.

Религия: 6%.

- Ухе-хе-хе-хе, - на лице Виида расцвела удовлетворенная улыбка.

За время его пребывания в Джиголесе налоговые поступления значительно возросли!

В дополнение к мигрантам, которые обитали в других областях севера, словно по экспоненте увеличилось количество новичков, выбирающих Мору своим стартовым городом.

- Я настоящий мастер организации подобных процессов.

Прекрасный правитель, который знает как увеличить количество жителей и доход бюджета!

За время отсутствия лорда деревня не стояла на месте. Строились дома и коммерческие учреждения. Однако, именно в компетенцию правителя входило разделение города на зоны. Если бы он оставил все на самотек, то жители бы построили запутанную дорожную систему, что усложнило бы передвижение торговцам и путешественникам.

Но Виид заранее создал несколько площадей и расширил территории, прилегающие к главным дорогам, что минимизировало все побочные эффекты.

В своем реальном городе Виид проживал в достаточно хорошем районе. Да, это был не городской центр, откуда бы открывался шикарный вид на центральный парк и реку Хан. Однако, так как его город был спроектирован в шахматном порядке, то и из его окон открывался неплохой вид на горы.

Другими словами, Мора чем-то была похожа на его собственный город!

Когда вечерело, повсюду зажигались огни, и ему открывалась ночная жизнь всего города. А по утрам, когда он бегал и разносил газеты, над улицами витала туманная дымка. Он помнил и городские зимы, когда работу осложняла холмистая местность, на которой он был построен. Однако, прожив всю свою жизнь именно в такой местности, он мог воспользоваться этим опытом для того, чтобы развивать и делать Мору еще лучше.

Коммерческий квартал должен был располагаться в центре города, а вокруг планировалось расположить площади, парки и жилые районы. При этом некоторая часть жилых домов должна была находиться неподалеку от реки. Конечно, сейчас там располагались сплошные лачуги, но это не было большой проблемой.

Виид не стремился сделать из Мору настоящую конфетку, но как лорд он был обязан заботиться об игроках, и новичках в частности.

- Новичкам нужны дома, которые я потом обложу налогами!

Поначалу все новые игроки будут рады и лачугам, но со временем им захочется всё больше и больше, мечтая уже о роскошных усадьбах. По замыслу Виида, они должны влюбиться в свои дома в Море и платить больше налогов.

Однако он не считал и лачуги чем-то безобразным.

Эти трущобы, расположенные вокруг великолепных скульптур выглядели даже в каком-то роде очаровательно.

- Всё ради налогов!

Дзынь!

- Культурное развитие Моря расширило возможности региона.

Благодаря влиянию искусства Мора стала процветающим и культурным центром всей области.

Искусство позволило осуществлять торговлю между представителями различных рас и даже с разумными монстрами. Если подойти к ним с выгодным предложением, их уровень враждебности уменьшится.

Если Вы обучите племена, живущие на севере, языку и цифрам, то сможете вести более активную торговлю и повысите близость с ними.

Среди других рас будут востребованы не только культура и искусство, но и некоторые военные техники, а в некоторых случаях и знания ремесленников Вашего города.

Благодаря росту культуры, теперь Вы можете строить Грандиозные Здания.

Результат строительства таких уникальных зданий будет зависеть от квалификации и способностей архитекторов, работающих над ними.

Главный архитектор Грандиозного Здания получит много очков Славы и, возможно, добьется продвижения по своей карьерной лестнице.

Помните, что творческая работа, не требующая боевых навыков – тоже очень ценится людьми.

Если в регионе увеличивается количество племен, способных торговать друг с другом, то со временем усилится и их сотрудничество в области развития и технологий. Количество коммерческих товаров также будет расти.

Что касается работы над Грандиозными Зданиями, то в заданиях на участие в их строительстве было немало преимуществ. В будущем, наверняка, работа в творческой сфере будет очень востребована как среди жителей, так и среди игроков.

Виид подумал, что пора продолжить работу, которую начинал ранее, но решил её немного отложить.

- Позже у меня наверняка появится возможность поднять налоги.

Больше всего на свете Виид надеялся на то, что рано или поздно поднимет налоговую ставку.

Он терпеливо ждал, предоставляя игрокам налоговые льготы, когда наконец в полной мере насладится бесконечным потоком денег в свой карман.

В Море такие вещи как общая налоговая ставка, налог с продажи товаров, налог за владение недвижимым имуществом и даже входная плата в Зал Искусств были просто жалкими по сравнению с подобными сборами на Центральном Континенте.

- Режим внутренних дел!

- Режим внутренних дел региона:

Армия: 91.

Экономическая мощь: 1,737.

Культура: 2,384.

Технологии: 592.

Градостроительство: 171.

Гигиена: 37.

Коррупция: 11.

Собранные средства: 1,202,890 золота.

Функция, доступная лорду, правящему Морой.

Режим внутренних дел предназначался для управления мелкими процессами внутри деревни или региона. К примеру, если у жителей появилась потребность в том или ином сооружении или определенном виде товаров. В таком случае лорд мог построить таверну или отдать указ о завозе крупного рогатого скота, или даже основать целую гильдию.

На ранних стадиях развития лорду постоянно следовало следить за подобными процессами, но сейчас Мора стала достаточно крупным городом. Архитекторы взяли на себя вопросы проектирования и строительства, которыми в противном случае пришлось бы заниматься Вииду собственноручно. Другими словами, благодаря самим жителям, Мора росла в геометрической прогрессии.

На текущий момент совсем не просто было получить большую прибыль от таких заведений, как таверны, рестораны, гостиницы и продовольственные лавки, так как среди игроков была постоянная конкуренция, направленная на сдерживание роста цен.

Однако в будущем подобные инвестиции наверняка принесли бы хорошие дивиденды, ведь Мора была связующим звеном для всего севера, и здесь постоянно появлялось всё больше начинающих торговцев. Другими словами, прямо сейчас следовало открывать не таверны и рестораны, а ремесленные мастерские и разрабатывать шахты.

- Так или иначе, есть вещи, которыми нужно заняться в первую очередь.

Виид собирался вложить все свои деньги в Мору.

Зал Искусств собрал колоссальные 210 тысяч золота! Включая его собственные 1,7 миллиона золота, Виид накопил просто громадную сумму денег!

Он впервые решил потратиться на некоторые мелкие вещи.

- Кажется, на обочинах дорог не хватает немного растительности.

Виид был очень дружелюбен по отношению к окружающей среде!

После того, как он больше узнал о Ваянии Природы, то перестал считать плохой идею посадить немного деревьев.

Если бы в Море были игроки с профессией Ландшафтного Дизайнера, то наверняка смогли бы хорошо попрактиковаться в подобных вещах. Правда, такие профессии были довольно редкими среди игроков.

Таким образом, он вложил 1,298 золота в посадку деревьев!

- Деревья, не подведите меня.

Он рассеял дешевенькие семена по обочинам улиц.

Яблоки, груши, виноград и персиковые деревья! Он использовал только те семена, которые могли принести плоды!

Поскольку большинство семян получило благословление Церкви Фрей, то они, как только попали в почву, сразу же стали прорастать и пускать корни.

Виид быстро организовал вдоль улиц несколько фруктовых садов!

- Я чувствую настоящую гордость от своих добрых дел.

Виид был удовлетворен своим вкладом в окружающую среду.

Поскольку теперь он был лордом, ему постоянно следовало следить за тем, чтобы никто из жителей не голодал и инвестировать в сельскохозяйственную сферу. Как следствие, пищи в Море было вдоволь.

Фермеры, объединившись с Церковью Фрей, расчищали земли, сажали семена, выращивали и собирали урожай самых разных культур: клубники, помидор, риса, сладкого картофеля и пшеницы.

Импорт из Центрального Континента был слишком дорог, а завоз продуктов из других регионов севера был слишком опасен из-за угрозы нападения монстров.

Фермеры, собравшиеся в Море, всякий раз, получив урожай, проводили в его честь настоящий фестиваль. На праздник приходили даже игроки воинских классов.

Повара готовили самые разнообразные деликатесы, а фермеры соревновались в том, кто из них вырастил лучшую культуру.

Во время фестиваля, посвященного урожаю, в окрестных деревушках и селах существенно повышался рост рождаемости. На Версальском Континенте производство продуктов питания имело тесную взаимосвязь с рождаемостью, поскольку обилие пищи повышало общественное доверие и способствовало укреплению связей между людьми.

Благодаря замечательным показателям производства продуктов питания, экономика Моря пошла в гору, а существующий уровень безопасности в какой-то степени мог обеспечить её стабильность.

Любая засуха или наводнение могли бы привести к неурожаю, и тогда люди начали бы скатываться обратно в бедность и даже стать бездомными в результате падения общих показателей безопасности Моря.

- Пора начинать строить.

Виида больше не интересовали мелкие вложения.

- Наконец-то я могу построить что-то выдающееся...

Строительство великолепной и поразительной городской архитектуры!

По поручению лорда все жители и игроки города стали бы совместно трудиться над Грандиозным Зданием. Такое строение стало бы куда больше и значимее обычного дома, однако и для его создания требовалось немало архитекторов и рабочей силы.

В реальной жизни к таким сооружениям можно было отнести Парфенон, Шартрский собор, Нотр-Дам и Александрийский Маяк!

Для реализации такой идеи требовались огромные средства и, как правило, не меньше двух месяцев напряженной работы. Что удивительно, лорды Центрального Континента практически не пытались затеивать нечто подобное.

- Ну что, пора решать с чего начинать.

Даже если Виид и был новичком в строительстве, теперь у него появилась возможность возводить Грандиозные Здания, а значит и возможность сделать нечто выдающееся.

- Даже если это будет слишком амбициозно, я должен буду довести дело до конца.

Когда он создавал и разрушал ледяные скульптуры - то тоже был полон разочарований. Но если сидеть на месте и ждать более подходящего момента - то можно и вовсе остаться ни с чем.

Если он действительно хотел когда-то это сделать, то лучше уж раньше, чем позже. Даже если бы у него вышло слишком грубо и неизящно - то всё равно стоило попытаться.

Не было никакого здравого смысла в том, чтобы откладывать эту задумку «на завтра»!

- Нужно приложить максимум усилий.

Виид мало какие монументальные сооружения мог создать своими собственными руками, так что у него не было иного выбора, кроме как положиться на других игроков.

Путём проб и ошибок он должен был понять, возможно ли извлечь из Грандиозного Здания колоссальный успех.

- Так или иначе, но провалом это не должно закончиться.

Как лорд, он был уверен в своих игроках и жителях.

- Если они облажаются, я просто подниму налоги.

Виид то и дело хотел поднять налоги!

Таким образом, он выбрал два здания, которые хотел сделать в первую очередь.

Собор Фрей!

И огромная Библиотека Моры!

После завершения Собора, жрецам и паладинам больше не нужно было бы отправляться в долгое путешествие на Центральный Континент, и они смогли бы получить 2-ое повышение в своей должности прямо здесь.

- Я не должен отсылать их с севера. Они даже смогут получить здесь предложение постоянного трудоустройства и какой-то хороший церковный чин.

Есть даже такая поговорка, что если дать кому-то уйти, то он вернется уже совсем с другим сознанием.

Кроме того, Собор обладал дополнительными эффектами, повышающими способности жрецов и паладинов. Церковь, в свою очередь, может использовать его для хранения заветных и священных предметов. Кроме того, это здание имело и ряд других преимуществ.

Собор Фрей на Центральном Континенте положительно влиял на Веру людей и общее процветание народа.

Фермеры ходили в него молиться о лучшем урожае и благословлении земель. А еще он мог стать мощным сдерживающим фактором против вторжения монстров благодаря возможности нанять паладинов.

Что касается библиотеки, то такой тип здания был практически во всех крупных городах и замках. Развитие знаний – одна из самых существенных целей для каждого города. К тому же это способствовало повышению квалификации живущих в нем представителей магических классов.

Часто от игрока требовалось выполнить такое задание, которое подразумевало первичное нахождение какой-либо информации. К примеру, выяснение места обитания того или иного монстра.

Но Виид собирался построить не просто библиотеку, а огромную библиотеку!

Для получения нового задания или же в некоторых приключениях подсказкой мог послужить клочок бумаги, рваная карта, книги и вазы, которые не так-то просто было отыскать.

Несмотря на то, что большинство таких вещей можно было задешево купить в магазинах Центрального Континента, их истинная ценность для некоторых заданий и приключений была намного выше.

Все они, а также огромное количество книг были необходимы для создания настоящей обширной библиотеки. К слову, в книгах можно было найти рекомендации для охотников и описание опасных монстров.

Поскольку люди, прочитав такие книги, получали определенные преимущества при охоте, получаемый опыт разделялся с первоначальным владельцем книги.

На Северном Континенте было еще множество неизведанных областей, по которым бродили самые разные монстры. Таким образом, создание большой библиотеки привело бы к разблокированию различных заданий на поиск артефактов и вызвало бы настоящий охотничий бум!

Лишь несколько городов Центрального Континента могли похвастаться библиотеками такого размера.

- Надеюсь, от этого повысятся цены на жилье.

Конечная цель Виида - увеличение налогов!

- Строительство Собора Фреи и Библиотеки Моры.

Воспользовавшись режимом внутренних дел, он выбрал место для строительства двух зданий на свободных землях неподалеку от Площади Света и Площади Ледяного Дракона.

Дзынь!

- Собор северного филиала Церкви Фреи.

В случае успешного окончания строительства собора, влияние Богини Фреи на этих землях существенно увеличится.

Стоимость строительства: 900,000 золота.

Срок строительства: не менее 5 месяцев.

В зависимости от уровня подготовки рабочих, если во время строительства произойдет несчастный случай - это повлияет на конечный срок сдачи работ.

Требуются опытные строители.

Архитекторы, участвующие в строительстве, получают особый опыт.

К строительству должно быть привлечено большое количество художников и скульпторов.

Представители всех творческих профессий, принимавших участие в строительстве, получают прекрасную возможность усовершенствовать свои навыки и прославиться.

- Вы действительно хотите начать строительство Грандиозного Здания «Собор Фрей»?

- Начинайте.

- Согласно указу лорда начато строительство Собора Фрей.

Впервые за два месяца в Мору столько проинвестировали.

Однако следовало учитывать, что не смотря на указ лорда, могло ничего не получиться, если бы игроки отказались принимать участие в строительстве. Проектирование могло затянуться, план измениться и здание в конечном итоге вообще могло остаться недостроенным.

Любой лорд просто обязан был располагать доверием и поддержкой жителей!

Ярким примером отсутствия доверия жителей и игроков был Центральный Континент, где любая стройка осуществлялась лишь с одной целью – набить карманы лорда.

Дзынь!

- Библиотека Моря.

В случае успешного окончания строительства библиотеки, её существование поспособствует

обучению жителей и развитию приключений.

В библиотеке существует возможность восстановления утраченных заклинаний.

В ней можно найти информацию по старинным реликвиям, заданиям, и местам нахождения предметов искусства, отыскав которые можно будет построить музей.

Стоимость строительства: не менее 700,000 золота.

Срок строительства: не менее 5 месяцев.

В зависимости от уровня подготовки рабочих, если во время строительства произойдет несчастный случай – это повлияет на конечный срок сдачи работ.

Требуются опытные строители.

Архитекторы, участвующие в строительстве, получают особый опыт.

- Вы действительно хотите начать строительство Грандиозного Здания «Библиотека Моря»?

- Да, давай уже начинать.

- Согласно указу лорда начато строительство Библиотеки Моря.

Точные сроки строительства будут известны лишь тогда, когда определится количество людей, участвующих в стройке.

На оставшиеся деньги Виид запустил строительство обыкновенных зданий.

В городе существовало пять постов охраны. Стражники патрулировали город и отлавливали

воров. Этот тип строений предназначался для повышения безопасности.

В случае низкой безопасности, упала бы лояльность жителей, а воры разобрали бы по кусочкам все магазины города. Торговцы же, в свою очередь, избегали бы таких городов, словно зачумленных.

Таким образом, Виид учредил несколько новых постов возле площадей и в жилых кварталах.

Также он открыл простенькую суповую столовую.

Каждый месяц тянул за собой огромные эксплуатационные расходы на ингредиенты. Таким образом, рынок подобных социальных услуг был как нельзя кстати.

- Хм-хм...

Виид искусал губы до такой степени, что даже потерял немного Здоровья.

Игроки высокого уровня никогда не испытывали проблем с выбором места где покушать. Они путешествовали по Версальскому Континенту и наслаждались роскошными ресторанами!

Однако новички, которые то и дело страдали от нехватки денег, тратя все свои сбережения на то, чтобы обеспечивать себя нормальной экипировкой, зачастую попросту недоедали. Даже Вииду иногда приходилось перекусывать съедобной корой и малиной, однако это не всегда насыщало его.

Он даже подмазался к инструктору тренировочного зала только для того, чтобы хоть как-то перекусить.

- Я должен помочь им в эти трудные времена, и тогда это навсегда останется в их памяти.

Одна только суповая столовая значительно увеличила бы лояльность жителей города. В целом, Виид хотел внедрить в Море идеальную систему социального обеспечения.

- Всё что мне нужно - это дать им еду! Тогда они будут усердно работать и окупят мои затраты, выплачивая налоги.

Игроки должны были хорошо кушать и расти, чтобы в будущем он смог обложить их налогами и сборами.

Объявление: - Согласно указу лорда возводится великое архитектурное сооружение - Собор Фрей. Все участвующие жители будут получать ежедневную заработную плату.

Объявление: - Согласно указу лорда объявлен набор на работу по возведению Библиотеки Моря. Все участвующие жители будут получать ежедневную заработную плату.

На досках объявлений появились две заметки о грядущей стройке, что моментально вызвало лавину слухов.

- Что это за Собор Фрей?

- Что же лорд решил построить на этот раз?

Манауэ тоже был занят ведением торговли на одной из площадей. Он закупал доспехи и оружие у игроков, а затем поставлял их в другие северные города. Когда все вокруг начали недоуменно шептаться, он объяснил:

- Это - Грандиозные Здания, для строительства которых талантливым людям нужно приложить очень немало своих усилий. Кроме того, требуется выполнить целый ряд определенных условий. Так что это очень и очень крупный проект.

Будучи торговцем выше 300-го уровня, он побывал во многих местах и о многом был наслышан.

- Грандиозные Здания стоят бешеных денег и нуждаются в десятках тысяч рабочих рук. Словом, так просто их не построишь.

Услышав объяснение Манауэ, другие торговцы, пришедшие сюда с Центрального Континента, понимающе закивали:

- Ах, так вот оно что. Но разве не преждевременно строить что-то подобное в Море?

- Хоть Мора и является торговым центром всего севера и это может принести большую выгоду, всё-таки я считаю, что еще рановато для таких вещей.

Торговцы, которые как и Манауэ, посетили немало городов и деревень, никогда не видели, чтобы местные лорды санкционировали строительство чего-то подобного.

Стройка заняла бы несколько месяцев и откусила бы огромный кусок бюджетных денег.

- Собор и Библиотека... Даже одно построить крайне сложно, а тут целых два одновременно. Не слишком ли ваш лорд жаден?

- Хоть он и лорд, но это не означает, что такие колоссальные строительства будут идти четко по его намеченному плану. Это ему не охота и не выполнение заданий.

- Вот и я об этом же.

Торговцы Центрального Континента посмеивались над решением Виида.

Но внезапно для всех, игроки, собравшиеся на Площади Ледяного Дракона в поисках компаньонов для охоты, перестали шуметь.

- Может, поохотимся как-нибудь в следующий раз?

- Да, у нас вроде хватает времени, так что давайте отложим задание на завтра.

- Я только за.

Спустя несколько минут игроки целыми толпами стали выбегать к строительным площадкам Собора Фреи и Библиотеки Моря.

- Давай, погнались!

- Пора приступать к работе!

- Вот проект строительства.

- Тогда я сперва займусь вот этим.

Те, кто присоединился к строительству, сразу же принялись за дело. Одни, ознакомившись с инструкцией, взяли в руки лопаты и начали копать, а другие - отправились на склады за материалами. Со стороны вся эта процессия напоминала марш мобилизованной армии.

- Давайте нарубим древесины.

- Однако... - поражались увиденному торговцы.

То, что происходило, не каждый день увидишь.

Инструменты, топоры и лопаты продавались, словно горячие пирожки, а очереди у магазинов выглядели, как пчелиный улей.

Всё, что подходило для вырубki деревьев, - продано практически сразу. Получив топоры, игроки тотчас же бросились к ближайшей лесополосе.

- Нам нужно побольше древесины!

Зайдя вглубь леса или в горы - они могли обнаружить деревья, которые прекрасно подходили для роли строительных материалов.

Очистив стволы от веток, игроки потащили деревья обратно в город. Шестерых новичков как раз хватало на то, чтобы оттащить один ствол к строительной площадке.

Торговцы, которые продавали гвозди, молотки и пилы - быстро остались без своих товаров.

Паво, услышав новость о начале крупного строительства, быстро побежал к месту стройки. После того, как он закончил Зал Искусств, его имя стало хорошо известно, как лучшего архитектора севера. Помимо этого, он контролировал несколько и других проектов.

Он строил виллы, дороги и мосты, соединявшие берега рек!

Так что когда он услышал эту новость от своего друга в Море, то быстро собрался и побежал.

- Здесь строительная площадка?

Паво и еще 35 других архитекторов, работавших вместе с ним, внимательно осмотрели место будущей стройки.

Прямо на их глазах 500 человек были заняты копанием ямы. Поскольку земля была ровной, задача по рытью котлована была выполнена в одно мгновение.

- Самое главное - фундамент!

- Как только мы его закончим, то нам откроется вид на все окрестности.

Затем архитекторы сосредоточились на работе над детальным планом строительства.

Для них возможность принять участие в такой масштабной стройке была настоящим благословением!

Приказы архитекторов были законом на строительной площадке.

Но простые игроки были не единственными, кто пришел на стройку.

- Это указ нашего лорда!

- Ну что, погнались строить библиотеку!

Даже НПС-жители вышли из своих домов и начали таскать камни.

- Давайте соберемся и все вместе построим Собор при помощи нашего искусства!

Множество скульпторов, сидящих то тут, то там, и художников, разрисовывающих стены, направились к строительной площадке. Все они благодаря Залу Искусств смогли подзаработать. А для оформления Собора и Библиотеки наверняка понадобились бы и их услуги.

По умолчанию, в Соборе планировались орнаменты, восхваляющие Богиню Фрею!

Но это не лишало их свободы выбора в использовании собственных стилей для оформления стен, потолка или в работе над скульптурами и картинами.

В Море произошла настоящая мобилизация представителей творческих профессий.

- Это важное задание от самого Виида.

- Подходите и принимайте участие. Вы сможете поесть травяной каши.

Самой известной организацией в Море была группа людей, именовавшаяся Культom Травяной Каши. Подавляющее большинство этой группы состояло из новичков, однако между ними существовала особая связь.

Культ Травяной Каши был создан девочкой по имени Лемана, таскавшей камни для строительства пирамиды в Розенхайме и некоторыми другими игроками, работавшими тогда вместе с Виидом.

Все эти люди помогали и при строительстве Статуи Богини Фрей.

Благодаря своей активности, их близость с НПС-жителями росла, что открывало им новые задания и возможности.

Производительность Моря существенно отличалась от любого другого города. Его жители знали, что даже самую бедную деревню можно отстроить, если работать рука об руку.

Таким образом, даже игроки боевых классов ждали, когда Виид сумеет довести до конца этот потрясающе-масштабный строительный проект!

Кроме того, все они с нетерпением ожидали когда же Виид начнет им готовить!

- У нас есть работа!

- Пора работать!

Как только строительство началось, игроки, словно ополумевшие, побежали к строительной площадке, вопя на ходу.

- Теперь у нас есть суповая столовая!

- Вааааааааау!

День, когда Виид вернулся в Мору, стал настоящим праздником.

Его не было очень долго, и к нему добровольно подходили люди, принося некоторые вещи, еду и разные предметы. Таким образом они хотели поприветствовать своего правителя, поскольку обладали высочайшим уровнем лояльности к нему.

- Я принес эти фрукты для лорда.

Хозяин продуктовой лавки преподнёс Вииду сочные яблоки, груши и гранат.

- Лорд, я хотел бы дать Вам этот меч. Если в Мору вторгнутся монстры, пожалуйста, используйте его, чтобы разобраться с ними.

Один из кузнецов вручил Вииду полуторный меч.

Жители Мору хотели отблагодарить лорда за всего его добрые дела.

Виид держал их за теплые руки и говорил:

- Не стоило этого делать... Я просто один из тех, кто живет в Море. Но я обещаю, что приложу все усилия, чтобы сделать Мору лучше. Спасибо, я Вас не забуду.

Естественно, он не отказывался от подношений.

Он никому не отказывал пожать руку, так как это мотивировало людей работать еще усерднее.

Про этот метод он узнал по телевизору от политиков, которые пожимали руки солдатам!

- Если Вам что-нибудь будет нужно - пожалуйста, говорите. Можете сказать даже прямо сейчас, мы ведь как семья.

- Здесь многим людям нужно оружия, но у меня попросту не хватает железной руды.

Кузнец, обратившийся к Вииду, был одет в простенький доспех с требованием 150-го уровня.

Дзынь!

- «Кузнец срочно нуждается в железной руде».

В горах, окружающих Мору, находится много неисследованных шахт с железной рудой. Из-за угрозы монстров, их разработка будет нелегким делом.

Кузнец по имени Сэллом получил слишком много заказов и боится, что не сможет выполнить

их все.

У Вас есть 13 дней, чтобы доставить ему необходимое количество руды.

Уровень сложности: D.

Ограничения:

Необходимо иметь навык рудокопа.

Появилось задание!

Так как у него оставалась возможность взять еще одно задание, то он не стал отказываться от просьбы кузнеца.

- Но, мой лорд, Вы наверняка слишком заняты и не должны заниматься подобными мелочами.

Так как Слава Виида была высокой, он мог отказаться от задания без каких-либо штрафов.

Но вот в случае, если бы это была цепочка заданий, то это правило не сработало бы.

- О чем Вы говорите? Если есть какая-то проблема, то обязанность лорда - помочь Вам.

- Вы приняли задание.

Виид не стал отправляться в горы, а просто достал из рюкзака железную руду и отдал кузнецу.

- Вот, держите.

- Огромное Вам спасибо! Теперь я смогу выполнить все заказы.

- У меня был небольшой запас железной руды как раз на случай таких вот обстоятельств.

- Даже не знаю как Вас благодарить. Подождите пожалуйста, я схожу домой и принесу Вам доспех, который я недавно выковал.

- Вы выполнили задание «Кузнец срочно нуждается в железной руде».

Сэллому удалось получить железную руду, которую он так хотел.

- Вы получили некоторое количество опыта.

- Ваша Слава увеличилась на 13.

- Лояльность жителей выросла.

- В качестве дополнительного вознаграждения за прохождение задания, Вы получите доспех.

Фермеры тоже подошли к Вииду рассказать о своих проблемах.

- Мой лорд, я знаю, что моя просьба покажется непростой, но я слышал, что Вы не так давно вернулись из Джиголаса. Я слышал, что там растёт цветок под названием Жнец Душ. Я хотел бы попробовать посадить такой на своей ферме, так что хочу спросить: могли бы Вы помочь мне в этом? Когда он вырастет, я отплачу Вам.

- У меня как раз завалилась парочка. Возьмите.

Естественно, Виид тщательно проанализировал информацию на форумах о заданиях, которые ему могут выдать в Море. Даже если это были простенькие задания, он мог получить неплохое вознаграждение и увеличить свою близость с жителями.

Странно было видеть такого человека как Виид, у которого была целая гора Славы, выполняющего мелкие поручения. Но если он хотел поднять лояльность своего народа, то ему нужно было заниматься именно такими заданиями.

Хоть прибавка к лояльности и была небольшой, не смотря на то, что он был лордом, это всё равно были достаточно выгодные задания.

Благодаря предметам от других жителей, трофеям, полученным в Джиголасе и тому, что он наловил в море на обратном пути – он смог пройти все эти задания на месте.

Таким образом, те задания, которые висели неразрешенными в Море – быстро выполнились Виидом. А в случае если это была цепочка заданий, и он отказывался – то возможность продолжить серию появлялась у других игроков.

- Я пытаюсь превратить бесплодную землю в плодородную, но у меня совсем нет денег. Вы могли бы проинвестировать мою идею?

Он даже соглашался помочь в заданиях, где по созреванию урожая получал бы его часть. Такие поручения он тоже мог моментально выполнить, а дивиденды получить немного позднее.

- Я хочу сделать всё возможное, чтобы люди Моры никогда не голодали.

Виид даже рад был таким заданиям.

Сельское хозяйство наверняка добилось бы успеха, ведь в Море находилось немало представителей Церкви Фрей.

А благодаря увеличению количества игроков, отпала проблема с вторжением монстров.

- Большое Вам спасибо. Вы вселили веру в моё сердце, и я никогда не забуду доброту нашего лорда.

- Лояльность жителей Моры к лорду увеличилась.

Виид получал задания, пользуясь доверием жителей!

Он долгое время отсутствовал, так что в Море появилось немало заданий, связанных с деятельностью лорда.

- Мне страшно спать по ночам. Не могли бы Вы проинвестировать безопасность города?

- Ночью мы будем ловить воров, и я лично займусь этим вопросом.

Поскольку Виид и так планировал разместить несколько наблюдательных и охранных пунктов, то решил выполнить еще и смежное задание, в котором просилось повысить безопасность Моры.

Так он и проводил время, выполняя небольшие поручения, пока не стемнело.

Когда зашло солнце и настала ночь, замок лорда стал подсвечиваться яркими огнями.

В честь возвращения Виида игроки закатили фестиваль, так что со всех окрестностей в Мору начало стекаться множество игроков. Некоторые даже бросили охоту, чтобы насладиться праздником.

Размах фестиваля был настолько велик, что даже до Виида долетал звонкий смех жителей города.

- Не так уж и плохо видеть людей счастливыми.

Он защищал жителей, расстраивал город, поднимал экономику и культуру, а также повышал безопасность.

Вернувшись в Мору он вновь ощутил, что он настоящий лорд для этой земли.

- Это всё моё.

В городе шёл фестиваль. Он охватил и площади, и скверы, где располагались скульптуры, и конечно же Башню Света.

Веселились все. Даже новички-шаманы сновали из стороны в сторону, таская за собой призванных духов огня, земли, воды и ветра.

- Прямо сейчас будут выступать духи воды. Все, кто хочет освежиться прохладной водичкой – пожалуйста, подходите и присоединяйтесь к нам.

- Выступление музыкантов через 10 минут! Таких талантливых исполнителей можно найти только в Море!

Улицы были заполнены музыкальными группами и танцорами, дополнявшими выступления друг друга.

Бизнес торговцев просто процветал: в город вернулось много игроков, которые были рады распродать свои трофеи.

Хварен и Беллот, вернувшись после долгого и изнурительного путешествия, пожевывали сладкие стебельки. Они могли бы стать очень популярными на этом празднике, однако хотели просто расслабиться и отдохнуть.

- И правда очень красиво.

- Унни, тебе это очень идёт (п/п: унни – обращение одной женщины к другой, более старшей, не зависимо от их родственных связей).

Две подруги не могли себе отказать в удовольствии пройтись по магазинам. Впрочем, этим занимались не только Хварен и Беллот. Другие игроки, прогуливаясь, тоже частенько заходили в торговые лавки.

- Такие миленькие меховые ботиночки!

- А почему ты не купила такие же у Виида? Он ведь тоже мастерит обувь.

- Я не хотела показаться ему шопоголиком.

- ...

Площадь дома Хварен составляла 120 квадратных метров, при этом у неё была огромная спальня с большим гардеробом, заставленным обувью.

- Унни, а если бы Виид сказал тебе не покупать обувь, ты бы перестала?

Лицо Хварен побелело.

Она совершенно не хотела всю свою оставшуюся жизнь носить только сандалии и кроссовки.

- Я буду делать так... как захочет Виид.

- Что, в самом деле?

- Да. Но вместо туфелек я буду покупать кошельки и сумочки!

- ...

- Не правда ли прекрасная ночь?

- Да, чудесная. Вот, попробуй, я купил это специально для тебя.

- Нет, ты первый. Давай я тебя покормлю.

Пэйл и Мейрон сидели на террасе возле Башни Света, наслаждаясь огнями города и шепча друг другу ласковые слова.

Вокруг сидело немало и других людей. Это место в Море славилось своим прекрасным видом, так что сюда частенько приходили влюбленные парочки.

Одиночки сюда не заходили, так что всюду, куда доставал глаз, можно было увидеть сотни пар, сидящих под лунным светом.

Редко когда можно было увидеть какого-нибудь скульптора, явно пришедшего сюда без подруги, и занятого вырезанием цыпленка.

- Что-то прохладно стало.

Ночью земля становилась холоднее, так что некоторые пары возвращались в город, а некоторые продолжали сидеть, укутавшись вдвоем одним плащом. Это придавало атмосфере еще большей романтичности.

Также бывали случаи, когда пары прямо отсюда отправлялись на совместную охоту или навстречу приключениям.

- Тебе не кажется, что здесь мы можем почувствовать себя моложе?

- Кхем! Да, что-то в этом есть.

Это было довольно необычно, но временами на террасе появлялись и пожилые пары, которые присаживались на промерзлый грунт и сидели, приобняв друг дружку.

Королевская Дорога предоставляла возможность даже пожилым людям вновь почувствовать себя молодыми и сполна насладиться жизнью.

- Продаём всё что угодно! Готовы к небольшому торгу! Подходите и смотрите на наш ассортимент морских товаров! Просмотр бесплатный! Здесь вы найдете некоторые вещи, связанные с заданиями и приключениями. Кроме того в наличии некоторые редкие вещи, на которых вы сами сможете заработать денег! Магазин Манауэ открыт и мы рады видеть всех покупателей!

За время морского путешествия Манауэ тоже немного поторговал с русалками, и получил некоторые специальные предметы, как например кораллы, водоросли, жемчуг и рыбы-весы, которые он и продавал прямо сейчас.

Поскольку Манауэ торговал в Море с самого начала, у него было много постоянных клиентов.

- Прошу прощения, а можете немного скинуть цену?

Игроки-девушки, которым приглянулись жемчужные украшения, пытались поторговаться. Однако Манауэ лишь покачивал головой, не уступая ни медяка.

- Нет, извините, но я не могу. Количество товара и так ограничено.

Но всего спустя пару секунд, он лукаво на них смотрел и продолжал говорить:

- Но так как сегодня акция, я скину два золотых.

- Ура! Спасибо!

Довольные покупательницы спрашивали его вновь:

- А когда будет новый завоз?

- Точно сказать не могу. Но, будьте так добры, загляните на днях, я планирую выставить на продажу немного оружия и доспехов.

- А можно добавить Вас в друзья?

- Конечно.

Манауэ думал, что такие моменты - наилучшие, ведь он мог наладить дружеские отношения с другими игроками.

К нему выстраивались целые очереди: от новичков до высокоуровневых игроков. Редко у какого торговца можно было увидеть такое столпотворение.

Все деньги, которые зарабатывал Манауэ, вкладывались в дальнейшее развитие торговли и его магазинчика.

- Добрый день, у Вас уже есть группа?

Такой вопрос часто задавали Зефи проходящие мимо девушки.

На людной площади, где он сейчас находился, всегда было много одиноких девушек.

- У меня... Да, к сожалению, у меня есть группа, - с нотками горечи в голосе отвечал Зефи.

- Может быть, если у Вас будет время немного позже... Меня зовут Илайна.

- Прошу прощения, но меня кое-кто ждет.

Так или иначе, Зефи хорошо проводил время на фестивале. Улицы были просто битком забиты людьми! Жалел он только об одном, - что с ним не было Юрин, которая ему нравилась.

Но на предложение отправиться в совместное путешествие с помощью Картинной Телепортации, она ему хладнокровно отказала.

Тем не менее, Зефи, наплевав на свою гордость, всё-таки решил отправить ей шепот:

- Когда ты вернешься?
- У меня еще много дел.
- Что на счет завтра? Ты будешь свободна?
- Завтра я иду гулять с двумя подружками.
- А послезавтра?
- К сожалению, я буду занята рисованием.
- Сможем ли мы вообще увидеться на этой неделе?
- Ничего не могу обещать, так как у меня мало времени... Если я буду свободна - я скажу тебе.

После этого разговора она с ним так и не связалась.

Очевидно, Юрин использовала свою Картинную Телепортацию для путешествия по северу, а затем посетила Королевство Розенхайм, Королевство Брент а также другие большие и маленькие города Центрального Континента.

Она рисовала на площадях и вместе со своими новыми друзьями выполняла простенькие поручения. Если бы Зефи попросили принести кому-то игрушку кобальда или зуб ядовитой змеи, он бы просто рассмеялся.

Юрин не бралась за задания намного выше уровнем, чем её собственный. Однако Зефи тоже не мог поделиться с ней своими заданиями, поскольку брал их без её участия.

- Эх, без Юрин даже на фестивале становится скучно, - пробормотал Зефи, наблюдая как веселятся остальные люди.

Он отдал ей своё сердце и сейчас, лишенный возможности её видеть, чувствовал себя просто скверно.

- Хнык-хнык, когда же она вернется?

Помимо Зефи, еще один человек страдал от неразделенной любви.

Петров! Художник, написавший множество известных картин:

- Отражение эльфа в ручье.
- Рыскающие над землей злые духи.
- Звезды в ночном небе.
- Безумный молодой орк.

Петров изобразил эти великолепные картины, используя теплые и приятные цветовые гаммы. И все они были либо Шедеврами, либо Выдающимися Произведениями!

Каждая из них могла рассказать свою историю, красочно передавая каждый объект и персонажа. Его работы заслуженно вызвали зависть любого, даже самого первоклассного, художника.

Когда-то Петров показал свои картины Юрин.

- А как ты нарисовал это отражение эльфа?

- Ну, когда меня пригласили в деревню эльфов, то там была одна эльфийка, которая и попросила меня изобразить её портрет.

Юрин восхищалась живописью эльфов, живущих свободной жизнью в мире деревьев и первозданной природы.

Петров же считался своим среди эльфов и фей. Посещая их деревни, он писал картины, часть которых он оставлял им, а часть забирал для своей собственной коллекции.

- Звезды в ночном небе - очень красивые. Раньше я никогда не думала о том, чтобы нарисовать что-то подобное.

- Когда я был маленьким, я любил смотреть на звезды и мечтал перенести их на холст. Это очень непростая задача, но я получал много удовольствия, пытаюсь нарисовать их.

В общей сложности серия «Звездное небо» насчитывала десять картин, изображающих ночное небо.

Звезды - очень сложная система, изобразить которую можно было совершенно разными способами. Помимо этого, звезды объединялись в созвездия в виде монстров и животных.

Серия включала в себя разные картины. Маленький мальчик, любующийся звездным небом во время работы на рисовом поле. Юноша, который залез на дерево, растущее на холме, чтобы быть ближе к звездам и молодой человек, который чинил что-то в сарае и поднял голову взглянуть на ночное небо.

Девушка, которая проснулась рано на рассвете, чтобы приготовить рисовую кашу для своей семьи. Мечник, который долго тренировался в замке под ночным небосводом и присел перевести дух.

Был даже вор, сидящий на карнизе дома и рассматривающий одно из созвездий.

Даже самые маленькие картины Петрова не были сделаны небрежно. В каждой из них был объем, смысл и индивидуальность.

Глядя на них, настроение Юрин становилось ярким и веселым.

- Пожалуйста, не торопитесь. Я нарисовал еще несколько.

- У тебя есть еще?

- Да. Я не показал Вам даже треть своих работ.

Всякий раз, когда Юрин восхищалась его работой, Петров никак не мог прекратить болтать. Когда он слышал её голос, то чувствовал, что уносится в облака!

Он болтал обо всем подряд, и даже о картинах которые только планировал написать.

- Вы высоко оценили Выдающееся Художественное Произведение, в результате чего Ваше Искусство увеличилось на 21.

- Вы получили опыт в рисовании.

- Мудрость и Знания увеличились на 2.

Даже когда Петров просто рассказывал о чем-то, её характеристика Искусства начинала расти.

У Петрова, в свою очередь, были собраны не только картины, которые он нарисовал сам, но и другие работы, полученные им в результате выполнения определённых заданий. Его навык рисования и правда был на две головы выше, чем у любого другого художника.

- Эта картина производит хорошее впечатление. Скажи, ты написал её красками из магазина, или сделал их сам?

- Некоторые я смешивал сам, а некоторые закупал в магазине. Но, как правило, краски, которые я делаю дома, сохраняются свежими гораздо дольше, и медленнее выгорают на солнце.

После того, как Юрин посмотрела на картины дальних земель, она захотела там побывать.

- У тебя хорошие способности в искусстве.

- Да, я много чего нарисовал: и эльфов, и духов, и людей. Вы будете первой, кто увидит мои картины.

- А как ты смог добраться до них?

- Ну, если говорить о картинах с духами, то я использовал Картинную Телепортацию, чтобы переместиться к ним. Поначалу они избегали меня, ведь я человек, но сейчас, как только они меня видят, то постоянно просят нарисовать их портрет.

С помощью Картинной Телепортации Петров мог путешествовать по миру, выполнять задания и даже быть своего рода посредником между людьми и другими существами. Раньше он никому не раскрывал своих секретов и даже наоборот, пытался сохранить их в тайне, но Юрин

он рассказывал абсолютно всё.

- Я думала, что статус Выдающегося Произведения могут получить только скульптуры. Впервые слышу, что картины тоже могут удостоиться этого звания.

- Художников и скульпторов постоянно сравнивают друг с другом, когда речь заходит об искусстве. Несмотря на то, что во время ваяния между творцом и работой существует особая связь, но только на рисунке можно изобразить абсолютно всё. Картина может запечатлеть величественный восход солнца, непередаваемое сочетание цветов и красоту природы. Для художника нет ничего невозможного.

Юрин стало любопытно и она задала еще один вопрос:

- Петров, ты сделал много замечательных работ, но я никогда не слышала о тебе в Гильдии Художников.

К примеру, в случае с Виидом - его имя можно было услышать не только в Гильдии Скульпторов. Если вы игрок Королевской Дороги - то вы просто не могли не слышать о нём.

Однако, как ни странно, про Петрова никто не слышал. Он мог бы стать известным даже без выполнения множества заданий, а просто выставив свои картины на всеобщее обозрение.

- Я не хочу лишнего шума и когда я принимаю задания, то просто не говорю своё имя. Так что когда задание подходит к концу, то я получаю относительно мало Славы, поскольку делаю это анонимно. Но вот если бы я раскрыл своё имя - то мои картины давно стали бы известны всему Версальскому Континенту.

Практически всё время Петров скрывался в Мире Духов, и был самым выдающимся художником.

Каждая его работа была по-настоящему великолепной, но в большинстве случаев её видели лишь духи и нимфы.

- Но это же пустая трата времени. Ты и дальше собираешься рисовать, не выдавая своего имени?

В ответ Петров смущенно засмеялся.

- У меня остались еще кое-какие дела.

- Какие?

- Ну... Например, написать лучшую в мире картину. Быть известным - большое бремя, так что прямо сейчас моя цель - показать всем настоящую силу художников.

- А что ты тогда скажешь о скульпторе Вииде? Ему только на пользу идет известность его работ.

Петров не знал, что Юрин - младшая сестра Виида, так что честно ответил:

- Я никогда не видел в нём своего конкурента. Рисование намного эффективнее, чем скульптурное дело. Сейчас Виид наверное считает, что купается в лучах славы, но если бы я решил раскрыть себя - то он был бы просто унижен.

После этого Юрин исчезла, оставив после себя лишь небольшое граффити на одной из стен Замка Святого Георгия:

[Петров - идиот и тупица].

Даже во время фестиваля Виид не тратил время попусту.

«Фестиваль - отличный способ продавать еду»

Блюда, сделанные по такому особому случаю - продавались куда лучше. Кроме того, это была отличная возможность поднять свой навык готовки.

Фестиваль прошел бы по чем зря, если бы Виид не смог нажиться на нем!

На данный момент его текущее значение навыка готовки было на 8-ом среднем уровне, при этом до 9-го оставалось всего 4,3%!

«Мне нужно побыстрее поднять навык готовки до продвинутого уровня»

Даже на охоте людям необходимо было питаться по крайней мере трижды в день. Таким образом, приготовление пищи использовалось достаточно регулярно и было очень полезной способностью. Кроме того, с ростом навыка, улучшался не только вкус пищи, но и росли характеристики.

Шитьё, кузнечное дело, рыбалка, ваяние, владение мечом и накладывание бинтов. Виид развивал достаточно широкий набор различных навыков.

В целом, если бы ему удалось прокачать готовку до продвинутого уровня, то в будущем он смог бы намного проще повышать свою близость с солдатами и НПС-жителями.

Что удивительно, он мог сварить вкусный суп всего из двух анчоусов и трех креветок.

Когда Виид возвращался из Джиголаса, он поймал несколько кальмаров и сделал из них превосходный соус, с помощью которого получил возможность состряпать сразу несколько блюд со вкусом морепродуктов.

Так что рано или поздно он твердо намеревался поднять готовку до продвинутого уровня.

- Свежие морепродукты. Кто хочет отведать вкус моря, пожалуйста, подходите.

Виид занялся приготовлением рыбы и других морепродуктов. В Море было не так то и много игроков, промышлявших рыбной ловлей, так что при должной сноровке Виид мог обеспечить себе бесконкурентную торговлю.

- Кто за мясом кита, тунца или акулы - пожалуйста, становитесь в очередь вот сюда, потому что скоро оно закончится. Но если вы не успеете - не переживайте, в меню еще много других вкусных блюд, например, ломтики гигантского кальмара.

Виид эффектными взмахами меча нарезал китовое мясо, привлекая тем самым еще больше клиентов. У него была потрясающая способность сосредотачиваться на приготовлении пищи, устроив из этого целый спектакль.

«Чтобы мяса казалось больше, я должен нарезать его по-тоньше... Это позволит мне заработать еще больше денег!»

Метод приготовления пищи Виида кардинально отличался от других поваров, даже если это касалось просто кипячения воды. В то время, как у одних поваров получалось восемь порций, Виид мог сделать десять!

Кроме того, он использовал много недорогих овощей и понемногу распределял даже кости, головы и хвосты.

У него было по-настоящему безотходное производство, но при этом даже если бы он продавал остывшие блюда – они все равно бы пользовались спросом.

После охоты в Логове Литварт и готовки на отряд из 20 человек, он мог справиться с подобной задачей как минимум в два раза быстрее, чем другой повар.

- Выглядит потрясно. А Вы будете делать суши из акулы?

- А как на вкус? Ваша еда поднимает характеристики?

Люди, словно облака, сами по себе начинали стягиваться к месту, где готовил Виид.

- Если мы закажем и то, и то – вкус будет просто фантастический.

- Хватит, у меня уже слюнки текут.

Все кулинарные сцены Виида во время морского путешествия были размещены в интернете. Видео и даже фотографии были хорошо отредактированы и должны были простимулировать аппетит игроков, чтобы заставить их вступить в настоящую борьбу за блюдо, приготовленное Виидом.

- Как же мне научиться готовить настолько хорошо? – задавались вопросом начинающие повара, собравшиеся вокруг Виида, когда тот был занят приготовлением рыбного супа.

- Используйте только свежие ингредиенты и чистую воду, а также приправы, которые вы сделали собственными руками.

Поскольку возле Виида выстроилась целая очередь, он предлагал им в качестве альтернативы рисовую кашу или горячий бульон.

Заказывая только одно из этих двух блюд – они могли обжечься, поскольку всё подавалось «с пылу, с жару», а значит им приходилось заказывать фруктовый ликер, который, в свою очередь, шел только вместе с суши.

Это был уже второй, или даже третий раз, когда Виид обводил их вокруг пальца!

- Предупреждаю всех тех, кто собирается заказать крабовый суп! В его состав входят крохотные моллюски! Для вашего сведения – в них содержится небольшое количество токсина, как, например, в рыбе фугу. Соответственно, после того как вы его съедите, существует шанс летального исхода. Таким образом, суп продается только людям, у которых есть сопротивление к яду и достаточно здоровья. Ответственность за свою жизнь несете только вы!

Поскольку навык готовки у Виида находился на 8-ом среднем уровне, он мог предоставить на выбор своим клиентам широкий ассортимент качественных и вкусных блюд! Кроме того,

разнообразие вносило и большое количество запасенных морепродуктов, пойманных за время плавания в Джиголас.

Дзынь!

- Навык Готовки достиг 9-го среднего уровня.

Ваши блюда станут еще ароматнее.

- Итак, 9-ый уровень.

Палатка Виида, где он готовил, была битком забита людьми. Для фестивалей такая ситуация была вполне обыденна, когда в ресторанах и тавернах многолюдно и негде присесть.

Когда Вииду выпадала свободная минутка в ожидании пока сварится суп, он занимался вырезанием скульптур.

Людям нравилось занять чем-то свои глаза во время еды, ведь так впечатления от трапезы становились еще приятнее!

Панцири, клешни и другие вещи, которые остались после приготовления еды, он пустил на создание большой скульптуры краба!

- Мне три порции, пожалуйста.

- А Вы можете сделать для нас комбинированное блюдо?

Создание блюда, похожего на скульптуру!

Крабовый суп наливался в крабовый панцирь, а в полости клешней закладывался жаренный рис, что придавало блюду идеальное сочетание вкуса и оформления.

Тем временем вокруг расходился настолько приятный аромат его блюд, что люди, не имея никакой возможности ему сопротивляться, выстраивались у палатки Виида, словно загипнотизированные.

«Авантюристы тоже пришли»

Много кто из игроков видел на форумах как готовит Виид, в том числе некоторые известные авантюристы. В целом, на север прибыло немало путешественников, которые хотели исследовать его. У всех этих игроков были тугие кошельки, так что они легко расставались со своими деньгами, чтобы полакомиться блюдами Виида.

- На севере еще много неисследованных подземелий, о которых нам удалось собрать информацию.

- ...

Авантюристы предлагали Вииду свои услуги.

- Не хотите ли Вы отправиться вместе со мной в Долину Паребек? Я люблю охоту, и мечтаю попробовать себя в морском сражении.

- Когда Вы были в море, то случайно не слышали о гробнице Графа Вальдеса? На данный момент только сильнейшие воины смогут противостоять грозным монстрам, охраняющим вход в неё. Средний уровень всех обитателей около 400-го. Мы знаем, что Виид-ним смог бы справиться и в одиночку с ними, но, объединившись, мы могли бы существенно повысить шансы на успех.

Видео легендарных приключений Виида разошлись по всему интернету, и были просмотрены миллионами людей. Телестанции, в свою очередь, существенно подняли свои рейтинги и получили неплохую прибыль.

Предложения были самые разные, и даже как для Виида некоторые из них выглядели достаточно заманчиво, ведь на севере собралось немало опытных авантюристов, которые знали о хороших охотничьих угодьях и заданиях.

Некоторые даже пытались соблазнить его экипировкой и оружием.

- Извините, но у меня сейчас много других дел.

Иногда к нему подходили даже целые авторитетные группы, предлагая составить компанию в охоте.

Однако сейчас Виид не располагал достаточным количеством времени для принятия такого рода предложений. Сейчас его больше интересовало задание, связанное с Бессмертным Легионом.

Среди людей, приносивающихся к ароматам пищи, было два человека, которые едва завидев Виида, бросились к нему.

Мандол и его жена.

Именно они попросили Виида сделать скульптуру стоимостью в один медяк, изображавшую их маленькую дочь, так что к палатке стало стягиваться еще больше людей, интересующихся дальнейшим развитием событий.

- Виид, Вы вернулись, - проговорил Мандол, схватив его за руку.

Виид дружелюбно улыбнулся в ответ, поглядывая на огромную руку Мандола в перчатке и его сияющее лицо. Конечно же, его подчеркнутая вежливость возникла сразу же после того, как он увидел на Мандоле сверкающие мифриловые ботинки.

- Да, здравствуйте.

Мало того, что мифриловые сапоги было крайне тяжело достать, так еще и для их создания требовалась немалая сноровка и кузнечные навыки. Изготовление оружия было куда проще, и

даже самым высокоуровневым игрокам было совсем непросто заполучить подобный предмет.

Другими словами, это была дорогая и редкая вещь, так что Виид осторожно поинтересовался:

- Что Вы думаете о моей работе?

Виид приложил все усилия, чтобы выполнить заказ Мандола. Если в случае с другими подобными поручениями у него и было право на ошибку, то эту работу он должен был выполнить, превзойдя самого себя.

Мандол, не заставив себя ждать, поднял кверху свой большой палец.

- Просто великолепно. Она превзошла все мои ожидания, даже не смотря на плату в 1 медяк. Я и правда не знаю, сколько же Вам пришлось приложить к ней усилий. Моей жене тоже очень и очень понравилось.

Жена Мандола, Дельфина, слегка склонила голову в знак согласия.

- Вау!

- Неужели это та самая пара, заказавшая скульптуру из Зала Искусств?!

Практически все люди, стоящие в очередь за супом, посещали Зал Искусств и знали об этой истории.

Лорд Моры, создавший скульптуру по просьбе пары!

Некоторые сомневались в истинности этой истории, но вот, заказчики пришли лично отблагодарить Виида.

- Если бы я заказал подобную работу у кого-то другого, то с меня взяли бы огромную сумму денег. Но Вы попросили всего один медяк и создали Выдающееся Произведение.

- Но ведь я не передавал вам право собственности на неё.

- Это не имеет значения... Всё равно я не стал бы пытаться её забрать.

- Это хорошо, что Вы заботитесь о нашем городе. У неё очень полезные эффекты для новичков.

- Да, Мора - славный город. Даже лачуги ему к лицу.

Несмотря на похвалу, Виид хотел сдвинуть разговор с мертвой точки.

- Хоть я и приложил все усилия, моей компетенции всё равно не хватило, чтобы сделать скульптуру лучше. Так что примите мои извинения.

- Это не так. Мы очень благодарны Вам.

- И простите, что заставил вас проделать такой долгий путь.

Несмотря на извинения Виида, в голове у него крутились совершенно другие мысли.

Обычно, если Виид принимал чей-то заказ, то отправлял готовую работу прямо заказчику. Но в этом случае, он не хотел расставаться со скульптурой. Кроме того, помимо всех

положительных эффектов, она могла принести неплохой доход, будучи выставленной в Зале Искусств.

Дельфина, добрая и милая девушка, очаровательно улыбнулась и сказала:

- С тех пор, как мы переселились в Мору, с нами произошло уже много чего хорошего. Вот, взгляните на это.

Закончив говорить, Дельфина передала Вииду небольшое яйцо, похожее на перепелиное.

Взяв его в руки, Виид сразу же решил проверить предмет:

- Идентификация!

- Яйцо феи.

Прочность 10/10.

Хрупкое яйцо.

Шанс получить яйцо феи выпадает лишь раз в жизни.

Если Вы будете держать яйцо в тепле, из него вылупится младенец феи.

Пол новорожденного будет женским.

Феи обладают большей близостью к природе, нежели эльфы.

Ребенок будет воспринимать в качестве своих родителей первых, кого увидит после своего рождения. Кроме того, дитя будет слушаться своих родителей, которые могут сами выбрать ему имя, только в течение первых шести месяцев, поскольку феи быстро растут.

В зависимости от среды обитания - может изменяться скорость роста феи и её внешность. На основании этих различий также будут формироваться её основные способности.

Ограничения:

- Яйцо не должно быть разбито.
- Если ребенок будет испытывать слишком много стресса, то он может принять решение уйти в Мир Фей.
- Если Вы будете учить фею плохому, увеличится Ваша Дурная Слава.

С тех пор, как в замке был поставлен таинственный фонтан фей, каждую ночь можно было увидеть этих прекрасных маленьких существ.

Мандол и Дельфина сдружились с ними, преподнося им подарки и давая еду, за что и получили это яйцо.

Виид осторожно вернул яйцо хозяевам.

- Такую вещь очень трудно получить. Примите мои поздравления.

Количество игроков, которым посчастливилось получить яйцо феи, было меньше даже двух десятков, так что Виид не мог просто так взять и попросить отдать ему это яйцо в качестве благодарности за выполненный заказ.

Естественно, Мандол и Дельфина не могли бы в полной мере воспринимать маленькую фею как своего собственного ребенка. Но они всё равно стали бы о ней заботиться, что хоть немного, но всё-таки поспособствовало бы излечению их душевных ран.

Возможно, воспитание феи, как своего ребенка, могло бы помочь решить их проблемы и в реальности.

Затем Мандол запустил руку в карман и вытащил монетку:

- Вот, 1 медяк согласно договора.

На долю секунды лицо Виида посинело до такой степени, что ему даже захотелось избить Торидо.

- Спасибо, мы в расчёте, - подрагивающей рукой Виид забрал медную монету.

Поскольку за происходящим наблюдало множество пар глаз, Виид не мог поднимать вопрос дополнительной платы за работу. Но и Мандол не собирался этим ограничиваться.

- Виид, у меня есть один предмет, который мог бы Вам пригодиться. По правде говоря, он стоит как два небольших замка, но я буду счастлив, если Вы примите его.

- Объявляющий Победу Рог Тиерезиса.

Данный предмет принадлежит рыцарю Тиерезису.

Рог используется для командования армией. Услышав его звучание, Боевой Дух солдат повысится.

Тиерезис побывал во многих местах Версальского Континента и благодаря этому рогу приводил своих воинов к славным победам.

- Ограничения:

Лидерство: 850.

Профессия: Рыцарь.

Уровень: 400.

Способность командовать как минимум 300 воинами во время сражения.

- Эффекты:

Рог раскрывает истинную силу воинов.

Предоставляет возможность трижды за бой исцелять своих солдат.

Слава: +600.

При осаде города, Вы получаете дополнительные бонусы.

Ваши солдаты не отступят ни перед чем, в то время как противник утратит волю к сражению.

Увеличивает количество опыта, получаемого в результате победы.

Деморализует противников.

Если рог используется не рыцарем, а лордом, все эффекты увеличиваются на 20%.

Виид сглотнул.

Этот предмет вызвал бы учащенное сердцебиение у любого рыцаря или дворянина. Подобные предметы были настолько редки, что на аукционах успешно продавались даже их подделки!

Рог превосходно справлялся с задачей как повышения боевой эффективности солдат во время боя, так и помогал им быстрее набираться опыта.

- То, что Вы хотите мне дать... Ведь мы не договаривались о чем-то еще.

Мандол всем сердцем чувствовал, что должен дать Вииду еще что-то, иначе будет плохо себя чувствовать. Так что попытку отказа Виида он воспринял как излишнее проявление его

скромности.

- Я не могу поступить по-другому. Пожалуйста, примите его.

- Ну, если Вы так хотите, то я просто не могу Вам отказать, - ответил Виид, сделав при этом хмурое лицо.

Мандол, поняв, что собеседник всё-таки не отказывается, протянул ему рог.

Дзынь!

- Вы получили Объявляющий Победу Рог Тиерезиса.

- Когда у вас родится фея... Я бесплатно пошью ей какую-нибудь одежду, - широко улыбнувшись, проговорил Виид.

Он только что получил настоящую сокровище, так что был готов раскошелиться на пару малюсеньких платьиц, материалы для которых наверняка стоили бы совсем недорого.

Вот почему необходимо по-дружески относиться к таким игрокам, как Мандол!

Виида распирало от ощущения гордости за самого себя. Он был счастлив, словно воин, долго тренировавшийся и наконец сумевший разобраться с монстром, которого всё никак не мог убить.

Пэйл, Мейрон и Хварен, сидевшие в ресторанчике неподалеку и видевшие всю эту картину, открыли для себя новую сторону Виида.

В частности, они никогда не знали, что его лицо может настолько исказиться от удовлетворения полученным предметом.

Штаб-квартира Гильдии Гермес.

- На этом считаю отчет по региону Аголта завершённым.

- Заняв Анаборасмол, нам необходимо составить перечень всех поврежденных строений.

Гильдия Гермес продемонстрировала превосходную эффективность своей армии.

Все и без того знали, что её чрезвычайная мощь находится за гранью воображения. Сравнивая её с другими силами Версальского Континента, она, вне всяких сомнений, опережала любую другую гильдию как минимум на голову.

Один за другим в её рядах появлялись новые тяжеловесы 400-го и выше уровня, становясь еще одним винтиком для машины, покоряющей всё новые и новые земли.

Не проходило и дня, чтобы сфера влияния Гильдии Гермес не расширилась. Из дня в день её желтые флаги водружались на замках поверженных врагов.

- Я бы хотел подать заявку на вступление в Гильдию Гермес. Каковы основные требования?

- Правда, что ваша гильдия сможет подмять под себя абсолютно всех?

В дверь Гильдии Гермес постоянно стучали тысячи действительно сильных игроков как минимум 200-ых уровней.

С самого утра в Королевстве Хэйвен выстраивались целые очереди игроков, жаждущих подать заявку на вступление.

Остальным же, включая наемников и другие средненькие гильдии, ничего не оставалось, как пытаться усилить свою коалицию, созданную для противодействия Гильдии Гермес.

Другими словами, на текущий момент в Королевстве Хэйвен были две основные силы - Гильдия Гермес и эта самая коалиция, именующая себя «анти-Гермес Гильдией».

Сотни небольших гильдий разделились по обе стороны баррикад, но всякий раз когда анти-Гермес Гильдия посылала свои войска в атаку - она неминуемо проигрывала.

Таким образом, вскоре должны были состояться главные сражения.

- Еще немного, и Королевство Хэйвен будет нашим.

Лефей и остальные лидеры Гильдии проводили плановое совещание. Происходил непрерывный мониторинг и анализ текущей ситуации, а обо всех изменениях незамедлительно докладывалось в штаб.

Хоть Бадырей и считался главным лидером Гильдии, он не хотел афишировать это. Кроме того, он видел себя только воином и был одержим охотой.

- А что с провинцией Фриг? Местный лорд, некий Гасвен неоднократно заявлял, что ненавидит нас, не так ли?

- Они отказались капитулировать и признать юрисдикцию Гильдии Гермес.

- Ближайшие войска?

- В двух днях пути от Теперона располагается два подразделения и отряд разведчиков.

- Уничтожить их. Пусть узнают, что такое страх. А когда они будут готовы пасть перед нами - скажите, что больше мы пленных не берем.

Если тот или иной лорд сдавался на милость Гильдии Гермес - то его людей, в том числе солдат, оставляли в живых. Если же он отказывался сложить оружие - всё его войско стиралось с лица земли.

Гильдия Гермес уничтожала всё на своем пути, а нелояльных оживших игроков попросту выставляла из Королевства Хэйвен.

В качестве примера того, почему другие должны сдаться, было задействовано мощное оружие – страх. Не было бы преувеличением сказать, что интересы обычных игроков Гильдии Гермес ни во что не ставила.

- Осталось захватить только столицу.

В столице располагался как сам король, так и вся его семья.

Воины Гильдии Гермес хотели раздавить Королевство Хэйвен своими собственными руками, при этом их совсем не заботили страдания других людей.

Они давно готовились к этому, так что баланс сил, ожидаемо, был склонен в пользу Гильдии Гермес. Здесь, в Королевстве Хэйвен, они в полной мере продемонстрировали всю свою силу. При этом всех побед они добились не только благодаря численному превосходству, но и благодаря тщательно проработанному плану.

Когда армия Гильдии Гермес стала считаться сильнейшей в Королевстве Хэйвен, Лефей стал переживать еще больше. И не зря, ведь много кто в этом королевстве не хотел признавать власть его Гильдии.

Кроме того, в других королевствах Центрального Континента хватало и других престижных гильдий, которые, словно клещами, держались за свои позиции.

Усугубляло ситуацию и то, что в связи с войной упала доходная часть их бюджета, а так как все основные игроки уже были распределены по должностям, существовала острая необходимость в проверенных кадрах.

Однако Гильдии Гермес удалось внедрить своих агентов чуть ли не на половину ключевых позиций в управлении анти-Гермес Гильдией, что позволяло им узнавать обо всех их планах и передвижениях.

Две конкурирующие силы вели бесконечную гонку друг с другом за привлечение на свою сторону как можно большего количества игроков королевства.

Помимо этого, после основания противоборствующей коалиции, Гильдии Гермес пришлось отказаться от некоторых захваченных территорий. К счастью для них, это не привело к хоть сколько-нибудь ощутимым потерям.

Таким образом, на текущий момент все бои, которые происходили на территории Королевства Хэйвен, шли согласно плану Гильдии Гермес.

- Как вы видите... После того, как мы получим полный контроль над Королевством Хэйвен, мы должны провести коронацию. На каком этапе находится подготовка церемонии?

- Всё идёт гладко. Что касается города – мы захватим его в течение трех дней.

Лефей думал, что еще немного, и Королевство Хэйвен будет у него в руках.

Гильдии, которые знали о тайном заговоре, были заняты подготовкой к последнему сражению. Для того, чтобы взять столицу королевства, им нужен был всего один масштабный бой и полный разгром противника.

И если Гильдии Гермес удастся одержать верх в этом сражении, то противоборствующая

коалиция попросту развалится, а Гермесовцы получат огромную власть и влияние.

Ни одна другая гильдия и сравниться не могла с Гильдией Гермес, которая за последнее время подмяла под себя огромное количество земель и увеличила численность своей армии.

- Есть еще один вопрос. Виид уже вернулся, так что мы должны решить: продолжить его поимку, или же закрыть на него глаза? - предложил один из лидеров.

В настоящее время Гильдия Гермес была самой влиятельной силой во всей Королевской Дороге. На Версальском Континенте не было такого места, где бы не боялись и не завидовали Гильдии Гермес.

Однако, несмотря на то, что у Гильдии Гермес был зуб на Вииду, сейчас у них хватало других забот, о которых стоило переживать.

Но, так или иначе, их честь была задета, а поражение в море они восприняли как личное оскорбление.

- Мы не можем оставить этот вопрос на самотёк. Со временем он может стать куда большей головной болью, так что чем раньше мы его искореним - тем лучше.

- Мы должны показать, что можем легко избавиться от этого выскочки.

Лидерам было что сказать по этому вопросу.

Однако они оправдывали произошедшее тем, что стихией адмирала Дринпельда и его флота - было море. Так что, высадившись на сушу, у них открылось много слабых мест, что и повлекло за собой большие потери.

А когда Гильдия Гермес отправила за Виидом сухопутные подразделения, то он уже скрылся. В результате, Гильдия не смогла продемонстрировать свою силу в нужном свете и её гордость был задета.

- Мы должны поймать его.

- Мы должны показать всему Версальскому Континенту, что Виид никакой не герой и не Бог Войны.

Таким образом, предложение было поддержано и принято.

Что касается Бадырея, он никогда не рассказывал другим о своей личной неприязни к Вииду. Хотя тот факт, что он послал Дринпельда и Гриффита убить Вииду, как нельзя ясно подчеркивал его ненависть к лорду Моры!

Лефей задумчиво ходил вокруг стола, за которым проводилось совещание.

- Хорошо, тогда кому мы должны поручить это задание?

В связи с захватом Королевства Хэйвен, все элитные подразделения были заняты ведением боевых действий, так что свободных воинов оставалось совсем немного. Но так или иначе, в отличии от Джиголаса, сейчас они могли отрядить куда большее количество войск, чтобы поймать его.

- Как насчет Полона?

Дринпельд, в отличии от рыцарей, не был столь силён. Кроме того, Лефей мог привлечь к этому заданию еще и рыцарей-одиночек.

Полон же был рыцарем, внесшим значительный вклад в боевую мощь Гильдии Гермес.

- Думаю, что Полон и его рыцарей должно хватить.

- Да, это хорошая идея. Мы можем подкараулить его в регионе, который входит в сферу нашего влияния, так что с этим не должно возникнуть особых сложностей.

- Поскольку нам придется снять рыцарей с передовой, лучше всего это сделать между осадами. Даже если он вновь захочет сбежать - наши парни перевернут небо и землю, но найдут его.

Тем не менее, большинство лидеров склонялось к мысли, что поисковый отряд всё таки нужно усилить.

- Если мы и в этот раз ошибемся - будет совсем скверно.

- Лучше перестраховаться и послать отряд, у которого не будет проблем с Виидом.

- Возможно, стоит усилить подразделение Полон еще и боевыми магами?

- Ну что ж, такой мощи хватит и для захвата целого замка.

Полон и его подразделение совсем не считали, что им понадобится подкрепление. Однако в связи с последними событиями в Джиголесе ситуация требовала крайней осторожности.

- Полон, его отряд и еще семь боевых магов.

Лефей отрядил на выполнение этого задания 200 рыцарей, 7 полноценных боевых магов и еще 130 начинающих волшебников.

Для такого количества людей вопрос поимки Виида становился достаточно простым.

Но руководство Гильдии и на этом не ограничилось. В дополнение к дивизии Полон, ему была вверена в командование еще одна тысяча рейнджеров.

- Это кажется перебором... Но лучше уж так, чем потом жалеть. Мы должны показать силу Гильдии Гермес.

Таким образом Лефей отдал приказ Полону и его гвардии позаботиться о Вииде.

- Согласно полученной нами информации, Виид должен отправиться на задание, связанное с Бессмертным Легионом. Лучше всего, если мы помешаем ему добиться успеха и поднять очередную шумиху.

- Есть какие-либо другие пожелания, помимо убийства Виида? - уточнил Полон.

- Наша цель состоит в том, чтобы полностью уничтожить его. Если он будет со своими товарищами - убить и их. Вы можете делать всё, что поспособствует его падению.

Полон и раньше размышлял о возможности схватки с Виидом. Он ждал того момента, когда ему подвернется возможность прикончить этого зазнавшегося выскочку.

- Всё понятно. Я позабочусь о нём.

И вот, как только подразделение было укомплектовано, Полон и его подчиненные выдвинулись.

Когда войска Империи Хэйвен прибыли в Джиголас - было уже слишком поздно, а его ландшафт сыграл с ними злую шутку. Никто и подумать не мог, что рельеф местности будет использован как на суше, так и на море.

Так что сейчас первым делом, они решили всё тщательно разведать и собрать информацию о местах, где предположительно мог появиться Виид.

Тем временем ночной фестиваль Моры был в самом разгаре. Повсюду горели фонари, а торговцы и не думали сворачивать свои лавки.

Виид, которому удалось пустить в дело практически все ингредиенты, из последних оставшихся приготовил суп для своих товарищей. Вторым блюдом были ребрышки Боллардов и летучих мышей, приготовленные на костре.

- Вот, поешьте немного. А еще у меня осталось немного ликера из Джиголаса.

С этими словами Виид вытащил несколько маленьких бутылочек с ликером, при этом даже не заикнувшись о стоимости каждой из них.

Даже если бы его друзьям пришлось голодать несколько дней, то стряпня Виида не просто утолила бы их голод, но и подняла бы все характеристики минимум на 20, а то и на 30 пунктов.

Тем не менее, блюдо настолько ароматно пахло, что они просто хотели взять и проглотить его, толком даже не распробовав.

- Ты действительно не собираешься продавать это? Я правда могу съесть этот суп? - простодушно поинтересовалась Сурка.

- Да, я приготовил его специально для вас, так что ешьте сколько хотите.

Произнося эти слова, Виид выглядел как старший брат, который заботится о своей младшей сестренке!

Виид был просто счастлив и даже не забивал себе голову мыслями о том, что лучше было бы получить Рог Тиерезиса, к примеру, на год раньше.

- Тогда спасибо за угощение.

Виид налил порцию супа Сурке, затем Пэйлу, Манауэ, Зефи, Хварен, Ромуне, а последний черпачок достался Мейрон.

Союн сидела на краю стола, аккуратно отрезая по кусочку мяса от ребрышек с помощью ножа и вилки. Если бы здесь были МЕЧи, они бы наверняка так не церемонились.

Каждый из товарищей получил тарелку с тремя аппетитными ребрышками, однако они до сих пор не могли избавиться от мысли, что где-то здесь подвох!

«Наверное, он огласит нам цену, когда мы закончим есть...»

«Учитывая великолепный вкус этих ребрышек, он с легкостью мог бы продать их кому-то другому»

Они никак не могли взять толк – по какой причине Виид решил так расщедриться. Однако тот продолжал молча готовить барбекю.

«Это для моих товарищей, которые остались со мной до самого конца»

Он даже не думал, что они придут к нему на помощь в Джиголасе.

Поэтому всё, что он сейчас делал, – было его платой за ту веру и заботу, которую они проявили к нему. Никто даже не догадывался, что вернувшись в Мору, он первым делом купит лучшие приправы и специи для ребрышек, чтобы угостить их.

«Интересно какую выгоду с этого он собирается получить...»

«Происходит что-то действительно экстра-ординарное»

Они знали, что не бывает такого, чтобы Виид угощал едой бесплатно, а поэтому чувствовали себя немного неловко, глядя как он продолжает готовить барбекю по-корейски.

МЕЧи тем временем практиковались на берегу моря. Они отрабатывали удары на морских волнах и закаляли свою выносливость, бегая вдоль берега с тяжелыми камнями на плечах.

- Эй, ты только посмотри на их мышцы!

Отовсюду то и дело раздавались восторженные вскрики девушек, когда кто-то из МЕЧей пробежал мимо.

МЕЧи были достаточно известны в Королевской Дороге среди игроков, которым довелось увидеть их тренировки и пообщаться с ними на тему развития собственного тела.

- Наша слава не так уж и плоха.

- Сегодня последний тренировочный день, так что вечером я собираюсь пойти в бар, и выпить десятью стаканами фруктового сока.

- Поддерживаю!

После окончания этой тренировки, они подстрекали друг друга начать следующую, которая позволила бы им еще больше повысить свою Живучесть.

И вот, перед ними внезапно появилось окошко, предлагающее принять новое задание.

Дзынь!

- «Экстремальные тренировки».

Вы получили возможность пройти через экстремальные тренировки тела по древним методам, что позволит Вам укрепить свой организм еще больше.

Уровень сложности:

Тренировочное задание Вашей профессии.

Награда:

Спустя 200 дней интенсивных тренировок, Ваши боевые навыки и характеристики существенно поднимутся.

Ограничения:

Только для профессии Мастера Боя.

Всякий раз, когда МЕЧи безрассудно бросались в бой, они совершенно не обращали внимание на уровень своего противника. Они побеждали и погибали бессчётное количество раз, с каждым днём оттачивая своё мастерство.

- ... Это наш шанс стать еще сильнее. С сегодняшнего дня начинаем специальную подготовку, - решил 1-ый МЕЧ.

Таким образом, МЕЧи приступили к новым тренировкам.

Задание у всех было практически идентичным, как впрочем и в других ситуациях, когда они ходили охотиться или сражаться.

- Следующие два дня вы должны воздержаться от пищи. И при этом не умереть, - отдал распоряжение 1-ый МЕЧ своим ученикам.

Вся дальнейшая тренировка была такой-же экстравагантной.

- Как только солнце взойдет, вы должны сделать два круга по пляжу с бревнами на плечах, а после этого приступить к отработке ударов.

- Наверное, для утренней разминки этого будет маловато. Нельзя, чтобы кто-то подумал, что мы ленивые, так что после 400 взмахов мечом, давайте приступим к ударам по скале голыми руками. 500 раз, думаю, будет достаточно.

- Учитель, а как насчет того, чтобы забраться на вон ту скалу при помощи одной только левой

руки и правой ноги? А если мы упадем на землю, то, вероятно, повысится наша Стойкость!

Полился целый поток инновационных идей!

Когда утренняя тренировка подошла к концу, наступил полдень, а значит, и время для следующего занятия.

- Давайте будем бороться с голодом. Мы должны использовать всю нашу силу воли, чтобы побороть эту проклятую тягу к еде.

Инструкторы и ученики стояли на берегу, сжимая в каждой руке по мечу, и как только на них накатывала волна – она использовали все свои силы, чтобы разрубить её. Волны разбивались на части, обрызгивая их холодной водой с головы до ног!

Обучению, казалось, нет ни конца ни края, однако с каждым днем, проведенным в этих жесточайших испытаниях, внутри у них формировалось чувство выполненного долга.

Тренировочный день не заканчивался до тех пор, пока они не падали обессиленные на землю с нулевой Живучестью.

- Тело подобно жевательной резинке. Чем дольше её жевать – тем тверже она становится. Мы слишком слабы.

3-ий МЕЧ собрал перед собой учеников и отчитывал их. Даже сейчас он был облачен в тяжелые доспехи и держал на плече тяжелый камень, с которым бегал по песку.

Тренировка предполагала 200 дней изнурительных испытаний, которые были просто невыносимыми для обычных людей!

Ученики чувствовали, что вот-вот умрут от разрыва сердца.

«Бежать. Вперед. Я могу сделать это»

Они тренировались на пределе своих возможностей, считая эту борьбу не физической, а происходящей внутри каждого из них.

Когда они начали выполнять это задание, то стали чувствовать своё тело лучше, чем когда-либо. Но от колоссальных нагрузок им казалось, что каждая мышца вопит: «Сдайся! Ты и так хорош, пора передохнуть!».

Каждую минуту они слышали чей-то вкрадчивый голос.

Но каждый из МЕЧей понимал, что это искушение, с которым нужно бороться. Им было тяжело и больно, но они попросту игнорировали подобные мысли и продолжали работать над собой.

«Я не могу остановиться. Инструктора бегут, остальные тоже бегут. В крайнем случае есть жрецы, которые вылечат нас, так что я просто не могу сдать»

Их гордость не позволяла им прекратить тренировки, поэтому они, стиснув зубы, продолжали бегать и отрабатывать удары.

В реальности подобное вряд ли стало бы возможным. Безрассудные упражнения, от которых рвались мышцы, ломались кости и повреждались нервы, вполне можно было бы повторить, но

вот раны за ночь бы уже не зажили.

Если переусердствовать, то организм может попросту не справиться с нагрузкой.

Но в Королевской Дороге подобное было возможно.

Они терпели боль и делали шаг за шагом. Они продолжали верить в свои силы.

- Вы преодолели свои пределы.

Сила увеличилась на 2.

Иногда перед ними выскакивали вот такие, не особо существенные, но приятные информационные окошки.

МЕЧи тренировали не только тело, но и разум, так что каждый раз, видя результат своих стараний, они становились счастливее.

- Тренировки и смерть - это всего лишь опыт. Вперед, ребята!

Каждый день тренировки становились всё более суровыми. Были даже случаи, когда от перегрузок они умирали, но количество занятий от этого не уменьшалось!

Таким образом, МЕЧи продолжали тренироваться на солнечном Ипиие и на других островах.

И вот настал день, когда их подготовка, наконец, подошла к концу. Их лица были измазаны грязью, но каждый из МЕчей выглядел довольным.

Их умопомрачительные тренировки поспособствовали увеличению Силы, Живучести и Ловкости.

Минимальное Владение Мечом среди МЕЧей достигло 3-го продвинутого уровня, а у некоторых уже и 5-го. Но для того, чтобы полностью освоить искусство меча, им требовалось проделать еще много кропотливой работы.

- Я сыт по горло морем и всем, что с ним связано. Здесь мы уже всего добились, так почему бы нам не отправиться в другие места?

- Мы вернемся на континент?

- Звучит неплохо.

После завершения тренировки, 1-ый МЕЧ дал своим ученикам четыре дня отпуска. Они ходили

по пляжу, поигрывая своими мускулами, загорали и пили апельсиновый сок. В прибрежном баре МЕЧи наслаждались фруктовыми напиткам и расслаблялись.

А в некоторых случаях они даже знакомились с девушками.

- Есть хоть один шанс, что Вам сейчас некуда спешить?

Задавая подобные вопросы, МЕЧи всем своим видом источали уверенность.

Если бы кто-то это услышал, то ни за что бы не поверил, что это спрашивает кто-то из МЕЧей. Естественно, положительные изменения произошли благодаря поучениям Зефи.

Правда, они никогда не говорили девушкам о том, что где-то поблизости есть еще 500 таких-же как они, одиноких и мускулистых парней.

- Вы, наверное, пришли со своими друзьями?

- Нет, нас всего трое.

- Тогда мы можем сходить вместе на пляж.

- Если Вы пойдете со мной... Это будет честью для меня.

Для них был как нельзя кстати такой небольшой отдых, во время которого они, к тому же, могли еще и пообщаться с девушками.

Несмотря на то, что скоро они должны были покинуть остров, МЕЧи могли добавить понравившихся девушек в друзья и когда-нибудь встретиться с ними вновь.

Иногда они даже знакомились с девушками, которые были профессиональными дайверами.

- Я слышал, что остров Ипия достаточно популярен среди дайверов.

- Ха-ха-ха, это правда.

- Не хотите отведать вместе со мной супа из морепродуктов?

Однако они не могли долго наслаждаться таким времяпрепровождением, поскольку были рождены воинами. Так что побродив еще немного по острову, они решили вернуться обратно на континент.

- Пора возвращаться.

Уже не только ученики, но даже инструкторы хотели отправиться куда-нибудь, где много монстров и приключений.

- Может, в качестве финальной точки нашего морского путешествия убуём Кракена?

Как правило все игроки, которые хотели отправиться на охоту, в первую очередь пытались собрать информацию об охотничьем уголье: средний уровень монстров, типы их атак, возможные трофеи.

Но МЕЧи не любили задавать много вопросов.

- А он вкусный?

- Если мясо будет жесткое - мы его сварим.

Таким образом, вся группа решила поймать и съесть Кракена. Без поддержки магов, жрецов и должной информации - они приняли решение, что охота на такое чудовище - будет как нельзя кстати.

- А что если его зажарить?

- Братя, братя, я с острова специи захватил.

Глава 4: Визит в главный офис.

Одной из передовых программ телестанции КМС Медиа по праву можно было считать «Истории Версальского Континента».

Новые подземелья и охотничьи угодья, торговцы редкими предметами, слухи и легенды о скрытых расах, последние сводки о достижениях знаменитых игроков и задания невероятной сложности – всё это можно было увидеть, включив канал КМС Медиа.

Однако в последнее время стала набирать обороты тема непрекращающейся войны на Центральном Континенте.

– Регион вблизи Холмов Тибот был захвачен магическими подразделениями Ксении. Гильдия Клёна прибегла к помощи наемников, чтобы остановить вторжение, но разница в силе всё равно оказалась слишком велика, и в конце концов оборона пала.

– Син Хемин, я слышал, что Вам удалось достать видео этой битвы?

– Да. Для этого мы и вышли в эфир, чтобы сообщить вам, уважаемые телезрители, срочную новость о сражении у Холмов, состоявшееся два часа назад, так что через секунду вы увидите её краткий обзор. Кадры действительно поражают – маги просто смели защитников.

– Да уж, люди, которые симпатизируют магам, явно останутся довольны этим зрелищем.

Война охватывала всё новые и новые области, что приводило к повсеместным сражениям. Солдаты, наемники и маги – вот что чаще всего теперь показывалось по телевизору.

Настало время, когда любая гильдия могла как обрести славу и могущество, так и пасть, оставив после себя лишь воспоминания в архивах библиотек. Настало время, в котором, как правило, чаще всего рождались герои.

– Гильдия Гермес стала полноправным хозяином Королевства Хэйвен. О Джуван, но я слышала, что половина противоборствующей стороны просто сдалась Гильдии Гермес.

– Да, Рыцари Железной Крови, некоторые маги и наемники. Как только они поняли, что поражение неизбежно, то заявили о безоговорочной капитуляции.

– Сейчас Гильдия Гермес контролирует 147 из 169 регионов Королевства Хэйвен.

– А что насчет остальных 22?

– Гермесовцы смогли переманить на свою сторону некоторые другие гильдии, правящие в городах королевства. Так что разница между силами оставшихся и захватчиков – слишком велика. До полной оккупации Королевства Хэйвен осталось всего несколько крупных боёв.

– Кроме того, нам сообщили, что впервые на Версальском Континенте может состояться

коронация. Я думаю, много кому было бы интересно увидеть своими глазами подобное событие.

- Хочу напомнить нашим телезрителям, что Слава Короля имеет не меньшее значение, чем Слава всего королевства. Она крайне важна для дипломатии и внешней политики, а также сказывается на различных внутренних процессах.

- Гильдия Гермес провела практически все необходимые приготовления.

- Да, вы наверняка видели, что повсюду развешены плакаты и приглашения посетить Замок Арендел, где в честь коронации Гильдия Гермес закатит пир на целую неделю.

- А что говорят о будущем правителе?

- Гильдия Гермес не раскрывает личность короля, но согласно нашим данным, вероятнее всего, им станет Бадырей.

Бадырей – символ славы, силы и мощи Гильдии Гермес. И именно он должен был стать первым королем.

Несмотря на постоянно нарастающую конкуренцию между гильдиями, именно в Гермес смогли показать, что они обладают совершенно иным уровнем возможностей.

Таким образом, что КМС Медиа, что другие телестанции, посвятившие себя Королевской Дороге, не могли остаться в стороне от такого события, как коронация Гильдии Гермес.

- Что ж, событие обещает быть захватывающим.

- Я полагаю, это только лишний раз доказывает какие у Гильдии Гермес большие амбиции.

Получив власть над Королевством Хэйвен, Гильдия Гермес взойшла бы на пьедестал славы как в виртуальном мире, так и в реальном.

- Так я никак не могу понять, что же случилось с теми, кто безоговорочно сдался Гильдии?

- Некоторые отказались от своего враждебного к ней отношения и стали частью Гермес, а некоторые просто покинули пределы Королевства.

- Ходят слухи, что Гильдия Гермес лишь прикрывается своими якобы большими победами, чтобы скрыть позор в Джиголасе?

- Что ж, некоторые игроки, которые представляли Гильдию Гермес, были совсем из других гильдий, так что это спорный вопрос.

- Но разве это не похоже на ситуацию с покорением Королевства Хэйвен? Что же делать обычным игрокам?

- Ну, на этот вопрос у меня ответа нет.

Помимо Королевства Хэйвен, войны шли и в других государствах.

Миллидион и другие, менее престижные гильдии, вступали в так называемый «Союз». А игроки высокого уровня один за другим продолжали попадаться в сети очарования крупных гильдий.

По окончании фестиваля, «Пришествие Семи Ангелов» было помещено в Зал Искусств.

Мастер-Скульптор Дейкрам создал скульптуру, являющуюся настоящим сокровищем для Версальского Континента. В какой-то мере её можно было сравнить даже со святыней.

Дзынь!

- В Зале Искусств Моря была выставлена скульптура «Пришествие Семи Ангелов».

Новость о появлении скульптуры распространилась по региону со скоростью пандемии.

Скорость роста культуры региона увеличилась на 5%.

Теперь культура Моря оказывает большее влияние на окрестные регионы.

В связи с возрождением культуры, возросла популярность творческих профессий.

Мора стала священным местом для тех, кто проповедует искусство.

Слава области увеличилась.

Благословления ангелов положительно сказываются на характеристиках и вере жрецов и рыцарей.

Услышав чудесную новость, игроки Моря тотчас же начали стекаться к Залу Искусств.

- Это работа, привезенная из Джиголаса? Поверить не могу, что кто-то смог вырезать скульптуру из мифрила, словно из какого-то дерева.

- Эх, смогу ли я когда-нибудь стать таким же мастером, как Виид?

- Да, но еще никто из скульпторов современности не смог достичь мастерского уровня.

Количество посетителей Зала Искусств выросло в три раза после того, как люди узнали о потрясающих эффектах скульптуры Дейкрама.

Виид повысил входную плату на 5 золотых. Однако новичкам он решил всё же оставить

льготный вход и поднял цену всего на один золотой.

Одна только скульптура «Пришествие Семи Ангелов» существенно повысила эффективность работы Зала Искусств. Изо дня в день его посещало всё больше игроков, а слухи о нём расходились даже за пределы Северного Континента.

Начинающие скульпторы и художники поняли, что это их шанс стать знаменитыми и вступили в настоящее сражение за право получить выставочное место в Зале.

Тем не менее, были и те, кому не нравились нововведения.

- Уууу! Это настоящая тирания!

- Раньше, перед тем, как отправиться на охоту, я приходил в Зал Искусств и получал благословления. Но сейчас с меня хотят содрать целых 15 золотых!

- Зал Искусств Моры крайне важен перед началом любой охоты, так что лорд обязан снизить стоимость!

- Этот безумный рост цен был инициирован, совершенно не учитывая мнение жителей!

Несколько игроков, собравшись у входа в Зал Искусств, негодуя кричали и протестовали.

Некоторые жители тоже протестовали, что впоследствии могло привести к нежелательным последствиям, так что Виид решил сделать два пространных заявления:

1. Увеличение входной платы было сведено к минимуму, но она нам по-прежнему нужна в связи с ростом цен на материалы, не говоря уже о поддержке искусства и функционировании самого здания...
2. Нельзя сравнивать это повышение с бессовестной логикой правительства, которое подняло цены на электроэнергию, воду и проезд в метро!

Хоть протестов и было достаточно много, но большинство новичков молчало, ведь входная плата в 4 золотых не была такой уж большой.

С другой стороны были и те, кто с презрением относился к подобным жалобам. В Море хватало и бесплатных эффектов: например от Башни Света и Статуи Богини Фрей. Кроме того, много игроков понимало, что подобный титанический труд стоит того, чтобы за него заплатили.

Однако Виид четко видел висящую перед ним проблему. Скульпторов до сих пор практически ни во что не ставили. Всё что могли сделать представители этой профессии - продавать свои работы за гроши, либо же просить подачки на улицах.

Даже если они действительно старались и делали хорошие работы - то ни один магазин не мог по достоинству компенсировать их труды и затраты.

По правде говоря, большинство игроков выбирало профессию, связанную с боем. Однако шло время и они всё чаще начинали понимать, что их навыки и возможности становятся выше лишь в сочетании с работами вот таких, небоевых классов. Ну и конечно же чем больше работ появлялось в Зале Искусств, тем больше выгоды получали и воины.

Увеличить плату за вход, используя подобные стереотипы, - вот что было настоящей торговой маркой Виида!

«Определенно, нужно поднять плату до тысячи золотых. Рост цены по одному золоту в день будет для игроков практически неощутим»

Средний уровень игроков Моря постоянно увеличивался, а вскоре сюда стали бы приходить на охоту и жители Центрального Континента. Совсем немного, и в Море будут тысячи игроков с уровнем 100 и выше. Так что стратегия не повышения налогов, а затем резкого поднятия – могла привести только к их инсульту. А вот если делать это постепенно – игроки бы адаптировались и позабыли бы о том, что платят в разы больше, чем раньше.

В Университете Корея начался второй семестр.

Теплая погода сменилась пронизывающими ветрами, но студенты на это не обращали никакого внимания. Никто и подумать не мог, что Корпорация Юникорн, будучи разработчиком Королевской Дороги, организует для факультета виртуальной реальности тур по своим офисам.

По плану визит предусматривал трехдневную экскурсию по институту и другим зданиям, где велась разработка и поддержка Королевской Дороги.

Все студенты университета, естественно, давно думали о работе в какой-нибудь крупной компании. Они хотели сразу же после выпуска устроиться туда, где смогли бы реализовать себя и заработать миллионы.

Помимо учащихся этого университета, были приглашены и студенты других ВУЗов.

- Жду не дождусь, когда увижу всё своими глазами. А правда, что мы пробудем там целых три дня и две ночи?

- Интересно, действительно компания такая огромная, как говорят?

Для того, чтобы увеличить степень освещенности данного события в СМИ, все студенты были тщательно замотивированы.

Естественно, такая поездка требовала определенных финансовых затрат и предполагала, что на некоторое время придется бросить Королевскую Дорогу, так что Ли Хэн считал этот тур сплошной тратой времени.

- Если вы успешно сдадите экзамен, то возможно даже получите работу в этой компании!

Как говорили другие люди, этот экзамен был проще, чем даже тесты на поступление в начальную школу. Не известно, чем руководствовался отдел кадров Юникорн, ведь корпорация могла позволить себе нанять даже самых выдающихся и талантливых специалистов. Правда, еще говорили, что пройти собеседование было уже куда как тяжелее.

Сам по себе факультет виртуальной реальности как раз и предполагал, что студенты, по его окончании смогут найти желанную работу по своей профессии.

Сейчас Ли Хэн сидел в аудитории, слушая как остальные то и дело шепчутся о возможности трудоустройства. Однако настроение у него было хуже некуда. Пробыть без Королевской Дороги целых три дня и две ночи – неминуемо бы привело к финансовым потерям.

К счастью, Ли Хэн всё таки не так остро ощутил бы последствия своего отсутствия в отличии

от игроков Центрального Континента, который был окутан войной.

Тем не менее, ему, как лорду Моры, следовало уделить внимание еще множеству разных дел.

- Таким образом, студенты, этот тур - важная часть в вашем академическом календаре, - этими словами профессор завершил свою лекцию.

«Настоящее рабство», - подумал Ли Хэн и внезапно поднял руку.

- У Вас какой-то вопрос, студент Ли Хэн?

Поскольку Ли Хэн никогда не задавал вопросов, профессор Джу Джон Хун был немало удивлен.

- У меня дома очень много дел... Могу я пропустить эту поездку?

Время - деньги, а значит он не мог допустить такой расточительности. Ли Хэн начал быстро перебирать в уме причины, которые могут помочь ему пропустить экскурсию: необходимость принять участие в социальных опросах, важные встречи...

Но профессор ответил достаточно резко:

- Ты не можешь пропустить её.

- Но у меня действительно важные дела, которые требуют моего внимания...

- Этот тур - тоже часть обучения. Если Вы откажетесь от него, то Вам придется всё наверстывать во время летних каникул.

В конце концов Ли Хэн был вынужден смириться с этим трехдневным путешествием.

Студенты из Университета Корея добрались до главного офиса корпорации Юникорн на большом двухэтажном автобусе. Перед входом уже толпились и другие студенты, которые, видимо, приехали немного раньше.

Руководство Юникорн одобрило участие 230 студентов для участия в этой экскурсии.

Ли Хэн вышел из автобуса и взглянул на огромное здание штаб-квартиры компании.

- Давненько я здесь не был.

В последний раз Ли Хэн сюда приезжал, когда его герой попал в Зал Славы. Прodelать такой долгий и затратный путь его заставила жажда наживы от рекламы и объявлений, которые транслировались бы на его страничке.

Юникорн уже знала, насколько хорош Ли Хэн.

В свою очередь, и Ли Хэн был ими доволен.

«Четкие и честные. Лучшая компания, с которой я когда либо сталкивался, так как никогда не нарушали сроки выплаты гонораров»

Компания всегда строго придерживалась графика денежных выплат.

Сотрудники по связям с общественностью встретили студентов и провели экскурсию по

нескольким отделам главного офиса.

Работники корпорации приветливо встречали их, увлеченно рассказывая о своей работе и чудесных условиях труда.

Кроме того, им показали специальные помещения для персонала!

Музыкальный зал, фитнес-центр, бассейн, кинотеатр, и, конечно же, залы с капсулами.

Проводившая экскурсию сотрудница компании из отдела по связям с общественностью, привела группу к настоящему ресторану.

- А здесь вы можете попробовать великолепные блюда, которые готовят наши шеф-повара из самых свежих ингредиентов.

Заведение и правда было на уровне ресторана пятизвездочного отеля.

- Скажите, а у ваших сотрудников есть декретный отпуск? - задала вопрос девушка-студентка о том, что её беспокоило больше всего.

- Да, декретный отпуск у нас есть. Он даётся на год и полностью оплачивается компанией. Помимо этого, нам предоставляется и обычный отпуск, а также бонусы в честь праздников.

Оплачиваемый отпуск сроком на один год - было очень и очень щедро со стороны Юникорн. Кроме этого, компания предоставляла всем своим сотрудникам денежное пособие в размере заработной платы за 40 рабочих дней на обеспечение ребенка всем необходимым для детского садика или школы.

Разница между условиями труда у этих людей и у Желтоватого - была как между небом и землей. Здесь все правильно питались и могли даже побаловать себя.

Девушка из отдела по связям с общественностью по имени Санг Джун Чой, поделилась с ними и другой полезной информацией.

- А сколько... А сколько получают сотрудники Юникорн?

Внимание студентов тотчас же приковалось к их проводнице.

- Всё зависит от отдела. Но политика компании такова, что мы не имеем права разглашать данные о своей зарплате посторонним людям. Но скажу вам так... Даже голой ставки без бонусов и надбавок хватает с избытком...

К сожалению, студентам так и не сказали, какой годовой оклад у сотрудников корпорации. Наверное, не зря ходили слухи, что её работники чуть ли не лопатой гребут деньги.

И даже учитывая такие колоссальные затраты на материальные блага для своих сотрудников, прибыли просто зашкаливали. Девиз корпорации был таков: «Пока Вы - достаточно квалифицированный кадр - Вы будете обеспечены».

Кроме того, у Ли Хэна были и другие, вещественные, доказательства.

Поскольку у него был контракт с этой компанией на размещение видеороликов в Зале Славы, Юникорн стабильно присылала ему фрукты и ребрышки, завернутые в красивую упаковочную бумагу. Одна коробочка и цветастая бумага стоили, наверное, целого состояния.

«Учитывая количество туалетов в компании, интересно, сколько же они тратят на закупку шелковистой туалетной бумаги»

У этой компании мирового класса был по-настоящему дифференцированный подход к вопросу заботы о своих собственных сотрудниках.

У Ли Хэна был здесь один знакомый, однако сейчас он не смог с ним встретиться, так как тот был занят каким-то важным проектом в своём отделе. Таким образом, из всех сотрудников, которые встречались Ли Хэну в Юникорн, никто не опознал в нём Виида.

Так и закончился первый день, проведенный внутри корпорации.

На следующий день было запланировано посещение заводов и лабораторий.

Студентов университета Корея разместили так, словно они приехали на курорт – в отличном отеле с первоклассным питанием и другими удобствами.

С наступлением утра, все студенты вновь собрались под руководством одного из представителей компании, который сообщил им, что сегодня ожидается довольно плотный график.

- Сейчас вы увидите завод, на котором собирается основное ядро капсул.

Затем они увидели восемь разных роботов, которые могли ходить, перемещать оборудование и выполнять самые разнообразные команды. Эти роботы производились дочерней компанией Юникорн – фирмой «Нод».

В целом, эта компания производила достаточно широкий спектр продуктов: и роботов-ассистентов для слепых людей, и роботов для уборки помещений, и промышленных роботов, например таких, которые нарезают рыбу на консервном заводе.

Размер корпорации и правда поражал.

Чистый доход компании наверняка был на голову выше, чем у двух или даже трех топовых корпораций.

Но Ли Хэну совершенно не нравилась специализация этой «дочки».

«Они производят моих самых главных конкурентов»

Сейчас, работая на строительной площадке, довольно часто можно было увидеть роботов, которые мыли окна на огромной высоте, таскали тяжелые материалы и выполняли любые другие опасные виды работ.

Так что, несмотря на статус дочерней компании Юникорн, «Нод» по-прежнему получала внушительную ежемесячную прибыль.

Девять лет назад, когда была выпущена первая капсула для Королевской Дороги, её стоимость была просто астрономической и Юникорн попросту не могла получать нормальный доход. Но технологии шли вперед, и корпорация сумела добиться того, чтобы капсулы стали более доступными для людей. Помимо этого, Юникорн сделала огромный шаг вперед и в других сферах: в электронике, механике, химии, банковском деле и т.п.

Благодаря своим агрессивным методам и популяризации виртуальной реальности Юникорн

превратилась в настоящую империю.

Ли Хэну же оставалось только вздыхать: «В компании просто кичатся своим именем и больше ничего. Три дня и две ночи коту под хвост».

Со скукой выслушивая рассказы гида, Ли Хэн сокрушался, что попусту теряет время.

Представитель отдела по связям с общественностью увлеченно описывал то, как устроен и чем занимается каждый отдел компании.

После завода, группа отправилась к научно-исследовательскому центру. Здесь всё оказалось еще роскошнее: его сотрудники жили в огромной вилле с видом на море, от которой до главного штаба было рукой подать. Несмотря на то, что этот, так называемый «институт» был довольно невелик, в нём хватало чего посмотреть.

- Ваааа...

- Да уж, хотел бы я работать в таком месте, как это.

Краем глаза студенты могли увидеть роскошные автомобили на стоянке возле офиса, что только подтверждало их догадки об уровне заработной платы.

- К сожалению, в институте тоже нельзя увидеть всех подробностей.

Даже сами сотрудники научно-исследовательского центра не ко всему имели доступ, который, в свою очередь, зависел от квалификации работника и отдела, в котором он работал.

- Пока вы находитесь в городе, вы все можете остановиться в отеле компании Юникорн. После обеда можете наслаждаться своим свободным временем и расслабиться.

«Как я и думал, атмосфера похожа на школьную экскурсию. Все парни ушли на свидания с девушками, и остался я один»

Студенты университета Корея решили не тратить время зря и пригласили девушек из других учебных заведений на вечернюю прогулку.

Ли Хэна же всё это очень утомило, так что добравшись до отеля, он попросту завалился спать.

И вот, настал следующий день.

Ли Хэн проснулся довольно рано и принялся за свою повседневную зарядку.

«Воздух здесь неплох»

Вокруг росло множество деревьев, что делало воздух заметно чище.

Присмотревшись, Ли Хэн увидел, как и другие люди, встав пораньше, вышли на пробежку или идут в тренажерные залы. Повсюду можно было увидеть и специалистов из-за рубежа.

Некоторое время спустя, Ли Хэн, пробегая легкой трусцой вокруг отеля, увидел одинокого пожилого человека, сидящего на скамейке.

Ли Хэн решил подойти к старику.

- Что Вы здесь делаете?

- Ничего, уходите.

- Вы выглядите одиноко. Кого Вы ждете в такую рань?

- Мне не о чем с Вами разговаривать. Просто уйдите.

Ли Хэн был достаточно опытен, чтобы рассмотреть в настроении этого пожилого человека признаки боли и страдания. Видимо он, из-за своей гордости, не решался признаться в этом другим, потому и отвечал резко и даже несколько грубо.

- Я тут зарядку делал, но могу посидеть с Вами и поболтать. Хотите?

- Хватит нести чепуху. Иди прочь.

- С Вами случилось что-то плохое?

- Не вздумай садиться рядом.

Однако Ли Хэн проигнорировал старика и присел рядом с ним.

Этот пожилой мужчина прямо-таки источал чувство неприязни. Однако Вииду казалось, что так происходит из-за нежелания говорить с кем-то.

Некоторое время они оба сидели молча.

- У Вас есть дети? Вы выглядите одиноким.

- Что я должен сделать, чтобы ты убрался отсюда?

Затем они оба погрузились в свои мысли, при этом старик отодвинулся подальше от Ли Хэна.

Они продолжали сидеть на лавочке, наблюдая, как осыпаются последние листья.

Этим стариком был ни кто иной, как Ю Бинг-джин! Ученый, поселившийся в замке своего гения и высмеивающий мир людей.

На самом деле он узнал Ли Хэна еще до того, как тот присел рядом с ним и сейчас только делал вид, что не знает.

Ю Бинг-джин видел в нём всего лишь одного из множества игроков, за которыми имел обыкновение наблюдать. Наконец, спустя какое-то время, он заговорил:

- Что такое жизнь?

Ю Бинг-джин был одет в штатское, напоминающее то, что носили самые простые рабочие его корпорации. Иными словами, на нём был самый стандартный костюм.

О его истинной личности в компании Юникорн знала всего горстка людей, которая ограничивалась несколькими руководителями и парой ученых. Так что Ли Хэн никогда не смог бы представить как по-настоящему выглядит Ю Бинг-джин.

Выдающийся ученый считал, что это хорошая возможность задать молодому человеку

несколько вопросов. Но Ли Хэн молчал, видимо пытаясь придумать какой-то глубокомысленный ответ. Ю Бинг-джин понял это, и продолжил:

- Не задумывайся. Просто скажи первое, что приходит на ум.

Ли Хэн ответил достаточно просто:

- Я не знаю. Я просто живу чтобы жить, есть и зарабатывать деньги.

Ответ был именно такой, какой и ожидал Ю Бинг-джин.

Простой и одновременно удивительно четкий ответ.

- Какие эмоции у тебя вызывают падающие листья? Как ты думаешь, почему именно холодным зимним ветрам предначертано срывать последние листья с деревьев?

- Осень и зима - просто холодные времена года. Поэтому я стараюсь не забывать надевать теплое нижнее белье.

- Молодые люди не должны носить нижнее белье, ведь современная мода диктует не делать этого.

- Тепло, как по мне, важнее.

- А как ты считаешь, что больше всего нужно для жизни?

Ли Хэну не нужно было долго думать над подобным вопросом.

- Деньги.

- Всё ради денег? А как же честь, друзья и семья?

- Честь - это просто общественное мнение обо мне, так какой с неё толк? А что касается дружбы, то для её поддержания тоже нужны деньги. Кроме того, они нужны и для того, чтобы заботиться о своей семье. Если в кармане ни гроша - то как я смогу её прокормить? Даже для поддержания чистоты в доме тоже нужны деньги.

Ю Бинг-джин медленно кивнул головой.

- Не многие люди думают о деньгах так, как ты.

На этом им больше нечего было сказать друг другу, но Хэн продолжал сидеть на скамейке. Время шло и улочка постепенно становилась более людной.

Однако ни одна поучительная история не могла заставить Ли Хэна пропустить бесплатный завтрак, так что спустя пару минут он решил, что пора идти.

- Здесь прохладно, так что Вам тоже не следует долго засиживаться.

- Я сам решу когда мне уходить.

Ли Хэн сделал несколько шагов по направлению от скамейки, но внезапно обернулся и произнес:

- Вот, купите себе горячего какао, чтобы согреться.

Затем он вынул 200 вон и опустил их в руки Ю Бинг-джину.

Ю Бинг-джин тем временем оторопело молчал, ведь это было первый раз, когда кто-то ему вот так просто решил помочь.

Хоть он и узнал Ли Хэна, но он не был в курсе того, что сюда должны были приехать студенты университета Корея и хозяин Виида в их числе. Если бы Хэн не пошел на свою утреннюю пробежку, они бы так и не встретились.

Таким образом, несмотря на скверное настроение, Ю Бинг-джин почувствовал, что в нём начала зарождаться симпатия.

«Ха-ха, невероятно»

Люди никогда не смогли бы почувствовать ту отчужденность, которую он ощущал. Даже сотрудники компании, которые знали его как директора, боялись смотреть ему в лицо.

Но Ли Хэн поболтал с ним, как с обычным бедным стариком, и даже дал ему немного денег.

«В последний раз я пил что-то из автомата лет двадцать назад», - подумал Ю Бинг-джин и внезапно у него появилось желание выпить горячего какао.

Он увидел, что неподалеку как раз стоит один такой автомат и подошел к нему с монетками в руке. Однако как только он подошел на достаточно близкое расстояние, чтобы увидеть ценник, то обнаружил следующую надпись:

[Горячее какао - 300 вон].

Тур, длившийся три дня и две ночи, был окончен и Ли Хэн, наконец, вернулся домой!

- Неужели наступили выходные...

Лицо Хэна озарила широкая улыбка. Он постирал белье, помыл посуду и включил компьютер.

Увлеченные своей жадностью, гильдии продолжали военный марш по Центральному Континенту. Телеканалы то и дело показывали отрывки самых эпических сражений и специальные сюжеты о знаменитых игроках Королевской Дороги, вступивших в войну.

- Кажется, на Центральном Континенте идет полномасштабная война.

Вместо привычных видеороликов об охоте и заданиях, все телестанции крутили только одно: ход войны.

Ли Хэн тоже посмотрел несколько таких роликов.

Он видел, как огромная армия налетает на стены крепости, словно гигантская волна, сопровождаемая катапультами и прочими осадными орудиями. А защитники отчаянно пытаются отразить нападение, то и дело стреляя из луков и активируя магические заклинания.

И так было повсюду. Некоторым удавалось остановить захватчиков, но большинство не

выдерживало натиска мощных гильдий. Зачастую так происходило потому, что они попросту сдавались, если не верили в свои силы. А вот те, кто готовились к сражению несколько дней кряду, оказывали немаловажное влияние на исход всей битвы.

- Куда же нам пойти, чтобы быть подальше от войны?

- Торговцы Молдруна, будьте осторожны. Армии, которым отрезали снабжение, принялись нападать на обычных торговцев.

- В связи с усилением контроля подземелий, входная плата во все охотничьи угодья Центрального Континента продолжает расти.

- Разве вы не знали? Цена поднялась уже в два раза.

Форумы кишели новостями, связанными с войной. Помимо пустой болтовни было много и объявлений о наборе в вооруженные силы той или иной гильдии.

- Те, кто хочет сражаться и побеждать - вступайте в Гильдию Губителей! Мы обещаем поддержку экипировкой для вашего уровня.

- Проводим набор игроков, не состоящих в гильдиях. Наша организация обеспечит вас лучшим оружием.

Для торговцев, которые занимались снаряжением, открылось настоящее золотое дно. Как в раю себя чувствовали не только они, но и портные с кузнецами. С другой стороны также участились и случаи налетов на торговые повозки, так что каждая перевозка становилась всё более рискованной.

Ли Хэн зашел на сайт к Темным Геймерам.

Форум просто ломился от заказов наемникам, чтобы те помогли в том или ином сражении.

Здесь Хэн мог достаточно подробно изучить ситуацию каждого региона и мощь каждой отдельно взятой гильдии.

В целом, Центральный Континент был богат на замки, города и крепости, каждая из которых уже находилась под контролем одной из гильдий. Но хоть наиболее сильными и считались так называемые «престижные гильдии», численное превосходство всё равно было за сотнями мелких и разрозненных групп.

Каждая из таких небольших гильдий имела в своем составе 1-2 высокоуровневых игроков и целую армию середнячков. Помимо этого были и такие гильдии, где участников числилось совсем немного, но все они были крайне сильны. И те, и другие часто объединялись в альянсы, чтобы хоть как-то противостоять выходящей из-под контроля войне.

Заголовок: Война на Центральном Континенте близится к концу?

Заголовок: Отношения между гильдиями.

Заголовок: Совершенно секретная информация. Война в Королевстве Хэйвен не закончена.

Хоть на форуме Темных Геймеров и было достаточно много тем, достойных прочтения, Ли Хэн не считал, что сейчас стоит тратить на это время.

- Цены на товары растут, так что я просто обязан не упустить эту возможность и подзаработать.

Большинство объявлений касалось поиска наёмников, однако желающих откликнуться на заказ было намного меньше. Темные Геймеры вполне справедливо полагали, что вступать в войну – крайне непрактично из-за высокой вероятности быть преданным или подставленным той или иной гильдией. Никто не хотел впустую терять своё снаряжение, уровни и текущее значение навыков.

Наверняка много кто захотел бы нанять и Вида в качестве наемника. Однако сам Ли Хэн совершенно не был в этом заинтересован, понимая, что им захотят попросту воспользоваться в своих личных целях.

- Что ж, пора отправляться в Горы Дебкарта.

Глава 5: Ваяние Природы.

В это время серые горы были особенно опасны – монстры часто покидали свои убежища и выбирались наружу в поисках добычи. Без квалифицированного рейнджера в группе перемещение по этой местности было сродни самоубийству.

Крутые склоны давали монстрам отличную возможность устраивать засады и нападать в самый неожиданный момент.

Виид тем временем, сидя на одной из Виверн, нарезал над горами круги.

- Этот горный хребет и правда огромен.

Когда он сражался с орками и темными эльфами в Горах Юрокина, то даже их считал достаточно внушительной горной цепью.

- Мастер-Скульптор должен быть где-то здесь!

Виид ожидал увидеть какую-нибудь деревянную избушку.

Однако обитель мастера природного ваяния могла быть и не деревянной из-за его чрезмерной любви к природе.

- Несчастный отшельник наверняка поселился в горах...

Виид был убежден, что такой человек нашел свой дом определенно где-то в диких горах.

- Информационное окно задания!

- «Призыв Бэрекена».

Бэрекен объявил мобилизацию нежити.

Вне всяких сомнений, множество мертвецов последует его приказу.

До окончания мобилизации осталось: 84 дня.

Уровень сложности: С.

Награда:

Это первое звено последовательной цепочки заданий под названием «Встреча с Бэрекеном».

Поскольку Вы были нежитью, отказ от задания невозможен.

Так или иначе, но задание, доступное только личу Шайяру, теперь можно было выполнить и воспользовавшись Скульптурной Трансформацией.

Времени было вдоволь, так что Виид мог не спешить и спокойно всё обдумать. Но вместо охоты он решил заняться своей основной профессией и разузнать побольше о Ваянии Природы.

- Где же его искать...

Виид должен был довериться своим инстинктам, но подножье горы не казалось ему нужным местом.

- Нет, здесь я вряд ли его найду.

Он хотел подняться как минимум до середины склона.

- Мастер наверняка выбрал себе место, откуда открывается первоклассный вид.

Людам свойственно подыскивать себе дом там, где ничто не мешает взгляду.

- А еще в этом месте должна быть вода.

Виид похлопал Виверну и опустился чуть ниже, чтобы случайно ничего не пропустить. Гора целиком и полностью поросла пышными лесами, на ветвях которых прыгали и верещали длиннохвостые обезьяны. Временами Виид видел монстров, которые хоть и начинали что-то грозно рычать, но никак не могли его достать.

Иногда Виид опускался еще ниже, и, маневрируя между стволами деревьев, срезал виноградные лозы и срывал разные фрукты, такие как бананы и каштаны.

На некоторых монстрах можно было увидеть необычные металлические украшения и снаряжение. Однако Виид не мог опуститься настолько низко, чтобы что-нибудь у них утащить.

- Ничего интересного для меня. Даже как для скульптора - это место слишком шумное и раздражающее из-за монстров. Если бы мне пришлось здесь работать, то что-то наверняка бы меня постоянно отвлекало.

Вииду было вполне понятно откуда здесь берутся монстры, но вот то, как здесь мог жить человек - он совсем не мог взять в толк. Горы Дебкарта были очень высокими по любым меркам и шанс отыскать в них Дейкрама был чрезвычайно низок.

Зачастую приходилось опускаться даже ниже крон деревьев, из-за того, что их листва полностью лишала возможности разглядеть что-либо на земле.

И тогда Виид принял решение.

- Золотая Птица, Серебряная Птица и Виверны!

- Куа-куа! Кра-кра! Чирик!

Позвав своих подчиненных, он выдал им указание:

- Теперь искать будете вы!

Для того, чтобы справиться с подобным заданием, ему нужно было разделить нагрузку между всеми членами отряда.

- Продолжайте искать до тех пор, пока не найдете. Даже если поиски затянутся на всю ночь.

Виид был рад тому, что может эксплуатировать своих подчиненных, так что Виверны, Золотая Птица и Серебряная Птица разлетелись в разные стороны.

И уже спустя 30 минут Золотая вернулась с результатом. Она действительно работала крайне эффективно, особенно если перед этим её слегка избить.

- Какой-то человек живёт у большого дерева.

- Это Дейкрам?

- Там много скульптур, и они все очень красивы.

- Значит, он. Поехали!

Виид запрыгнул на спину к Виверне и направился в указанном направлении.

Горы Дебкарта редко когда посещали охотники и следопыты, так как эти места считались крайне опасными.

Из-за больших скоплений монстров и труднопроходимого рельефа, Горы Дебкарта и для игроков значились как не рекомендуемые к посещению.

- А вот и его дом!

Глядя вниз, сквозь деревья, Виид наконец-то увидел домик Дейкрама.

Дом выглядел довольно необычно. Его стены были сделаны из переплетенных между собой ветвей, а крыша была покрыта соломой, обвязанной лозами и накрытая широкими листьями. Избушку нельзя было назвать какой-то особо сказочной, но вполне себе крепкой и заменяющей полноценный загородный коттедж.

Виид слез с Виверны и направился к входной двери.

«Интересно, он вообще еще жив? Если нет, то гелий останется мне...»

Надежды на встречу с Мастером-Скульптором!

Поскольку времени утекло уже достаточно много, Дейкрам вполне мог оказаться мертвым. Возможно, Дейкрам так и не успел сделать свою последнюю работу. К тому же в пользу его кончины говорил и тот факт, что вокруг бродило достаточно много монстров.

У самого крыльца Виид увидел скульптуру, выполненную из оленьих рогов. Она была сделана настолько мастерски, что выглядела как живая.

Виид еще немного помялся, а затем вошел в дом, питая определенные надежды.

В тот момент, когда он увидел Дейкрама, он сразу же понял, что перед ним именно тот, кого он искал. Никто кроме него не стал бы носить такую ужасно дешевую и простую одежду.

«А что если я предложу ему купить мою одежду со скидкой? Это может помочь... А если не подойдет, я могу сшить ему что-то»

Одежда Дейкрама была настолько грязной, что, казалось, оказывает негативное влияние даже на еду, которую он в это время готовил.

- Значит, ты и есть тот скульптор, который искал меня? - задал вопрос Мастер, даже не взглянув на своего гостя.

- Да сэр, я начинающий резчик, хоть и не сведущ во многих областях, - вежливо ответил Виид,
- Я видел Ваши записи, оставленные в Джиголасе, и решил отыскать Вас. Хоть это и был долгий путь, я рад видеть Вас здесь в добром здравии.

- Что ж, понятно. Я долго ждал на этой горе человека, который захочет узнать больше обо мне. Скажи мне, в чем смысл скульптурного ремесла?

- Скульптурное ремесло - это...

Виид мог сказать много лестных слов о ваянии, но на то, чтобы правильно сформулировать ответ, ему нужно было кое-какое время.

- Это то, что может показать естественную красоту чего бы то ни было. Кроме того, я считаю, что нет ничего прекраснее, чем красота самой природы.

Дейкрам кивнул.

- Ваяние - это то, с помощью чего можно изобразить красоту земли, воды и ветра. Временами

природа бывает жестокой, но ваяние и в этих случаях может раскрыть в ней первозданное очарование мира.

- Конечно, мне тоже нравится наблюдать за буйством природы.

Конечно, эти слова могли бы быть искренними, если бы Виид лично не пострадал от снежных бурь, извержений вулканов и землетрясений! Наблюдать за этим всем со стороны было куда приятнее, чем участвовать напрямую.

- Я знаю, как показать жесткую сторону природы... Ты точно уверен, что хочешь познать это?

- Конечно! Без Ваших техник мне никогда не стать настоящим скульптором!

Вииду выпал шанс выучить технику Ваяния Природного Бедствия!

Широкомасштабный атакующий навык.

Но вначале он должен был оценить насколько этот навык грозный, и как часто можно было его использовать.

При небольшом текущем значении навыка следовало понять как лучше им распоряжаться - захватывать определенную область, или же выбирать в качестве цели какого-то одного монстра.

- Тем не менее, тебе еще предстоит увидеть красоту природы своими глазами.

- У меня недостаточно мастерства, чтобы выучить эту технику?

- Только когда ты осознаешь всю свою внутреннюю силу, тогда сможешь обучиться моим навыкам.

- А как мне этого добиться? Пожалуйста, укажите мне путь.

- Ты должен сотворить немало природных скульптур. Уверен, что хочешь начать обучение?

Дзынь!

- «Техника Дейкрама».

Мастер-Скульптор Дейкрам хочет, чтобы Вы создали природную скульптуру вместе с ним.

Он поможет Вам в работе.

Сложность:

Неизвестно.

Ограничения:

Только для скульпторов.

Награда:

Отсутствует.

Только идиот отказался бы от этого задания!

Из всех техник ваяния, последняя наверняка должна была быть лучшей.

Кроме того, во время обучения Скульптурной Трансформации, он много узнал, работая рука об руку с Мастером.

- Полностью уверен.

- Вы приняли задание.

- Давайте приступим прямо сейчас.

Создание природных скульптур не могло нести в себе какие-то особо амбициозные идеи. Как правило, в работе над ними использовалось всё, что давала матушка природа: опавшие листья, лепестки роз и многое другое.

В ход могли пойти даже побочные продукты!

Природные скульптуры были символом круговорота жизненной энергии и не принимали такие понятия, как «сгнившие лепестки» или «увядшие листья».

Виид и Дейкрам трудились над своей первой совместной работой, к которой со временем уже начали подлетать бабочки и мотыльки.

- Близость к природе увеличилась на 2.

Вскоре информационное окошко возвестило о первых успешных шагах на пути к освоению природных скульптур.

Даже птицы, вившие свои гнезда, наблюдали за работой двух скульпторов.

- Близость к природе увеличилась на 4.

Дейкрам действительно был близок к животному миру: к нему часто подходили животные, не выказывая при этом никаких признаков враждебности или пугливости. Вскоре к месту, где они работали, подошел олень, получив при этом немного еды из рук Мастера. Даже к Вииду со временем звери стали относиться менее настороженно.

- Красивый олень. Я мог бы создать скульптуру его рогов.

«Аппетитный олень. Рога я бы продал за несколько сотен золотых, а тушку зажарил бы на костре, добавив немного соли и перца... Эх, если бы Дейкрама не было здесь, я бы определенно смог подзаработать»

Дейкрам не ел мяса. Он питался плодами, растениями и съедобной древесной корой.

«Он явно любит людей, которые не вредят природе»

Дейкрам наверняка не был мастером и в готовке, но это ему было и не нужно, ведь он, как кролик, питался травой и прочими её дарами, что способствовало еще большей его близости с природой.

Приближалась зима, а за ней и конец семестра в Университете Корея.

- Плата за обучение... Когда же я наконец закончу эту учебу?

В то время как профессора все больше и больше наполнялись энтузиазмом, на студентов обваливались горы заданий по подготовке тех или иных докладов.

Сейчас им было куда тяжелее, ведь по сравнению с первым годом обучения, где преподавалась в основном теория, сейчас они изучали устройство оборудования для виртуальной реальности.

- Чем сложнее становятся лекции, тем больше времени мне приходится торчать в университете.

Ли Хэну приходилось отвлекаться от своей главной цели в виде заработка денег и тратить время на учебу.

- Уууааах, - потянулся и зевнул Хэн, глядя на сидящую рядом в глубокой задумчивости Союн.

«Зимние каникулы начнутся примерно через две недели...», - думала она.

Наступление каникул обозначало, что она не смогла бы встречаться с Ли Хэном каждый день, как сейчас. Ведь в Королевской Дороге они были порознь, поскольку Виид отправился в Горы Дебкарта.

Посидев немного, Союн набралась храбрости и написала кое-что на листочке бумаги:

[Хочешь пойти со мной на пляж?].

Союн продемонстрировала настоящее мужество, особенно учитывая её положение.

Если бы на месте Ли Хэна был другой человек, то он бы заплясал от счастья, однако её товарищ отнесся к предложению достаточно хладнокровно.

Он не понимал зачем ходить на пляж в разгар сезона, и уж тем более не мог взять в толк зачем туда идти зимой.

- Там холодно, так что не лучше ли остаться дома, в тепле? Дома можно не бояться подхватить простуду, а значит и не нужно тратить на оформление медицинской страховки.

- ...

Ответ человека, не имеющего никакого понятия о романтике!

- Если ты имеешь ввиду, чтобы мы отправились куда-то, где тепло, то нужно учитывать, что любое путешествие очень затратно. Разве это не пустая трата денег - переплачивать за отели и т.п.?

Деньги. Деньги. Деньги. Деньги.

Ли Хэн считал, что каждая поездка определенно приведет к тому, что ему придется раскошелиться.

Хотя в летнее время, хоть в зимнее - пляж, так или иначе, повлечет финансовые затраты.

Тем не менее, отец Союн не разрешил бы ей отправиться куда-то в одиночку.

Спустя пару секунд от неё последовало следующее сообщение:

[Я оплачу все расходы].

- А ты сама заработала эти деньги? - покачал головой Ли Хэн.

Союн тоже была студенткой, и, насколько он знал, ей никогда в жизни еще не приходилось работать.

- Нет.

- Деньги в этом мире – очень страшная вещь. Стоимость билетов в кино с каждым годом только растет, а общественный транспорт – сущий ужас.

- ...

- Если ты никогда не зарабатывала деньги самостоятельно, то не имеешь ни малейшего представления чего это стоит. Нельзя так небрежно разбрасываться деньгами.

Хоть Ли Хэн никогда и не говорил этого, но он всегда завидовал им. Детям богатеньких родителей!

У них были семьи, и это вызывало в нем зависть.

Ли Хэн всё своё детство провел, упорно трудясь в службе доставки молока и разнося газеты. Ни один из этих богатеньких детишек не имел подобного опыта.

...

- Mam, дай мне, пожалуйста, еще немного денег на карманные расходы. В начале месяца ты дала мне всего 50 миллионов вон.

- В ближайшее время я собираюсь поехать за границу.

- Мама, ты забыла, что я планировала поехать во Францию? Скажи, пожалуйста, своему секретарю, чтобы перечислил мне 100 миллионов вон. Ты же не хочешь, чтобы мы ели какие-то полуфабрикаты?

...

Вот так Ли Хэн представлял себе диалоги детишек со своими богатенькими родителями. Кто-то был правопреемником огромной компании, кто-то получал внушительное наследство. Но никто из них не знал, что значит тяжелый труд.

Реальность юности Ли Хэна была совершенно иной: бегство от ростовщиков, тяжелые отношения с девушками, и главное – бедность.

Конечно, даже такие люди всё равно оставались людьми, которым были не чужды заботы и страдания (раз или два в жизни). Например, испорченное настроение после ссоры с родителями или несбывшиеся желания.

Наверное, мало кто в мире жил по-настоящему беззаботно и счастливо.

Но в жизни этих детишек всё равно, как в хорошем сериале, рано или поздно происходил поворот в лучшую сторону. В конце концов, не было такого, чтобы сыновья и дочери в богатых семьях были нелюбимы своими родителями.

Когда лекция Вида подошла к концу, Союн погрузилась в свои собственные раздумья: «Похоже, я и вправду не имею никакого представления о стоимости денег».

В то время, как Ли Хэн усердно работал, чтобы выжить, Союн ни о чем подобном не задумывалась.

В точности, как и предполагал Ли Хэн, у неё было много недвижимости, трастовых фондов, накопительных фондов, акций и многого другого, поэтому она никогда не беспокоилась о нехватке денег.

Подумав, Союн изложила своё соображение на еще одном листочке бумаги:

[Если я пойду работать и заработаю денег, ты отправишься со мной в путешествие?].

Ли Хэн совсем не ждал такой реакции.

До конца семестра оставалось меньше трех недель, так что скоро должны были настать зимние каникулы.

- И сколько ты сможешь заработать?

[Я никогда не пробовала... А как ты думаешь, сколько нужно?].

Глаза Союн сверкали в ожидании ответа Хэна.

Она совершенно не понимала современное общество и наверняка, попытавшись, лишь ощутила бы горький вкус этого мира.

Ли Хэн, прикинув сколько может стоить самое обычное путешествие, ответил:

- Если мы говорим про поездку на море, то нужно рассматривать остров Южный или Чеджу. В этом случае билеты обойдутся в 450,000 вон, а питание как минимум 800,000. Потом, как долго мы собираемся там пробыть?

Конечно, даже если бы они ели одни только деликатесы, то маловероятно, что потратили бы целых 800,000 вон. Однако Союн всё равно утвердительно кивнула. Так как их путешествие не ограничилось бы только поездкой туда и обратно, им всё равно пришлось бы нести кое-какие расходы. Кроме того, Союн хотела провести с ним время, болтая ночами за бокалом вина.

- Двухкомнатный номер в отеле будет стоить 50,000,000 вон, а если мы хотим купить в поезд вареных яиц и сидра, а также какие-нибудь сувениры, то нам нужно еще как минимум 500 или 600 тысяч.

Ли Хэн назвал абсолютно нереальную сумму.

«Отпуска вряд ли хватит, чтобы скопить такую сумму»

Несмотря на всю нелепость этой суммы, Союн решительно кивнула.

И в заключении Ли Хэн добавил:

- Ты должна заработать эти деньги своим собственным упорным трудом. В противном случае, это не будет считаться.

- Хорошо.

Последние 20 дней Виид провел в работе над природными скульптурами в Горах Дебкарта.

- Долго же я занимался этим.

Создание скульптур совершенно не оставляло ему времени на охоту.

За такой продолжительный срок он мог бы создать достаточно много стоящих скульптур, однако сотворить Превосходную скульптуру или Шедевр, не потратив на неё должного количества времени и усилий, он бы всё равно не смог.

- Скульптура из росы!

Встав рано утром, он собрал все необходимые материалы для её создания. Для того, чтобы справиться с этой задачей, ему пришлось ползать на четвереньках и понемножку собирать росу с листочков и травинок. Подобные работы также служили немаловажным способом повышения текущего значения ваяния, так что Виид собирал только чистую росу.

Теперь, когда у него существенно подросла Близость к природе, его возможности стали охватывать куда больший спектр природных скульптур, которые он мог создавать.

Вскоре Виид закончил работу над духом воды, который стал для него первым Шедевром в этой отрасли скульптурного ремесла. Используя деревья и землю, смешивая ароматы цветов - он много экспериментировал над методами создания духов воды. И вот, конечный экземпляр выглядел словно живой, а потому и заслужил такую высокую оценку.

В целом, достаточно много скульптур на Версальском Континенте были посвящены природной тематике. Те не менее, поскольку Виид теперь был нежитью, его работа слегка пострадала, что просто сводило его с ума.

- Вы завершили создание Шедевра - «Дух Воды из Росы»!

Художественная ценность: 898.

- Эффекты:

Скульптура «Дух Воды из Росы» увеличивает восстановление Здоровья и Маны на 12% в течение следующего дня.

Снижает количество потребляемой маны на вызов духов воды.

В течение длительно периода времени будет сдерживать жажду.

Данные эффекты не сочетаются с воздействием других скульптур.

Количество созданных Шедевров: 89.

- Вы получили опыт в Скульптурном Ремесле.

- Ловкость увеличилась на 1.

- Текущее значение Ваяния Природы увеличилось.

- Слава увеличилась на 263.

- Выносливость увеличилась на 1.

- Интеллект увеличился на 1.

- Искусство увеличилось на 8.

- Благодаря созданию Шедевра, Ваша Близость к природе увеличилась на 9.

Повышение Близости к природе увеличивает количество доступных вариантов работ, которые можно создать.

- Благодаря созданию чистой работы, Сила нежити уменьшилась на 6.

Закончив с духом воды, Виид продолжил вдохновенно трудиться над другими скульптурами. Со временем он стал лучше понимать животных и в особенности растения.

Благо, форма нежити позволяла ему много работать без отдыха, не боясь получить какой-нибудь штраф к характеристикам. Но здесь была и другая сторона медали - природные скульптуры обладали свойством «очищения», которое понижало Силу нежити.

С другой стороны, это позволяло ему сэкономить деньги и очки вклада при сотрудничестве с Церковью Фреи и Альбероном.

- Эх, жаль, что это только Шедевр.

Благодаря естественному теплу природы и солнечным лучам, подобные скульптуры не могли долго просуществовать и вскоре бы просто исчезли. Так что оставлять её здесь, в Горах Дебкарта, или ждать, пока она просто испарится - было бы невиданным расточительством.

Хоть она ему и ничего не стоила в плане ресурсов, но он всё равно приложил к её созданию немало усилий, ползая по земле и собирая росу.

- Я не могу оставить здесь свой первый созданный природный шедевр.

Виид решил оживить свободолюбивую скульптуру духа воды.

Для того, чтобы это осуществить, ему нужно было воспользоваться специальной техникой. Кроме того, подобная практика, как правило, положительно сказывалась на росте Близости к природе.

Помимо всего прочего, духи также помогали в сельском хозяйстве. Так что, возможно, хоть сейчас он один и был бы практически бесполезен, со временем он мог заручиться поддержкой еще двух-трех и использовать их для орошения земли.

Таким образом, Виид использовал свой навык на Духе Воды из Росы.

- Создание духа!

Дзынь!

- Вы создали нового духа.

- Использовано 160 очков Искусства.

- Вы получили опыт в Скульптурном Ремесле.

- Техника создания духов достигла 6-го начального уровня.

Способности уже созданных и всех последующих духов будут увеличены.

- Близость к природе увеличилась на 75.

- Слава увеличилась на 440.

- Очарование увеличилось на 74.

Как только миленький дух получил жизнь, он тотчас же грозно зарычал:

- Ты! Скульптор, создавший меня! Как ты посмел сделать меня таким странным? Ты готов к смерти?

Виид подумал, что это наверняка самая избалованная скульптура из всех, созданных им.

Он вёл себя словно ребенок, которого забыли в детском садике.

- Идентификация!

Имя: не присвоено.

Тип: Дух воды, рожденный из природной скульптуры.

Дух нетерпелив и не питает к Вам положительных эмоций.

Дух может использовать 71% от своей истинной силы и со временем может стать Высшим духом.

После призыва мастера, в зависимости от количества окружающих соратников, может выполнять различные задачи.

Способности:

Щит Воды, Очищающая Вода.

Дух обладает незаурядным интеллектом.

Само по себе создание духа прошло успешно, и Виид не чувствовал особой проблемы в неприязни нового подчиненного.

Новорожденные духи должны узнать много вещей о мире, так что обычный разговор вполне мог изменить точку зрения существа.

- Думаю, нам стоит немного поговорить.

Однако дух воды полностью его игнорировал!

Виид потихоньку вытащил свой посох.

Бам! Дынь! Дыщ!

Болезненно, быстро и эффективно.

Удары продолжали поступать снова и снова, без всякого сочувствия, да еще и по одному и тому же месту.

- Первое, что нужно сказать человеку, который создал тебя - это: «Огромное Вам спасибо!».

Дынь! Дынь! Бум!

- Я должен извиниться за сказанное минуту назад...

Пу-бум! Дум! Дам!

- Мой достопочтенный Хозяин!

Отношение духа воды существенно изменилось, и Виид спрятал посох обратно в рюкзак.

- Ты получишь хорошее образование, потому что твоим учителем буду я.

Виид считал себя прекрасным педагогом! А дух воды был одним из незадачливых учеников Начальной Школы имени Виида!

- Буду называть тебя Капелькой.

Виид решил назвать духа воды «Капелька», поскольку тот был сделан из росы.

- Спасибо Вам за такое прекрасное имя, мой глубокоуважаемый Хозяин.

Милый и симпатичный дух воды был обработан Виидом, словно кусок железа кузнецом на наковальне.

- Нужно будет еще раз оживить Золотого Человека.

Однако Виид не был уверен на все 100%, что сумеет вновь дать ему жизнь. Но, как бы то ни было, сомнения лишь задерживали его попытку, которая рано или поздно всё-таки должна была состояться.

В Горах Дебкарта продолжали создаваться всевозможные скульптуры. Виид уже достиг определенного понимания свойств воды, так что решил, что сейчас самое время попробовать.

- Что ж, начнём прямо сейчас.

Дейкрам в это время как раз отправился куда-то в другое место, чтобы продолжить свою работу над природными скульптурами, так что Виид стал собирать сухие ветки, чтобы разжечь огонь.

Скульптура класса «Шедевр», - Золотой Человек, была создана из расплавленного золота.

- Нужно сделать формы...

Для создания форм, в которых заливалось бы расплавленное золото, Виид решил использовать самую обыкновенную глину.

Золотой Человек наверняка утратил часть своей памяти даже о тех временах, когда его создавали в Родидуме.

Разлив золото по формочкам, Виид стал с нетерпением ждать пока оно остынет.

Всякий раз, когда Виид смотрел на свою работу, его лицо омрачало беспокойство.

- Золотой Человек не всегда слушался моих приказов, и нельзя сказать, что у него особо приятный характер. Столько проблем...

Спустя некоторое время, разлитое по формам золото, наконец, остыло.

- Готово.

Виид приступил к поверхностной обработке лица, рук и других частей скульптуры, заново формируя внешность Золотого Человека.

Память Виида была чрезвычайно точна, но сравнивая работу с оригиналом он чувствовал, что тратит время впустую, ведь новый вариант Золотого Человека был слегка искажен и получился немного ниже. Правда, во всём остальном это был всё тот же Золотой Человек.

- Это счастье, что я создавал его из золота. Если оживлять скульптуру из дерева или камня, то она получилась бы куда более хрупкой.

Виид дотошно осмотрел рот, нос и глаза Золотого Человека, а затем произнес:

- Скульптурное Оживление!

- Жизнь была дарована скульптуре.

Скульптура обрела жизнь благодаря живительным свойствам воды. Скульптура вновь получила возможность распоряжаться своим телом.

- Активирован навык Скульптурных Воспоминаний.

Скульптура восстановит утраченные воспоминания, однако их часть всё равно будет безвозвратно потеряна.

- Ваше Искусство не сможет повторно воздействовать на уровень и способности скульптуры.

Уровень оживленной скульптуры уменьшился на 5% от первоначального.

Искусство навсегда уменьшилось на 6.

Для повышения Искусства, создавайте новые скульптуры и художественные работы.

Уровень был снижен на 2.

Все характеристики были снижены.

Скульптуры, которым даровали жизнь, обычно медленно пробуждались, однако Золотой человек практически мгновенно открыл глаза.

Когда Виид посмотрел на него, Золотой Человек сразу же произнес:

- Пожалуйста, дайте мне имя.

Сухой и отстраненный тон!

- В конце концов, твои воспоминания так и не восстановились.

Видимо, их дружба с Золотым Человеком, которую они так долго развивали, подошла к концу.

- Желтоватый будет в печали. Да и Союн тоже.

Желтоватый относился к Золотому Человеку как к члену семьи. Союн же наверняка прольет немало слез о верном и преданном Золотом Человеке.

Хварен и остальные его товарищи тоже будут грустить из-за смерти Золотого Человека.

- Тебя зовут Золотой Человек.

- Да, Хозяин.

- Пока можешь отдыхать.

- Как прикажете, Хозяин.

Виид вновь принялся за работу над природными скульптурами.

Неподалеку на деревьях сидели 1-ая, 2-ая и 3-я Виверны, с которыми Золотой Человек тотчас же поздоровался.

- Гол-гол-гол!

- Куде-куе-куе!

Он пожал им руки и почтительно поклонился.

- Ты же Золотой Человек?

- Да, так меня назвал Хозяин.

- Как-то странно это звучит...

Виид, наблюдая за этой картиной, чувствовал, что что-то здесь не так.

Глава 6: Скульптор, странствующий по континенту.

Проблема с речью Союн постепенно уходила в прошлое. К тому же сейчас ей нужно было найти работу, чтобы скопить довольно внушительную сумму денег.

«Получить работу не так-то просто... Куда же мне пойти?»

Из-за своего учебного графика ей нужно было подобрать работу с неполной занятостью. К примеру – устроиться кассиром.

«Я думаю, что люди действительно меняются и начинают тяжело работать, когда им не хватает денег»

После лекции она написала резюме и пошла в ресторан, где как раз подыскивали сотрудников на неполный рабочий день. Зарплата составляла 5,300 вон, плюс бонусы в виде процента от заказов.

Встретившись с менеджером, она протянула ему резюме:

[Имя: Чон Союн.

Возраст: 21.

Род деятельности: студентка II курса Университета Корея.

Профессиональные навыки: английский, китайский, японский, международное право, бухгалтерский учет, управление бизнесом, психология].

К менеджеру еще никто не обращался с просьбой принять на работу с таким впечатляющим резюме!

Слегка посмеявшись, он обратился к Союн:

- Вы когда-нибудь прежде работали в ресторанной индустрии?

- Нет... Это значит, что я не смогу здесь работать?

Услышав голос Союн, менеджер почувствовал, будто помолодел лет на 50.

«Этот мир так прекрасен», – подумал он, глядя на привлекательную студентку с ангельским голосом.

Один её голос мог вызвать улыбку у кого угодно.

- Как долго Вы хотели бы здесь работать?

Он хотел, чтобы она осталась в ресторане на все зимние каникулы.

- У меня еще много других дел... Что если я буду здесь каждый вечер в течение недели?

Из-за того, что ресторанный бизнес относился к сфере обслуживания, получить работу в этой индустрии не так-то просто. Но все знают, что в каждом правиле есть исключения.

- Тогда как на счет того, чтобы приступить к работе уже сегодня?

Просто молниеносный приём на работу!

Как для первого дня менеджер поручил ей стоять у входа и приветствовать гостей ресторана.

- Добро пожаловать.

Она долгое время закрывалась от людей, пряча как свое любопытство, так и всё, что связано с романтикой. Со временем, когда она втянулась и вышла из своей зоны комфорта окончательно, ей открылся настоящий новый мир. Даже те клиенты, которые могли быть недовольны долгим исполнением их заказов, были поражены, увидев Союн:

- Сколько нам еще ждать? Кхек!

- Стейк и бифштекс, пожалуйста.

- Не хотите ли выпить что-нибудь?

- Апельсиновый сок и содовую, будьте любезны.

Гости, сидя за своими столиками, украдкой поглядывали на Союн. Они настолько были увлечены новой работницей ресторана, что даже не замечали вкуса своих дорогих блюд.

«Красивая так красивая. Просто очаровательная»

«Ах, если бы она только взглянула в мою сторону...»

- Любое пламя рано или поздно затухает, но его послесвечение остается. Попробуй сделать скульптуру огня.

Следуя инструкциям Дейкрама, Виид заставил клубящийся огонь повиснуть в воздухе.

- Ваяние Природы!

Танцующие огоньки пламени перенесли на его ладонь. Поскольку он находился очень близко к огню, то стоял весь вспотевший и постоянно терял очки Здоровья.

Ваяние огня голыми руками было одновременно сложным и эффективным.

- Так или иначе, но Ваяние Природы - очень универсальный навык.

Каждый раз, когда он прикасался к огню, текущее значение этого навыка слегка выросло. Доверяя своей Стойкости и Живучести, он мало-помалу делал огненного дракона и пламенеющего вепря.

Эффективность подобных манипуляций варьировалась в зависимости от Близости к природе, так что Виид, увлекшись, создал заодно и духа воздуха.

Фуух! Фуух!

Себестоимость работы над духом ветра была минимальна, но вот его характер отличался

особой задорностью.

Таким образом, Виид продолжал создавать скульптуры, чтобы восполнить потери в Искусстве и повысить своё мастерство.

Сила нежити упала до 190!

- Информационное окно задания!

- «Призыв Бэрекена».

Бэрекен объявил мобилизацию нежити.

Вне всяких сомнений, множество мертвецов последует его приказу.

До окончания мобилизации осталось: 46 дней.

Уровень сложности: С.

Награда:

Это первое звено последовательной цепочки заданий под названием «Встреча с Бэрекенем».

Поскольку Вы были нежитью, отказ от задания невозможен.

Несмотря на то, что осталось уже не так много времени, Виид продолжал трудиться над созданием природных скульптур.

Однако, чтобы существенно поднять навык Ваяния Природы, недостаточно было просто создавать побольше подобных работ.

Сейчас Виид находился в Горах Дебкарта, где повсюду пели птицы, журчали ручьи и колыхались зеленые ветви деревьев. Если слегка отойти от хребта, то можно было увидеть всю божественную красоту этого места.

- Скульптуры, созданные природой...

Виид вспоминал все те трудности, которые ему довелось пережить в последнее время: как он замерзал на севере, и как обратился в свободолюбивого орка, выполняя задание в Горах Юрокина.

Он никогда не засиживался на одном и том же месте. Он испытал на себе практически все природные явления, которые сейчас могли помочь в создании скульптур.

Вода, ветер, земля, облака, лед, огонь, трава и цветы.

Виид стал делать скульптуры, посвященные каждому своему воспоминанию. В природе всё что угодно могло стать скульптурой. Даже ручей, протекающий через овраг. Мелкая поросль на камне - тоже достойна называться природной скульптурой.

В то время, как он был занят массовым производством скульптур, Дейкрам дал ему небольшой совет:

- Не достаточно просто объединять материалы друг с другом. Ты должен делать природу такой, какая она есть.

Материалы были далеко не единственным, что нужно для создания настоящего произведения искусства.

Когда Виид стал делать более разнообразные скульптуры, расширилось и его понимание самого скульптурного ремесла.

Ваяние - вот каким был его образ мышления.

Он собирал опавшие листья, чтобы сотворить из них новое дерево и посадить вместо сгоревшего при пожаре. Чем больше он творил - тем больше росло его мастерство.

Затем, в один прекрасный день, Дейкрам жестом подозвал его для разговора.

- Кажется, я обучил тебя всем основам Ваяния Природы. Скульптурное ремесло - это способ войти в контакт с самим собой, и ты это уже умеешь. Мне нечему тебя больше обучить.

Дзынь!

- Вы выполнили задание «Техника Дейкрама».

Мастер-Скульптор Дейкрам обучил Вас всему, что знал.

Хоть Дейкрам и принял Виида как своего ученика, полагая, что в нем есть дар исключительного скульптора, однако всё равно остался разочарован.

- Скульптурное ремесло в эту эпоху находится во тьме. Как много талантов загублено...

- Вы недостаточно правильно поняли учение Дейкрама.

Слава уменьшилась на 580.

Дейкрам лишь поначалу сказал несколько поучительных слов, а затем и вовсе перестал вмешиваться в работу Виида.

Позволить ученику использовать свое собственное воображение - вот важнейшая часть любого обучения!

Виид в точности выполнял всё, что говорил ему наставник. Его можно было считать настоящим профессором по вопросам зубрежки и исполнения указаний! Однако, несмотря на это, Виид так и не смог добиться должного результата.

Тем не менее, его Близость к природе существенно выросла, хоть никогда и не была важным для него параметром.

«Я все еще новичок в этой области, но со временем я прокачаю Ваяние Природы еще выше и получу возможность контролировать силы природы!»

На данный момент его текущее значение Ваяния Природы находилось на 2-ом среднем уровне. Виид понимал, что этого, возможно, недостаточно и почтительно склонил голову:

- Я многому научился от своего учителя.

- Куда бы ты ни пошел - никому не говори, что это я тебя обучал. Мне будет стыдно, - ответил Дейкрам.

- Я понимаю, учитель. Так что Вы скажете на счет Ваяния Природных Бедствий?

- Разве ты уже осознал истинную силу природы?

- Пока нет. Но со временем я обязательно её пойму.

- Тогда вот что я дам тебе. Возьми это, и когда ты будешь готов - то сможешь изучить мою технику.

- Вы получили деревянную фигурку Дейкрама.

Обладание деревянной фигуркой Дейкрама позволяет быстрее набирать опыт в профессии.

- Вы действительно великий учитель. Я всегда буду помнить об этом.

Сказав это, Виид тотчас же подумал: «Нужно быть осторожнее со словами и случайно не пообещать его отблагодарить».

- Ты собираешься и дальше путешествовать по континенту?

- Да, такова моя судьба - идти по пути творчества и спасти заблудшие души!

В основном Виид путешествовал по континенту, зарабатывая деньги и охотясь на монстров. И естественно, он не думал ни о чем, кроме как о повышении прибыли и посещении новых неисследованных охотничьих угодий.

- Куда бы ты ни пошел - никогда не забывай поднимать свои скульптурные навыки.

- Конечно. Я буду упорно работать над ваянием всю свою оставшуюся жизнь.

- Так и нужно, - ответил Дейкрам и безучастно уставился в небо.

Всегда важно проверять предметы, которые дают другие люди. Вещь может оказаться совсем не тем, чем она кажется на первый взгляд ...

- Идентификация!

- Деревянная фигурка.

Прочность 1/1.

Предмет содержит в себе знания о секретной технике.

Дейкрам создал его для своего последователя, чтобы тот сумел обучиться технике Ваяния Природного Бедствия.

Однако для начала следует познать истинную силу природы.

Ограничения:

6-ой средний уровень Ваяния Природы.

Пока Виид прятал драгоценную статуэтку, Дейкрам дал ему еще кое-что.

- Вот, возьми еще и это.

С этими словами Дейкрам достал нечто сверкающее небесно-голубым светом.

- Как ты, наверное, знаешь, это вещество можно добыть только в Джиголасе. Но так как для его переплавки требуется огромное количество жара, я не смогу воспользоваться им, так как выступаю против вырубки деревьев.

Гелий!

- Как... Вы хотите дать мне это сокровище? Дейкрам-ним, с помощью гелия Вы сможете создать по-настоящему удивительную скульптуру.

Тем не менее, действия Виида в корне противоречили словам, которые вылетали из его рта. Рука Виида вылетела вперед с молниеносной скоростью и еще быстрее вернулась обратно, сжимая гелий.

- Вы получили гелий.

Данный металл является источником маны.

«Даже слухи о гелии стоят очень дорого, а мне посчастливилось завладеть им»

- Постарайся создать стоящую скульптуру.

- Я сделаю всё возможное.

- Счастливого путешествия.

- Вот 340,000 вон. Это недельная зарплата за Вашу тяжелую работу.

Помимо базовой ставки, Союн получила процент от дохода ресторана. А так как по вечерам, когда она выходила на работу, в заведении было просто не протолкнуться, её гонорар составил весьма внушительную сумму. К тому же менеджер прибавил еще немного сверху, надеясь, что таким образом сумеет её уговорить остаться работать здесь и дальше.

«Это мои первые заработанные деньги»

Союн аккуратно вынула купюры из конверта и пересчитала их.

Во время своей работы она просто улыбалась другим людям, приветствовала их, рассаживала по местам или просила дождаться свободного столика, что уже делало их счастливыми, а ей приносило доход.

Во время своей вечерней смены она видела, как задорно смеются друзья, мило болтают влюбленные парочки, и это согревало её сердце.

«Работа может приносить удовольствие»

За время работы она даже пару раз стащила еду, пока остальной персонал не видел.

У неё были определенные трудности в общении с людьми, но работая здесь она чувствовала, что меняется.

«Этих денег хватит на закупку всех необходимых ингредиентов»

Ли Хэн сказал ей, что заработать настоящие деньги при частичной занятости - просто невозможно, так что она решила, что попробует продавать в свободное время упакованные ланчи.

Таким образом, на следующий день Союн проснулась с утра пораньше и отправилась на рынок.

- Чем могу служить, милая девушка?

Продавцы постарше всегда накладывали ей мяса и овощей сверх нормы, когда она к ним приходила что-то купить.

Купив всё необходимое, она принялась готовить рис и другие гарниры, а затем всё осторожно упаковала по пластиковым ланч-боксам.

«Пора идти зарабатывать деньги»

Союн взяла в обе руки по тяжелой сумке и пошла к автобусной остановке. Она и без того уже достаточно сильно устала, поскольку встала очень рано, однако не позволяла себе расслабиться, думая только о продаже ланч-боксов.

Остановиться она решила возле одного из небоскребов, где располагалось множество офисов. Вытащив все ланч-боксы, она аккуратно сложила их и стала ждать своих первых покупателей.

В это время улица была довольно оживленной: офисные сотрудники с кофе в руках спешили на свои рабочие места. Однако же, лишь только завидев её, замерли на месте.

«Какая милая...»

«Она - ангел! Что здесь делает такая красивая дама...»

«Сегодня по-настоящему счастливый день! Даже если я получу выговор от начальника. А я точно его получу...»

Такая реакция стала возможной благодаря появлению Союн! Ранее она была чересчур застенчивой и даже, в какой-то мере, строгой, избегая зрительного контакта с людьми.

Она сторонилась людей и пребывала в полужамороженном состоянии, пока не встретила Ли Хэна.

Когда люди смотрели на её необычайно чистое лицо, их начинало охватывать какое-то необъяснимое ощущение! Словом, они попросту сходили с ума!

Затем они увидели, что эта девушка стоит здесь не просто так, а, видимо, продает какую-то еду, и стали подходить.

- Вы продаете это?

- Да.

Своим коротким ответом Союн просто загипнотизировала 30-летнего офисного сотрудника!

- А почему?

- Это...

Союн не знала, что ответить, поскольку еще не думала о том, какую цену поставить, чтобы окупить все свои расходы.

- Я еще не определилась с ценой.

- Правда? Тогда... Как насчет 6,000 вон? - предложил мужчина, взглянувший на содержимое ланч-боксов. Учитывая их низкую себестоимость, выручка обещала быть внушительной.

- Меня это устраивает.

- Что ж, тогда мы возьмем три.

Мужчина вручил ей 20,000 вон и получил назад 2,000 сдачи.

Остальные офисные работники уже выстроились в очередь за ланчами.

Их совершенно не интересовало что внутри коробочек. Они купили бы их, даже если бы внутри была обычная соевая паста или перец чили!

Однако содержимое ланч-боксов и выглядело хорошо, и на вкус было очень и очень аппетитным, от чего офисные работники становились еще довольнее.

- Вы сами это сделали?

- Да.

- Должно быть, это трудно укомплектовать столько ланч-боксов.

Союн была девушкой мечты каждого мужчины. Красивая, добрая, с прекрасными кулинарными талантами и способная сама распоряжаться своей жизнью.

Тем не менее, они словно язык проглатывали, когда подходили к ней. Ни один человек не знал, о чем же с ней можно завести разговор.

- А завтра Вы будете?

- Возможно.

Купив еду, офисные работники не расходились, а ели прямо здесь. Даже закончив еду, они продолжали стоять, надеясь посмотреть на эту девушку еще хотя бы немного.

- А можно мне еще две коробочки, пожалуйста?

Некоторые, даже насытившись, подходили к Союн по второму кругу и покупали её импровизированные обеды.

«Я буду есть это на обед, завтрак и ужин»

«Даже если у неё закончится еда, я готов платить только за то, чтобы видеть её красоту»

Их совершенно не волновало какой выговор они получат по возвращению в офис. Они думали, что будь у них такая девушка, как Союн, они бы выдержали любые стрессовые ситуации на работе. Они могли бы получать по голове от начальства каждый день в течение недели, и всё равно продолжали бы чувствовать себя счастливыми.

Всё шло как нельзя лучше за исключением одного момента, о котором Союн не знала.

Поскольку она приехала в деловой район, где располагалось множество компаний и их отделений, не редкостью в нём было и патрулирование.

- Смотрите, там какое-то столпотворение. Наверное, кто-то что-то продает. Нужно разогнать этот беспорядок.

Офицеры полиции направились было к Союн с целью заставить её прекратить уличную торговлю, однако увидев её и попробовав гарнир - изменили своё первоначальное стремление.

Вскоре у Союн закончились мелкие деньги для сдачи.

А тем временем к ней как раз подошел очередной клиент, который куда-то очень спешил.

- Господи, как же Вы можете заниматься здесь торговлей и не иметь сдачи? У меня осталось всего 5 минут на то, чтобы поесть и вернуться в офис! Вы совершенно не приготовились! Если Вам действительно нужны деньги, лучше бы вместо этого отправились работать в бар!

Союн ошеломленно замерла на месте, совсем не ожидая такой сердитой реплики. Однако менее чем через две секунды проблема была решена.

- Что этот парень несёт?

- Уведите его!

- Может, просто уьём его?

Когда несколько мужчин уже хотели броситься на него с кулаками, из толпы донесся еще один голос:

- Ли Чун, это тебя я слышу?

- Д-да?

Чуть далее в очереди за раскричавшимся сотрудником стоял его руководитель отдела, а рядом с ним и сам Генеральный директор компании.

- Вперед, 3-я!

Верхом на своей Виверне Виид покинул Горы Дебкарта.

- Идентификация!

- Гелий.

Прочность: 3000/3000.

Металл, прозванный «Слезамы Богов».

Источник бесконечной священной силы и маны.

Может быть использован для создания брони, оружия и скульптур.

Ограничения:

Поскольку гелий не является общим предметом, для его плавки требуется высокоуровневая печь.

Для создания скульптуры с применением гелия требуется 6-ой продвинутый уровень Скульптурного Ремесла.

Для создания оружия или брони с применением гелия требуется 8-ой продвинутый уровень Кузнечного Дела.

- Займусь им, когда вернусь в Мору, - проговорил Виид, поскольку для его обработки требовалась особая печь и тщательная закалка (п/п: закалка - процесс термической обработки, который применяется для повышения ударной прочности сплавов на основе железа, что делает их менее хрупкими).

Поскольку гелий обладал свойствами золота, для работы с ним не просто требовалась огромная печь, способная постоянно поддерживать высокую температуру, но и особая закалка.

- Какое-то время нужно будет его просто придержать.

Несмотря на все стремления Виида получить гелий, его Скульптурное Ремесло всё ещё было на 7-ом продвинутом уровне.

Работая над огненными скульптурами, он добился относительного повышения текущего значения навыка и вскоре как раз должен был взять 8-ой уровень. Пусть на это ушло бы еще какое-то время, для работы с таким драгоценным металлом определенно стоило дождаться требуемого уровня квалификации.

- Нужно поскорее поднять свои скульптурные навыки, чтобы изучить Ваяние Великого Природного Бедствия.

Виид решил временно забыть об охоте и приключениях, сосредоточившись на скульптурах, поскольку навык Ваяния Природы рос крайне медленно, и с каждым уровнем прокачивать его становилось только сложнее.

- Я не должен откладывать на потом освоение этой техники... Вернусь-ка я, пожалуй, вглубь гор... Разве нет такой поговорки, что даже медведя можно обучить кататься на велосипеде?

Виид считал, что окружающая обстановка должна располагать к работе.

Таким образом, он залетел вглубь гор, и стал работать над повышением своего мастерства, используя для создания скульптур простую воду и грязь.

Вскоре Ваяние Природы перешагнуло на 3-ий средний уровень.

По ночам он слышал звуки сражающихся вдалеке монстров. Временами шел дождь и завывали порывы ветра.

«Нужно и дальше делать скульптуры»

До окончания призыва Бэрекена оставалось 43 дня. И вот, когда он работал над очередной скульптурой, ему пришел шепот от Юрин:

- Братик, ты чем занят?

В этот момент Виид при помощи камня и воды пытался создать скульптуру русалки. Он понял, что такие мифические создания, как русалки, феи и эльфы - наиболее подходящие для этого дела, так как сами по себе обладают высокой близостью с природой.

А вот люди, гномы и орки - совсем не сочетались с Ваянием Природы. Даже если сильно постараться, то результат вышел бы далеко не таким хорошим, как в первом случае.

- Делаю скульптуры, а где ты?

- Я в Горах Бардема.

- А как ты туда попала?

- Я слышала, что здесь хорошие пейзажи, так что решила их нарисовать.

Юрин обладала навыком Картинной Телепортации и могла свободно перемещаться по Версальскому Континенту.

И тут Вииду в голову пришла идея: «На Версальском Континенте множество труднодоступных гор и озер. Если заниматься искусством там – то мастерство будет расти куда быстрее».

Ваяние Природы в значительной степени зависело от окружающей среды, так что странствовать по континенту и вырезать скульптуры – было не такой уж и плохой идеей.

Горы Бардема. Оттуда открывался живописный вид на Замок Новичков и просторные поля. Словом, это было прекрасное место.

Таким образом, Юрин помогла ему быстро добраться до этих гор. Как только Виид переместился в новое место, то увидел множество игроков, занятых своими делами.

«Сплошная буржуазия»

Наиболее активным местом по-прежнему считалось Королевство Розенхайм, с игроками которого Мора даже сравниться не могла.

Треть игроков были выше 200-го уровня! А многие и вовсе носили экипировку 300-го.

- А война всё никак не закончится.

- Мне кажется, многие хотели бы её остановить.

- Остановить? Да в прошлом сражении погибло 30,000 солдат, и это только официальные данные.

- Да уж, они оказались в ловушке внутри собственного замка. Несмотря на то, что полегла далеко не вся армия, их боевому духу, должно быть, конец.

Новости Центрального Континента дошли даже до Гор Бардема.

- Ваши портреты готовы. Надеюсь, у Вас останутся приятные воспоминания.

Юрин зарабатывала деньги написанием портретов.

В своем творчестве она использовала мягкие и теплые цвета, что делало её очень популярной среди игроков.

Виид тем временем присел на землю и стал готовиться к созданию новых природных скульптур. Он намеренно надел старую и потрепанную одежду, чтобы не привлекать излишнего внимания других игроков.

«Неплохо бы попробовать сделать Замок Новичков»

Грязь, глина и вода выглядели словно настоящее тесто в его руках. Грязь была уложена таким

образом, что стала напоминать собой гору, а глина трансформировалась в широкое поле.

Время шло и Замок Новичков обретал всё более точные контуры. Спустя четыре часа в нём уже можно было увидеть королевский сад, дороги, рынок, торговые повозки и людей, слепленных с поразительной детализацией.

Игроки, ожидавшие своих портретов у Юрин, и даже некоторые туристы стали приглядываться к Вииду.

Размером скульптура была с двуспальный матрац и для окружающих выглядела точной копией Замка Новичков. На ней отобразился даже парк, в котором они сейчас и находились. А самым удивительным было то, что если присмотреться – можно было увидеть уменьшенные фигурки рисующей Юрин и мастеращего скульптуру Виида.

- Только взгляни на это, как хорошо сделано.

- Наверное, это очень умелый скульптор.

Иногда у него заканчивалась глина, и он быстренько лепил новые фигурки, удаляя при этом лишнее своим ножом. Игроки были очень впечатлены скоростью, с которой он это проворачивал.

Взглянув последний раз на скульптуру замка, Виид удовлетворенно кивнул.

В отличие от работы по дереву, ему не нужно было долго что-то вырезать. Ну и, естественно, это было проще, чем работать с водой.

- Думаю, получилось достаточно правдоподобно. Ваяние Природы!

После применения навыка, гора, сделанная из обычной грязюки, затвердела, а на ней появились крошечные деревья, а в поле ни с того, ни с сего заколосилась пшеница. Ваяние Природы чудесным образом вдохнуло жизнь в скульптуру!

- Пожалуйста, дайте название завершённой скульптуре.

- Горы Бардема, куда мы с сестрой пришли поиграть.

- Подтвердите название: «Горы Бардема, куда мы с сестрой пришли поиграть». Верно?

- Да.

Дзынь!

- Вы завершили создание Превосходной работы - «Горы Бардема, куда мы с сестрой пришли поиграть»!

Творец этой скульптуры использовал дары земли для её создания.

Для создания скульптуры использована сила природы.

Художественная ценность: 559.

- Эффекты:

Скульптура «Горы Бардема, куда мы с сестрой пришли поиграть» увеличивает восстановление Здоровья и Маны на 11% в течение следующего дня.

Скульптура благотворно воздействует на всех находящихся рядом духов.

Растения начнут произрастать на 4% быстрее.

Увеличится урожай зерна.

Данные эффекты не сочетаются с воздействием других скульптур.

Количество созданных Превосходных работ: 95.

- Вы получили опыт в Скульптурном Ремесле.

- Ремесло достигло 100% на 7-ом продвинутом уровне и перешло на 8-ой.

Эффективность навыков, подразумевающих применение ручных инструментов, увеличится на 8%.

- Текущее значение Ваяния Природы увеличилось.

- Слава увеличилась на 197.

- Боевой Дух увеличился на 3.

- Искусство увеличилось на 7.

- Благодаря созданию Превосходной работы, Ваша Близость к природе увеличилась на 9.

Повышение Близости к природе оказывает прямое влияние на последствия и масштабность природных навыков.

- Благодаря созданию природной скульптуры, Сила нежити уменьшилась на 4.

До 8-го продвинутого уровня Скульптурного Ремесла Вииду оставалось еще 17%, и это было хорошей новостью. А вот плохая заключалась в том, что Сила нежити опустилась до 186 пунктов.

- Вуаааа!

- Это же Превосходная работа! Никогда таких не видел! Кто же этот скульптор, раз сумел

создать её?

- Смотри, смотри, он заставил растения расти, словно по волшебству!

Стоящие рядом игроки возбужденно обсуждали работу Виида, который, как ни в чем не бывало, достал свой магический рюкзак, предназначенный для переноса больших скульптур, и упрятал её туда.

- Ну что, пойдём в другое место?

Юрин нарисовала себя и Виида на одной из картин и выкрикнула:

- Картинная Телепортация!

Игроки недоуменно смотрели, как два человека растворились в воздухе, словно мираж.

Змеиная Балка и Замок Питера в Королевстве Харпен.

Поясное Плато в Королевстве Бриттен.

Цветочная Аллея в Королевстве Айдерн.

Фонтан Артиан с окрестностями в Королевстве Бакуба.

Область Ванетта и Дворец Весны в Королевстве Риттен.

Пирамида в Королевстве Розенхайм.

Зеркальное Озеро в Королевстве Брент.

С помощью Юрин Виид побывал в самых разных местах и повсюду создавал скульптуры прямо на виду у других игроков.

- А что, а что это скульптор делает?

- Кажется, он вот-вот закончит.

Однако, как только вокруг Виида и Юрин начинали собираться люди, они тотчас же исчезали при помощи какого-то странного навыка.

Игроки решили поискать ответ на форумах.

[Заголовок: Сегодня было несколько показательных выступлений неизвестного скульптора.

Я охотился в Змеиной Балке, как вдруг увидел какого-то скульптора. Он что-то мастерил из грязи. Видимо, он хотел создать какую-то замысловатую скульптуру.

Поскольку он был одет в стандартную робу новичка, я не стал заострять на нём своё внимание. Однако вскоре я увидел, что скульптура, над которой он работал - стала точь-в-точь напоминать саму Змеиную Балку.

Я думаю, что это действительно удивительно.

Но как, черт возьми, он заставляет воду течь? Это не похоже на механизм действия какого-то фонтана].

- Эх, это какой-то нонсенс.

- Думаю, Вы просто мечтали во сне. Пора просыпаться. Или у Вас лунатизм?

[Заголовок: Я тоже видел скульптуру в Змеиной Балке.

Не уверен, что это какая-то магия, но я своими собственными глазами видел, как в скульптуре течет вода. Когда я подошел поближе, то выяснил, что это, оказывается, Превосходная работа.

Я очень хотел побеседовать с этим скульптором, но он очень быстро куда-то улетел...].

- Что, вода и вправду течет вот так, сама по себе? Кто же этот скульптор?

- Разве в Королевстве Харпен есть игрок со средним уровнем Скульптурного Ремесла?

- Может это какая-то секретная магия скульпторов?

- Скажите, а эту скульптуру можно увидеть только когда идет дождь? Я не уверен, что это так, но...

Некий игрок, обладающий редкими навыками и высоким мастерством, произвел настоящий переполох в Королевстве Харпен. Однако никто так и не смог его найти.

А затем стала появляться всё новая и новая информация!

[Заголовок: Я видел некоего скульптора в Горах Бардема и Королевстве Мейсен.

Я видел, как он делает свою скульптуру и с уверенностью могу сказать, что это лучшее, что я видел за всю свою жизнь. А еще, там было много деревьев].

- Если там росли деревья, значит он использовал магию духов?

- Не знаю. Но они росли так быстро, что это было видно невооруженным взглядом.

- Это почти так же невероятно, как и история о текущей воде.

[Заголовок: А кто-нибудь может описать внешний вид этого загадочного скульптора?

Я игрок из Королевства Бакуба.

Вот скажите, тот человек, которого вы все видели, был одет в самую простую одежду, а его ничем не примечательное лицо было вымазано грязью?

А еще с ним была миленькая художница в зеленой шляпке?].

- Это правда. Я видел их в Змеиной Балке.

- Да, скульптор в Королевстве Мейсен был именно таким.

- Это бессмысленно. Харпен, Мейсен, Бакуба... Расстояния между этими королевствами просто огромны!

- Даже не каждый маг сможет так часто и далеко телепортироваться.

[Скульптор, творящий чудеса!]

С таким заголовком кто-то разместил видео, как Виид работает над скульптурой в Королевстве Мейсен.

Остальные игроки тотчас же подтвердили, что тоже видели именно этого человека.

[Заголовок: Личность этого скульптора - Виид.

Всем добрый день, я активный игрок из Королевства Розенхайм.

Каждый должен знать, что Виид родом именно из нашего королевства. А вчера я сам видел, как он ваяет скульптуру на вершине Пирамиды.

Я узнал его, так как сам работал над строительством Пирамиды.

Хорошо, что я в это время как раз вернулся в Замок Серабург после вечеринки с темными эльфами и орками в Горах Юрокина.

Ну а поскольку больше я не новичок, то я отправляюсь в Мору!

Мора - вот мой второй дом!].

- Так это был Виид.

- Это всё объясняет.

- Интересно, как высоко его Скульптурное Ремесло?

- Он что, уже достиг мастерского уровня?

- Как он мог достичь мастера, если всё время был занят приключениями? Если он и правда стал мастером, тогда он первый человек на Версальском Континенте, кому это удалось.

- Даже боевые навыки сложно прокачивать, а Скульптурное Ремесло и подавно.

- Если бы он действительно полностью овладел ваянием, это было бы огромным достижением, и все жители только бы об этом и говорили. Это же серьезное дело!

Факт того, что Виид сделал скульптуру прямо в Замке Питера, дошел до Гильдии Гермес слишком поздно.

- Он точно хочет умереть. Как он только осмелился прийти в наш замок?

Замок Питера - старейшая крепость, построенная на вершине горы. Помимо того, что она являлась стратегическим оплотом всех окрестных земель, также она была просто красивым местом и гордостью Королевства Хэйвен.

- Если бы мы узнали чуть раньше, то наши элитные подразделения попросту уничтожили бы его!

Главные лидеры Гильдии Гермес от расстройства даже зубами заскрежетали.

Их гордости был нанесен большой удар еще когда флот Дринпельда был уничтожен у

Джиголаса. И вот, прошло совсем немного времени, и Гильдия получила еще одну пощечину.

Королевство Хэйвен было полностью завоевано, а Бадырей вскоре должен был стать королем. Пока другие гильдии в страхе падали перед Гильдией на колени, а высокоуровневые игроки выстраивались в очередь, чтобы в неё вступить, Виид нагло ваял скульптуры прямо на их территории.

Глава 7: Собор Фрей.

Путешествуя по Версальскому Континенту, Виид работал не только над природными скульптурами.

- Это же Вы скульптор Виид? Ваши работы превосходны.

- Кажется, моя слава идёт впереди меня. Да, Ваше Высочество, я пересек море и пришел встретиться с Вами.

Виид активно посещал резиденции дворян и вельмож. А для того, чтобы предстать перед ними в лучшем свете, а также поднять своё Очарование и Достоинство, он надел свою лучшую экипировку - Доспехи Талрока.

И вот, сейчас он стоял перед правителем Королевства Риттен.

- Лорд севера и известный авантюрист, в чём причина твоего визита?

Виид, сверкая доспехом, принялся осыпать короля лестью:

- Ваше Величество, когда я путешествовал вокруг Вашего королевства, то был глубоко впечатлен тем, как Вы правите. Я счёл, что навестить Вас и выразить своё уважение - мой святой долг.

- Гм, увидев тебя, кажется, я вспомнил кое-что, о чём хотел попросить.

- Что же это, Ваше Величество?

Слава и Достоинство Виида были очень высоки, что предоставляло возможность практически беспрепятственно встречаться с дворянами и даже с королем!

Благодаря этим характеристикам он мог получить задание даже от самого короля!

Тем не менее, несмотря на все вышеупомянутые показатели, Виид всё равно был обязан придерживаться определенного этикета при разговоре с вышестоящими чинами.

- Когда я был молод, у меня была очень привлекательная внешность. Принцессы и благородные дамы выстраивались в очередь за право потанцевать со мной.

Однако реальность была такова, что Король Риттен мог пригласиться только женщинам-оркам.

Виид был далеко не дурак и осознавал реальное положение вещей, но, тем не менее, понимал, что иногда молчание - золото.

- Охотно верю, Ваше Величество. Должно быть Вы украли сердца многих юных дам. Наверняка много благородных девиц Королевства Риттен очень несчастливы из-за Вас.

- Что ты имеешь ввиду под словами «несчастливы из-за меня»?

Сейчас в зале для проведения аудиенций не было ни одного дворянина. Стоял лишь Виид, король и хмурые рыцари.

- Тоску, Ваше Величество. Из-за Вас они не могут спокойно спать по ночам.

- Аха-ха-ха! - громко рассмеялся Король Риттена, при этом непристойно мотая головой во все стороны.

Виид тем временем решил нанести еще один удар.

- Как ожидалось, улыбка Вашего Величества просто не может не очаровывать людские сердца!

Со стороны это выглядело, будто кто-то хвалит змею за её красивую чешую или говорит лягушке, что у неё очень красивые ножки.

Виид мог бы стать очень способным и талантливым королевским подданным.

- Я хочу, чтобы ты сделал скульптуру меня в юности! Я предоставлю тебе все материалы, которые понадобятся.

Дзынь!

- «Статуя Короля».

Вы должны создать скульптуру правителя Королевства Риттен в юности.

Месторасположение скульптуры: королевский дворец.

Лишь один из ведущих скульпторов современности может создать такую работу, которая бы удовлетворила прихотливого короля.

Все необходимые материалы для её создания можно найти в королевском дворце.

Уровень сложности:

Задание скульптурной профессии.

Награда:

Изумруды и сапфиры в количестве 10 и больше.

Ограничения:

Доступно только скульпторам.

Благодаря лестии, Виид получил заказ на скульптуру и тотчас же поклонился в пояс королю.

- Для меня большая честь изобразить Ваше Величество. Надеюсь, моя работа Вас удовлетворит.

- Вы приняли задание.

В Королевском Дворце уже был заготовлен редкий вид белоснежного камня, из которого и планировалось вырезать статую.

Виид достал Нож для резьбы Захаба. С его помощью задачу можно было выполнить намного проще и быстрее.

- Скульптура не должна полностью соответствовать образу короля в юности.

Глядя на фотографию будущего правителя Королевства Риттен, и вправду прослеживалось определенное сходство с детьми орков.

- Нужно сделать его красивее.

Виид решил сделать его слегка повыше и приподнять ему нос. Чтобы скрыть признаки паталогического ожирения, ему пришлось придать фигуре сбитый и крепкий вид. Для этого он одел короля в доспехи и вооружил мечом.

Хоть скульптура и была похожа пропорциями на короля Риттена, но в то же время выглядела копией абсолютно другого человека!

Разница была так же ощутима, как если сравнивать какую-то знаменитость на экране телевизора и неудавшееся фото с её участием из реальной жизни.

Несмотря на то, что на работу ушло всего 3-4 часа, результат получился достаточно хорошим. Благодаря этому, Виид еще немного увеличил текущее значение Скульптурного Ремесла и Ваяния Природы.

Он использовал свои навыки на статуе, после чего её окутала таинственная сила природы, придавая ей более живой и натуральный вид. Из неё словно струилась энергия!

И в довершение Виид, естественно, опять воспользовался лестью.

- Моих способностей недостаточно, чтобы должным образом изобразить Ваше благородство и достоинство! Я заслуживаю смерти!

Скульптура, выполненная без единого дефекта, покорила сердце короля Риттена.

- Она прекрасна. На мой взгляд, нет никакой необходимости упрекать себя. Я вижу, что ты приложил немало усилий, чтобы создать такую великолепную работу.

На самом деле, скульптура была сделана в такой спешке, что её можно было бы назвать напрасной тратой материалов. Однако учитывая исходные данные короля, если бы даже Виид потратил намного больше времени и применил всё своё мастерство, - не факт, что результат был бы намного лучше.

«Даже Захабу и Дейкраму трудно было бы изобразить короля лучше»

Художественная ценность конечного результата не всегда прямо пропорциональна поставленной задаче.

«Дорога скульптора и правда терниста»

Таким образом, задание было завершено. Однако Виид пришел сюда не для того, чтобы подзаработать. Его целью было посещение королевской выставки предметов искусства.

Другими словами, он хотел получить право побродить по дворцу!

Просмотр самых разнообразных произведений отлично подходил для восстановления характеристики Искусства. Так что Виид и Юрин без всякого зазрения совести обошли весь дворец, любуясь живописными работами.

- Ах, какая прекрасная скульптура! Подумать только, как много здесь собрано таких великолепных произведений искусства, Ваше Величество. Это действительно символизирует Вашу власть, силу и достоинство.

- Вы увидели работу «Волки в сумерках» королевского скульптора Мартино.

Искусство увеличилось на 2.

Благодаря высокой оценке Превосходной работы, Ваше Скульптурное Ремесло поднялось на 0,1%.

- Вы увидели картину «Дворец весной» королевского художника Перрилла.

Искусство увеличилось на 3.

Благодаря созерцанию исключительно живописной картины, Ваше Рисование поднялось на 3,1%.

Помимо просмотра выставленных работ, он также не забывал посещать обеденный зал и беседовать с рыцарями и аристократией.

Мало кто из игроков удаивался аудиенции у короля или получал возможность побеседовать с дворянами. Достаточно подробная информация о короле и его окружении отсутствовала даже на сайте Темных Геймеров. А именно у них можно было узнать много о новых художественных стилях и об искусстве в целом.

Огромная коллекция предметов искусства, безусловно, говорила о величии и абсолютной власти короля. Так что реакция Виида на это обширное собрание великолепных и преисполненных чувствами работ была ничем иным, как изумлением.

«Сколько же денег вложено во всю эту роскошь»

Помимо всего прочего, Вииду еще и удалось увеличить близость с королем.

Осмотрев под конец еще несколько довольно простеньких работ, они с Юрин посетили еще множество королевств. Вскоре Искусство Виида восстановилось до 2,089 пунктов.

Если игрок посещал дворцы, храмы и другие достопримечательности королевств по всему Версальскому Континенту, то он мог поднять своё Искусство до громадных масштабов. Однако, если близость с тем или иным высокопоставленным лицом была низкой, то ни король, ни дворяне не стали бы показывать свои коллекции, даже при учете высокой Славы. В таком случае единственное, что оставалось, - это смотреть на общедоступные картины, висящие в коридорах или на скульптуры в садах.

Слава Виида была поднята в первую очередь благодаря ваянию и приключениям, так что те дворяне, с которыми его ничего не связывало, могли и отказать в аудиенции.

- Боюсь, я никогда не слышал Ваше имя в высшем обществе.

- Вы сделали много скульптур? Я предпочитаю меч. Если Вы не Мастер Меча, то встреча невозможна.

- Этот свободный город вырос во многом благодаря торговле. Вы достаточно известны, но не как торговец, так что извините.

Даже если человек был хорошо известен среди аристократии, был первоклассным торговцем, экспертом фехтования, выдающимся магом или обладал какими-либо другими способностями, это совершенно не гарантировало ему радушие абсолютно всех королей и вельмож.

На текущий момент среди игроков была тенденция к повышению близости с НПС, которые являлись уроженцами Королевства Хэйвен. Однако, в случае с Виидом, ему следовало остерегаться посещения этого государства.

Благосклонно встретили Виида только в Королевстве Риттен, Айдерн, Розенхайм и Бриттен, где он смог посетить абсолютно все выставки художественных работ.

Что касается религиозных организаций, то здесь всё было еще сложнее. Вииду позволяли посещать лишь резиденции Церкви Лю, Фрей и трех других орденов в качестве дани уважения за его битву против Церкви Эмбиню.

Были и ситуации, когда дворяне выказывали своё презрение по отношению к искусству ваяния.

- Это ваше скульптурное искусство, разве оно сможет остановить армию монстров? Ваяние - удел для дураков и лентяев.

- Вы говорите, что скульптуры способны показать истинную красоту? Хо-хо, а я говорю, что нет ничего красивее магии, слетающей с рук истинных умельцев, познавших саму суть волшебства.

В целом, статус ваяния на континенте был довольно низким, ведь кроме Виида попросту не существовало других таких-же известных и талантливых скульпторов. Таким образом, у большинства людей были небезосновательные предрассудки по отношению к скульптурному ремеслу. А зачастую скульпторов и вовсе просто игнорировали.

Во все времена были популярны только маги и мечники. Всем же остальным профессиям приходилось упорно доказывать собственную значимость.

- Скульптор? Это хорошо, но я предпочитаю слушать рассказы о приключениях. До меня дошли слухи, что это именно Вы - главное действующее лицо той истории о плавании в Джиголас. Вот про это я бы с удовольствием послушал. Но если Вы обычный мошенник, как все эти художники и барды, то я больше никогда не буду назначать аудиенцию с Вами! - сказал Вииду один из баронов.

Художники являлись для него своего рода конкурентами, но, как и Виид, были в аналогичной с ним ситуации.

«Ну хоть так. На скульпторов и художников все смотрят сверху вниз!»

После работы над природными скульптурами и посещения замков, оставалось всего 24 часа до начала задания Бэрекена. За это время Виид сумел поднять свое Ваяние Природы до 89% 5-го среднего уровня. Еще немного, и ему откроется Ваяние Великого Природного Бедствия!

- Куда дальше, братик? - спросила Юрин.

- Давай назад в Мору.

Услышав ответ, Юрин принялась рисовать Башню Света. Картина изображала ночной город с сияющими огнями башни. Закончив её, она добавила фигурку самой себя и Виида, а затем произнесла:

- Картинная Телепортация!

С этими словами они оба исчезли.

- Я здесь, чтобы зарегистрироваться в качестве работника.

- Приступить можно уже сегодня?

Строительные площадки Моря были переполнены людьми, желающими поработать.

500 человек, 2,000 человек, 7,000 человек, 8,000 человек и, наконец, 20,000 человек.

Чем дальше - тем больше людей хотело принять участие в стройке. Они стекались отовсюду, напоминая муравьев, учувших кусок пирога.

- Те, кто будет таскать камни - постройтесь вот здесь в шеренгу!

- Ищутся игроки для добычи железной руды! Навыки рудокопа будут неоспоримым плюсом!

Возле толпящихся людей лежала целая гора строительных материалов.

Люди мобилизовались для выполнения задания своего лорда! Они хотели как можно быстрее начать и завершить возведение Грандиозных Зданий в Море.

Люди копошились, словно муравьи, вокруг Собора и Библиотеки. Целые флотилии игроков добывали все необходимые материалы из близлежащих шахт, гор и рек, используя их для строительства опорных колонн и столбов.

- В центре Собора нужно сделать часовню и построить еще 12 башен.

- И учебный зал.

- Не забывайте о жилье для паладинов и жрецов.

- Как считаете, 150 метров - оптимальная высота для часовни? Нам еще нужно будет расположить сверху купол.

- Высота должна быть по меньшей мере 230 метров. В этом есть смысл, так как Собор должен быть выше Статуи Фрей.

Между архитекторами, ответственными за строительство зданий, проходили небольшие дебаты.

В Море было запланировано построить воистину ошеломляющий и великолепный Собор.

От шахт и рек к самой строительной площадке растянулись целые вереницы людей.

- Кееейак!

- Ой-ой-ой-ой.

Даже новички таскали камни и древесину на пошатывающихся ногах.

До сих пор Виид преуспевал во всех работах, которые начинал. И доказательством тому были Пирамида и Статуя Богини Фрей. Кроме того, для новичков это была прекрасная возможность получить очки вклада в Мору и в Церковь Фрей.

Очки вклада в город – очень полезная вещь. С их помощью можно было уменьшить налоги, брать солдат для разного рода экспедиций и даже получить какую-нибудь экипировку из арсенала лорда.

Так что для новичков, которые начали в Море и которым нужно было оставаться на севере еще долгое время, это была возможность, которую абсолютно нельзя было пропустить!

Манауэ, Ирен и Пэйл тем временем разговаривали как раз на эту тему, любуясь пейзажами окрестных гор.

- Как мы и предполагали.

- Игроки, начавшие в Море, не привыкли сидеть на месте.

- Нам тоже нельзя терять бдительности.

Поразительно, но Вииду совершенно ничего не нужно было предпринимать, чтобы заставить людей присоединиться к стройке. Все они по своей собственной воле стали им эксплуатироваться.

У каждого из них были свои грандиозные мечты, так что несмотря на всю тяжесть строительных материалов, новички без колебаний делали свою работу.

Кроме того, они все знали, что общество всегда обращает внимание на то, как сделана первая работа.

Именно по этим причинам Вииду и не пришлось заставлять или упрашивать игроков присоединиться к строительству Грандиозных Зданий.

Однако у Виида была еще одна причина, по которой он хотел, чтобы они добровольно стали участниками стройки. После того, как они сделают всё своими собственными руками, им будет намного тяжелее расстаться с Морой и эмигрировать в другие регионы.

Очередная хитрость Виида!

А еще он предполагал, что со временем даже такие большие затраты отобьются и принесут хорошие дивиденды!

- Разве есть во всём мире такой же хороший человек, как наш лорд?

- Низкие налоги, все необходимые здания, хорошая безопасность, постоянное развитие городской инфраструктуры... Что может быть лучше?

Хотя никаких официальных данных не поступало, сильно преувеличенные слухи о Море вскоре попали и на форумы Королевской Дороги.

- Средства, вложенные в Мору, превысили 2 миллиона золота? Я слышал, что значительная их часть была из собственного кармана лорда, а не из бюджетных денег.

- Раньше Мора была полностью разрушенной деревушкой. Но он спас всех жителей и смог поднять её до такой степени. А сейчас затеял строительство этих Грандиозных Зданий.

Виида то и дело хвалили как игроки, так и жители. Вероятно, он был самым обожаемым лордом на континенте.

Мозги людей были настолько промыты, что их мнение не изменилось бы, даже если бы Виид привел в Мору монстров и убил всех её жителей.

- Мы уже достаточно отдохнули. Пора возвращаться к работе!

- Давай, давай! Поехали!

Манауэ, Пэйл и Ирен толкали повозку, набитую декоративными камнями. Дотолкав её до библиотеки, остальные их товарищи принимались за разгрузку и доставку материалов на верхние этажи здания.

Тем временем Виид и Юрин прибыли к Башне Света.

Стоя на возвышенности, он видел, что людей стало куда больше, чем перед его отправкой в Горы Дебкарта. Он уже слышал из новостей, что в связи со строительством Грандиозных Зданий в город начался массовый приток новичков и путешественников из Центрального Континента.

- Хм, нужно сменить одежду.

Во время работы, он сознательно одевался в потрепанные робы, которые обычно носили новички. Виид не хотел привлекать к себе излишнего внимания, и у него не было экипировки, которая бы как-то влияла на его Скульптурное Ремесло.

Однако были и те, кто видел смысл в одежде новичков. Они считали, что скульпторы и художники так и должны выглядеть, так как в этом не было ничего зазорного.

Переодевшись, Виид открыл окно чата своей гильдии. Время от времени он это делал, чтобы получить какую-нибудь интересную информацию.

Тем не менее, наверное, что-то случилось, ведь чат был абсолютно пуст. Его Гильдия Пустынных Странников состояла из людей, которые избрали достаточно популярные профессии. Однако все они были высокоуровневыми и опытными, так что в чате частенько можно было увидеть какую-нибудь стоящую информацию.

Кроме того, Виид хотел заглянуть в Гильдию Торговцев, где можно было узнать последние рыночные слухи и полезную информацию для искателей приключений.

- Ну, увидимся позже.

Виид покинул Юрин и пошел вдоль одной из улиц Моры. Вокруг сновали игроки самых разных уровней, большинство из которых стремились найти компаньонов для совместной охоты.

Окинув лишь одним взглядом все эти площади, можно было увидеть, какое яркое будущее ждет Мору! Так что на лице Виида начала формироваться удовлетворенная улыбка.

- Бесплатная еда! Наш лорд предоставляет бесплатную еду! Кто хочет кушать - подходите!

У входа в суповую столовую толпились сотни людей, где всякий мог получить совершенно бесплатно тарелку супа.

- Наш лорд и правда величайший из всех, - сказала какая-то девочка, стоя в очереди за супом.

- Да, это так. Где бы еще мы могли получить бесплатную еду.

- Мало того, что бесплатно, так этот суп из говядины еще и очень вкусный.

- И как им только удается готовить такой вкусный суп? Меню меняется каждый день, и даже люди с 300-ми уровнями приходят сюда поесть.

Слыша такие разговоры, лицо Виида начало нервно подергиваться. Ему пришлось приложить все усилия, чтобы сдержать миллионы проклятий, рвущихся наружу из его горла!

Хоть подобная практика и имела свои плюсы, как например отсутствие у игроков необходимости заботиться о пропитании, а значит и большем проведении времени на охоте, что в конечном результате положительно сказалось бы на количестве поступаемых налогов, сейчас он не мог думать ни о чем, кроме денежных потерь!

Даже игроки-девушки за обе щеки поедали суп, надеясь получить какую-нибудь прибавку к своим характеристикам.

- Мне три порции, пожалуйста!

- Мне скоро на охоту, так что, будьте добры, еще две тарелки.

- Столько хватит?

Пять девушек, совершенно не стесняясь, поглощали еду. Они оправдывали себя тем, что их воинские профессии требуют большого расхода энергии, а значит и обильного питания!

Всякий раз, когда Виид видел, как очередная порция супа исчезает во рту девушек, он чувствовал, будто это от него откусывают по кусочку.

«Должно быть такое же ощущение возникает, когда приглашаешь девушку на свидание вслепую, а она заказывает стейки, салаты и напитки»

Даже думая об этом, он чувствовал, что начинает задыхаться!

Популярность суповой столовой была невероятной, так что люди постоянно приходили сюда перед тем, как куда-то отправиться. Конечно, подавляющее большинство посетителей составляли новички, размахивающие выдуманными мечами или надевшие чересчур широкополые шляпы.

С ростом уровня, некоторые из них всё равно приходили бы в суповую столовую, однако у многих к тому времени уже появились бы деньги, а значит и возможность покупать более дорогую и изысканную пищу.

- Просто невысказано. И сколько же они съедают моего супа? Информационное окно Суповой Столовой!

- Суповая Столовая лорда.

Обеспечивает бесплатной едой всех жителей Моры, а также мигрантов.

Каждый день в ней готовятся блюда на большое количество людей.

Количество работающих поваров: 603 человека.

Количество ежедневно приготавливаемых блюд: 191,800 порций.

Количество потребляемого золота в неделю:

Зарплата поварам - 1,809 золота.

Ингредиенты - 18,794 золота.

- Эффекты:

Повышает лояльность жителей к лорду.

Способствуют снижению нестабильности.

Благодаря столовой уровень рождаемости увеличился вдвое.

Способствует снижению цен на продукты питания.

Повышает навыки начинающих поваров.

В течение всего одного месяца суповая столовая съела астрономическую сумму в 80,000 золота.

- Кну-кху-кху-кху...

Всё что оставалось Вииду - просто заплакать.

Внезапно он вспомнил как был ребенком, и его родители были еще живы. Тогда старшие дети запугивали его и отбирали конфеты!

Тем временем необычное поведение Виида привлекло внимание и со стороны других игроков, которые проходили мимо по улице.

- Должно быть, его по-настоящему тронула бесплатная еда в столовой.

- Возможно этот парень пришел сюда из какого-то другого региона. Когда он увидит и другие районы Моря, то удивится еще больше. Наш город очень и очень интересный.

- А разве его лицо не похоже на лорда Моря?

- Та, вроде не особо. Это просто невозможно, чтобы этот бедный человек выглядел как Бог Войны Виид.

Виид же всерьез рассматривал вопрос закрытия суповой кухни. Если быть честным, то он думал над тем, чтобы на месте бесплатной столовой открыть платный ресторан.

Однако, несмотря на все свои мысли, суповая столовая хоть и была крайне затратной в обслуживании, но обладала колоссальными преимуществами.

Мора превращалась в большой город. И такие заведения, как это, способствовали росту общественной безопасности, росту рождаемости и даже экономическому развитию. Но самое главное преимущество заключалось в том, что поднималась репутация Виида, как лорда этого города.

- Для того, чтобы извлечь наибольшую прибыль в будущем, сейчас самое время для подобных вещей.

Виид ожидал значительного увеличения числа жителей и игроков.

Вдруг почему-то ему вспомнилось, как устроено развитие деревень у орков. Подобных технологий там не было вовсе. Они просто объединялись с жителями-орками других деревень и ходили на охоту. Еще одной особенностью было то, что там было крайне сложно что-то купить, несмотря на все положительные тенденции в последнее время.

Вот что можно было услышать от торговцев-орков:

- Мы не пытаемся продать тысячу предметов по 1 золоту каждый. Не лучше ли продать всего один, но за 1,000? Можем предложить обмен. В таком случае наши вещи будут эквивалентны трёмстам золотых.

Орки совершенно не понимали, что значит количество и качество!

Используя этот опыт а также информацию, полученную Виидом за бытность орком Каричи, он мог применить подобные техники и здесь, в Море.

Закончив осмотр суповой столовой, Виид отправился в театр. Он хотел посмотреть какое-нибудь представление, чтобы получше узнать городскую культуру.

В целом, искусство в Море было очень уважаемо, но выступления некоторых бардов и

танцовщиц были просто ужасны. Не было ничего необычного в том, чтобы какой-то игрок после такого представления устал или даже заболел.

«Культура – очень важная составляющая развития в целом. Посмотрим на каком она здесь уровне»

Виида интересовали артисты, играющие на таких инструментах, как например, гусли.

Помимо Виида на представление пришли еще 38 человек. Шёл настоящий мюзикл, в котором свои усилия объединили несколько бардов и танцовщиц.

Это было достаточно популярное представление в Море, и называлось «Клятва волшебников».

Вскоре театр заполнился окончательно. Виид тоже сидел, сосредоточившись на выступлении. Но вскоре его веки попросту начали слипаться!

- Хрр-хрр... Хрр-хрр...

Представление закончилось через 20 минут.

- Вы увидели спектакль «Клятва волшебников».

Сила снизилась на 3%.

Ловкость снизилась на 4%.

Максимальное значение Живучести и скорость его восстановления – снизились.

Мудрость увеличилась на 11%.

Знания увеличились на 6%.

Временно увеличена скорость восстановления маны.

Продолжительность действия эффектов – 3 дня после просмотра представления.

Данные эффекты не сочетаются с воздействиями других представлений или спектаклей.

Подавляющее большинство зрителей было магами или шаманами.

После окончания спектакля на сцену вышли актеры, чтобы поблагодарить зрителей, которые, в свою очередь, встретили их бурными аплодисментами.

Затем игроки пошли к выходу.

- Куда собираешься на охоту?

- В подземелье, неподалеку от реки. А ты?

- Это довольно далеко от Моры и называется Гробницей Майнца... Там достаточно высокоуровневые монстры. Но, несмотря на все сложности, группой пройти это подземелье вполне реально.

После просмотра спектакля, люди вновь стали разбиваться по группам.

Что касается воинов и рыцарей, - они смотрели представления, связанные с их собственными профессиями: «Мальчик, бросивший вызов Башне Воинов», «Нападение Дракона» и т.п.

Не всегда бардам и танцорам удавалось провести хорошее выступление, особенно, когда для них это было впервые. Бесчисленные спектакли оказывались провальными, но, несмотря на все трудности, благодаря их стараниям рождались и настоящие шедевры.

Из всех первоначальных попыток - 99% оказывались неудачными, и лишь 1% приводил к успеху.

Хлоп-хлоп-хлоп-хлоп.

Приоткрыв глаза, Виид тоже зааплодировал.

- Это было и правда великолепное шоу.

Затем он тоже вышел из театра и пошел прогуляться по улочкам Моры. Частенько можно было увидеть играющих бардов, и получавших от людей монетки. Хотя такой заработок и не был большим, но их уровень постепенно рос и они всё равно принимали за счастье возможность выступать прямо на улице.

Подобное в Море можно было увидеть где угодно.

«Какая прекрасная профессия!», - подумал Виид. Единственной затратой барда был инструмент, который чинить доводилось достаточно редко. К тому же представителям этой профессии не нужно было спорить и торговаться со своими клиентами.

Но самым большим преимуществом было то, что деньги, полученные от людей, классифицировались как пожертвования, а значит, не подлежали налогообложению.

Помимо всего прочего, барды могли играть даже в подземельях, повышая тем самым эффективность группы, и поднимая своё мастерство. Словом, для творческих людей лучше профессии и не сыскать.

Хварен, к примеру, когда ходила охотиться со своими товарищами, всегда оказывала им значительную поддержку и оживляла атмосферу.

Под воздействием очаровательных танцев, рыцари временами могли обрести нестигаемый Боевой дух, и поразительную Живучесть. Так что товарищи Виида зачастую пользовались

подобными эффектами благодаря наличию в группе такой опытной танцовщицы, как Хварен.

Конечно, в одиночку охотиться барду или танцору было бы довольно тяжело, ведь играя, он оказывался неприкрытым. Однако в группе, помимо разнообразных эффектов, даже сами моменты уничтожения монстров становились приятнее и веселее.

- Так-так, в магазинах стало больше скульптур и картин...

Художники и скульпторы становились всё более востребованы, особенно среди тех, кто мог себе позволить дом. Культура в Море особенно ценилась, так что для представителей творческих профессий постоянно появлялось множество самых разнообразных заданий.

Истинным городом искусства на Версальском Континенте издавна считался Родиум. Для людей, мечтающих стать художниками, Родиум был первоочередным местом, куда им следовало пойти. Но в конечном итоге это привело к тому, что большинство городского населения стало состоять именно из представителей творческих профессий. Экономика города упала, а количество рабочих мест сократилось.

По сравнению с ним, Мора предоставляла куда больше возможностей для таких профессий. Перед тем, как отправляться путешествовать по Версальскому Континенту, художники и скульпторы предпочитали развивать свои навыки именно здесь, в Море.

Хоть это и было опасно, представители творческих профессий обязаны были путешествовать, чтобы узнать больше о мире.

Виид тоже полностью разделял такой подход.

«Не расширив свой кругозор – сложно создать Превосходную работу или Шедевр. А для того, чтобы получилось Выдающееся произведение – и вовсе нужно попотеть»

В Королевской Дороге было еще множество неизвестных и неисследованных вещей. И многие из них могли открыться миру именно через искусство.

Раньше Виид не считал целесообразным инвестировать в развитие культуры. Он думал, что это пустая трата денег, но в последней войне жители и солдаты из других регионов оставили свои деревни ради Моры именно благодаря её высокому культурному влиянию на окрестные земли.

В какой-то мере культура воздействовала даже на общественную безопасность и экономическое развитие. Незрелая культура могла даже стать причиной роста преступности или даже бунтов.

- Стройка идет вполне хорошо.

На площади Башни Света и площади Ледяного Дракона вовсю кипела работа над Собором Фреи и Библиотекой Моры.

- У-вах!

- Несите сюда еще больше кирпичей! И как можно скорее!

Отовсюду слышались звуки тысяч работающих людей и скрип колес торговых тележек, в которых они катили стройматериалы.

Строительство велось, опираясь на модель Грандиозного Здания, размером не уступавшую

трехэтажному дому.

Мобилизованы были и скульпторы с художниками Моры. Работа над собором одного из престижных божеств предоставляла им возможность поднять свою Славу и Веру.

Подобная стройка была настоящим вызовом для всех творческих людей.

- Нужно его украсить.

- И стены, и потолок? Какие должны быть цвета? И где?

- Нам нужно определиться - на потолке должна быть картина или сделать его объемным? Я думаю, что роспись подойдет лучше всего. Чтобы сделать максимально хорошую работу, для потолка необходимо отрядить как минимум трех опытных художников.

Над внешними и внутренними элементами Собора трудилось более 100 выдающихся скульпторов и художников.

Пол, колонны - всё было украшено и декорировано, при чем в достаточно короткие сроки. Правда, стоимость материалов и рабочей силы уже превысила весь разумный бюджет.

Однако тут выручили жрецы и паладины, которые вложили свои собственные средства в проект, а затем организовали еще и сбор средств.

- Если нам удастся завершить Собор, Мора станет лучшим местом для жизни. Ни один лорд Центрального Континента не инвестирует в развитие своего города настолько бескорыстно, как наш.

- Да, там везде нужно платить налоги правящим гильдиям даже за право поучаствовать в задании. Наш же разрешил нам абсолютно всё.

Лояльность жителей была настолько высокой, что они были готовы сами активно вкладываться в развитие города. Даже представители телестанций прибыли в Мору, чтобы осветить строительство Собора игроками.

- Активное заселение Моры началось около 6 месяцев назад по реальному времени. Поначалу здесь не было практически ничего: ни зданий, ни вещей. Но сейчас игрокам доступны практически все необходимые строения. И много чего еще будет построено.

- Когда я только начинал играть в Королевскую Дорогу, то выбрал Мору. Слушая рассказы о процветающих городах Центрального Континента, я не мог не завидовать, но сейчас ничуть не жалею о своем выборе.

- Игроки Моры и сами продолжают развиваться. На Центральном Континенте в каждом охотничьем уголке царит настоящая конкуренция, но здесь хватает и монстров, и заданий. Правда, охота довольно опасна. Но скажите мне, где вообще безопасно? Я предпочитаю жить вместе со своими друзьями именно такой, наполненной риском, жизнью.

- Почему мы остаемся здесь и никуда не уходим? Да потому что нам и в Море хватает приключений.

В целом, Мора зарекомендовала себя как растущий пугающими темпами центр торговли и искусства на всем Северном Континенте. И игроки приписывали это достижение грамотному

руководству их лорда.

Игроки уважали Виида, как правителя Моры, ведь он не использовал бюджетные деньги в личных целях и не создавал никаких тайных фондов для набивания собственного кармана.

- Реализовать свой потенциал здесь может представитель каждой профессии. А город расцвел потому, что собранные налоги были вложены правильно и с умом.

Количество игроков росло не по дням, а по часам, строились здания и увеличивалась экономическая мощь. А значит, поднимались и доходы от налогов. Другими словами, мечта порочного лорда воплощалась в реальность!

Правда, иногда встречались и такие игроки, которые тыкали пальцем и высказывали свое недовольство деятельностью лорда.

В целом, Собор Фреи был настоящей кульминацией усилий архитекторов, скульпторов и художников. В стенах были прорезаны огромные окна. Для того, чтобы внутри собора была таинственная и торжественная атмосфера, вместо затемненных стекол были использованы витражи. Затем они были окрашены художниками так, чтобы изменить траекторию попадания света в Собор, что символизировало бы божественную силу и духовность этого места.

Все лестницы были украшены совершенно потрясающей резьбой и очаровательной росписью.

Хоть способности участвующих в строительстве скульпторов, художников и архитекторов не были самыми выдающимися, они приложили максимум усилий, чтобы добиться лучшего результата.

Глава 8: Наперекор судьбе.

МЕЧам ничего не оставалось, кроме как отказаться от своей идеи с охотой на кракена. Это морское чудовище плавало в открытом море и найти его было достаточно сложно.

Лишь опытные моряки с продвинутыми судоходными навыками могли бы преследовать и ловить таких морских монстров, как кракен. Так что в случае с МЕЧами и их захудалыми

лодками - это отняло бы слишком много времени.

- Давайте просто вернемся в Мору.

Таким образом, оголодавшие за время охоты МЕЧи направились в гавань Острова Беллона, где хотели подыскать корабль, идущий до Моря.

Но все моряки, которых они встречали, лишь отрицательно качали головами.

- Мора? Нет, так далеко я не поплыву.

- Мы готовы заплатить в два раза больше.

- В это время море очень опасно. Помимо высоких волн и сильных ветров - путь к Северному Континенту преграждает несколько штормовых фронтов.

Добраться к северу можно было и другим путем, но, так или иначе, в зависимости от сезона существовало множество препятствий на пути в Мору.

Вот если бы МЕЧам довелось повстречать опытного капитана, то даже штормы не были бы им помехой. Однако проблема заключалась в том, что здесь крайне редко встречались достаточно опытные морские волки, которые были бы свободны от своей собственной работы и от выпивки в тавернах.

Затем один из игроков рассказал им, что если они подождут около недели, то смогут попасть на борт роскошного круизного лайнера, который, обойдя три королевства, остановится и в Море.

Так или иначе, более 400 МЕЧей застряли в гавани. Они решили, что дождаться этого круизного лайнера будет быстрее, чем покупка своего собственного корабля или поиски подходящего капитана. А для того, чтобы на руках оказалось достаточно денег на билеты, они продали все свои маленькие лодочки.

Но вот, в один прекрасный день, 405-ый МЕЧ сказал:

- Хоть волны и сильны... Я не прочь немного покупаться. Что скажите, учитель?

Необдуманные слова 405-го МЕЧа были вызваны желанием получить максимум удовольствия от возможности поплавать в бурю.

Тем не менее, инструкторы не восприняли это как шутку.

- А что, звучит заманчиво.

- И правда. Тогда вместо того, чтобы сидеть и болтать, пойдёмте купаться!

- Разве причиной, по которой мы пришли сюда...не является наше желание бросить вызов самим себе?

Всё своё время в Королевской Дороге МЕЧи либо сражались с монстрами, либо оттачивали свои навыки. Они проходили через испытания, которые казались бы невыносимыми в реальной жизни. Они сражались, и умирали.

Несмотря на то, что возможности игрока в Королевской Дороге отличались от возможностей

человека в реальности, проделывая подобные вещи – можно было понять, чего тебе не хватает и в настоящем мире.

МЕЧи не брались за задания, где требовалось решать какие-то загадки, но предпочитали простой бой, где проверялась твердость их духа и тела.

Они считали, что для укрепления силы воли необходимо пройти через экстремальные условия. И, несмотря на всю сложность задач, которые они перед собой ставили, это было попросту необходимо.

Таким образом, 1-ый МЕЧ собрал перед собой всех своих учеников и сказал:

- Значит, плывем в Мору!

Если бы в этот момент МЕЧей видели другие моряки, они бросились бы их отговаривать, и даже предлагали бы им бесплатные суши, лишь бы они не делали этого.

Если бы МЕЧи имели хоть малейшее представление о море, они бы не сделали такой безрассудный поступок. Даже опытные водолазы и ныряльщики не пошли бы на такое.

- Да, погодка даже слегка жарковатая. Так что, я думаю, нам стоит попробовать.

- Учитель, это блестящий план!

- Если мы хотим немного пива и жареного кабана, то нам нужно поспешить.

Ученики выразили предельную степень энтузиазма и поддержали предложение.

А затем, без каких-либо других приготовлений, они прыгнули прямо в бурлящее море. Люди, которые находились неподалеку в гавани, находились в полном замешательстве.

- Они просто сошли с ума. Это же напрочь лишено здравого смысла.

- Это происходит на самом деле?

Люди увидели нечто, что никогда не забыли бы.

Первая ночь плавания прошла достаточно легко. Это было связано и с чудовищной Живучестью МЕЧей, и с несколькими жрецами, которые решили сопровождать их на лодках.

- Прикольно и интересно.

- Мы должны были сделать это раньше.

На следующую ночь жрецы устали и больше не могли поспевать за МЕЧами, так что они отправились назад в гавань, оставив пловцов наедине с собой.

По крайней мере, они уже были привычны к плаванию в открытом море и, оставшись без поддержки, начали приспосабливаться к течениям и волнам.

Ведущими этого заплыва были 3-ий и 5-ый МЕЧи, которые плыли словно рыбы.

Но если плыть в течение длительного промежутка времени, то начинала снижаться сила и концентрация. Малейшая несобранность могла привести к катастрофической ошибке, что

означало бы неминуемую смерть.

Чтобы не переутомиться и не умереть, МЕЧи всей своей группой плыли по-собачьи.

Даже чайки в небе не могли не смотреть на то, как 503 похожих друг на друга человека плывут по-собачьи в открытом море!

«Может это такая рыба? Попробовать схватить её и съесть?» – вот о чем думали пролетающие над МЕЧами птицы-монстры. Однако все их попытки атаковать добычу заканчивались неудачей. Вскоре поднялся ветер, и птицы разлетелись, опасаясь огромных волн.

- Живучесть уменьшилась на 15%.

- Из-за холодной воды Ваши движения замедлились.

- На Вас нападают хищные рыбы.

- Вас уносит в сторону волнами.

Бесконечный поток предупреждений!

Несмотря на всю свою закалку благодаря прохождению заданий с экстремальными тренировками, пересечь море было попросту невозможно.

Вскоре на МЕЧей, состояние которых уже было далеко не самым лучшим, начали нападать еще и акулы, желающие полакомиться аппетитной человечиной.

Они видели, как над волнами виднеются плавники приближающихся акул и слышали клацанье их челюстей.

Клац... Клац... Клац... Клац...

Сцена, словно вырезанная из какого-то фильма ужасов!

3-ий МЕЧ, наблюдая, как к нему приближается несколько акул, почувствовал настоящий экстаз.

- Эй, ребята, я нашел кое-что вкусненькое!

Все они слышали, что из акульих плавников получаются восхитительные блюда, но еще ни разу не имели возможности попробовать их. И вот, сама судьба несла к ним навстречу вожаки акульи плавники.

- В атаку!

- Берем их голыми руками!

Затем развернулась крайне необычная картина, где люди посреди моря бросаются на акул, намереваясь съесть их. К сожалению, во время этого процесса погибло 15 учеников.

Если бы подобное сражение развернулось на земле, то они бы с легкостью выиграли. Но из-за высоких волн МЕЧи не могли полностью контролировать свое тело и пропускали некоторые атаки.

- Вы, мерзкие твари, сегодня мы точно вами отобедаем.

- Согласен. Акулы должны быть наказаны и зажарены на костре.

По пути МЕЧам встретился один из островов, куда они и выбрались. Ожидая, пока возродятся и вернутся умершие товарищи, они восстановили силы, сделав из акул барбекю. А затем отправились дальше.

Когда они хотели есть - то ловили свежую рыбу, а когда накатывала жажда - собирали дождевые капли.

Этот невероятный заплыв действительно выходил за рамки всех, даже самых экстремальных, видов спорта.

Временами на них нападали различные морские существа, стараясь утянуть кого-то на дно. Большая часть МЕЧей уже перешагнула через 300-ый уровень, и несмотря на то, что 4-5 раз они были как никогда близки к смерти, никто не отказался от идеи преодолеть море!

Тем не менее, они не проделали и пол-пути до той части Северного Континента, где находилась Мора. Никто бы их не осудил, если бы они вышли на ближайшую сушу и попросили помощи в дальнейшем плавании. Но это были не обычные люди. Это были МЕЧи.

Они всегда бросали вызов самым трудным и опасным заданиям, чтобы сделать себя еще сильнее.

- Разве это не весело?

- Еще как весело!

- Вот что значит рисковать своей жизнью.

- Давайте поплывем к месту назначения вообще без остановок!

И вот, во время своего заплыва, они на что-то натолкнулись. Перед ними был большой

торговый корабль.

- Смотрите! Там кораблекрушение! Люди за бортом!

Капитан и его команда быстро скинули веревки, чтобы спасти несчастных.

Но 317-ый МЕЧ громко прокричал:

- Это...*буль-буль*...не переживайте о нас, просто плывите по своим делам, ребята.

- Вы наверное не правильно поняли. Мы не пираты и хотим помочь вам. Карабкайтесь на борт, мы отвезем вас на сушу.

Капитан корабля действительно был обычным торговцем. Он действовал по доброте сердечной, пытаясь спасти жертв кораблекрушения!

- Мы просто...*буль-буль*...наслаждаемся плаванием.

- Что ты такое говоришь? Здесь же нигде даже лодки нету.

Местом, где МЕЧи встретились с торговым кораблем, было настоящим сердцем океана.

- И куда вы собираетесь плыть?

- Мо...ра.

Отвечая на вопросы, 317-ый МЕЧ наглотался морской воды. И это было ошибкой, ведь его Живучесть упала до такой отметки, что он уже попросту не мог плыть дальше, а только барахтался на месте, молотя руками и ногами по воде.

- Что? Мора? Разве это не Северный Континент?

У капитана было такое выражение лица, будто какой-то орк приложил его по голове своей глефой.

- Они что, серьезно собираются плыть в Мору?

- А откуда именно вы начали плыть? Позади вас пару дней назад был дикий шторм.

- Капитан, поблизости нет ни одного места, откуда можно было бы начать плавание, не говоря уже о портах... По пути до Мора тоже нет ни одной гавани...

Ученики же просто молчали в ответ.

Капитану было трудно поверить, что это всё не мираж и он даже пару часов плыл вслед за ними, чтобы убедиться в этом лично.

Он был просто поражен их огромной Живучестью, даже несмотря на то, что некоторые пловцы не выдерживали и утопали.

«Если у них так много Живучести, значит они должны быть очень и очень высокоуровневыми воинами...»

У него, как у торговца, были совсем другие приоритеты.

Несмотря на то, что МЕЧи были достаточно высокого уровня, лишь некоторые из них могли надевать экипировку 340-го уровня. Но каждый из них был готов попытаться переплыть целый океан!

Львиную часть Славы и характеристик воины получали от охоты на сложных монстров. Однако, умерев, игрок мог потерять набранные очки, так что вопрос прокачки параметров действительно оставался достаточно сложным.

Необходимость поднятия характеристик – неоспоримая необходимость для каждого игрока Королевской Дороги, даже если его профессия напрямую не требует развития всех без исключения параметров.

Таким образом, капитан понимал, что эти люди, преодолевая море и сражаясь с морскими монстрами, должны были получать немалую прибавку к своим навыкам и характеристикам.

- Они по-настоящему счастливые люди, – вздохнув, с ноткой зависти в голосе, пробормотал капитан.

По будним дням он получал немало головной боли от рутинной работы в компании, так что проводя часы отдыха за путешествиями по миру Королевской Дороги, он расслаблялся и пытался развлечь себя в торговой сфере. Но сейчас, видя МЕЧей, он чувствовал себя попросту униженным.

- Думаю, раньше моя жизнь была слишком комфортной.

Трюм его корабля, который служил в качестве склада, был выполнен из дорогостоящего стекла и других ценных материалов. Этот человек был одним из топ-300 торговцев Версальского Континента и был уважаем другими игроками.

К слову, торговая профессия сама по себе была схожей с воинской, только требовала развития не боевых навыков, а счетных.

- После того, как закончим эту сделку, нужно купить новое судно, нанять экипаж и отправиться навстречу приключениям!

Капитан вытащил из ящика стола карту, которую когда-то получил. Вероятность того, что они смогли бы добраться к месту, указанному на карте, была крайне незначительной, однако все данные были указаны достаточно подробно. Он видел, что на их пути наверняка встретятся пираты, необитаемые острова и другие места, куда бы раньше он ни за что не рискнул поплыть.

Но сейчас капитан сам для себя решил, что отправится именно туда, куда зовет его сердце.

Если обычные воины дерзнули переплыть океан, рискуя утонуть или быть съеденными монстрами, то разве он может быть хуже?

Правда, если бы он услышал, что МЕЧи начали заплыв с Острова Беллона, который располагался в море под названием Нерия, то просто не поверил бы своим ушам. Однако ему уже и не нужно было знать все детали. Если бы капитан был еще хоть капельку более мужественным и смелым, то сам разделся бы и поплыл вслед за МЕЧами.

Виид, сосредоточившись, стоял возле Площади Света.

Природные скульптуры, как правило, привлекали большое внимание со стороны игроков-девушек. Облака, ветер и грязь могли превратиться в великолепные пейзажи.

«Если скульптура большая – это еще не значит, что она природная»

Его не удивляло, что сейчас вся Королевская Дорога говорила о природных скульптурах, создаваемых Виидом на вершинах гор по всему континенту. Телестанции регулярно получали свидетельские показания, а на ток-шоу постоянно шли дебаты о том, что же на самом деле произошло в море у Джиголаса.

Люди повсеместно открывали для себя новые горизонты. При чем речь шла не только о торговцах или кузнецах, но даже о портных и скульпторах.

Мнение об этих профессиях начинало меняться.

Работы Виида всегда отображали нечто естественное: будь то падающие осенние листья, или расцветающие весной деревья, прошедшие через суровую зиму. Это и придавало им еще большего великолепия. Хоть всё это и было искусственно, но в то же время так и выглядела настоящая красота.

- Никогда нельзя забывать про эти мелочи. Именно они приносят мне славу, характеристики и поднимают навыки. Из мелочей как раз и состоят великие работы.

Виид сел на землю и задумался.

- Говоря о деньгах... Даже богатые люди не застрахованы от краха. Я же просто хочу делать что-то такое, что будет пусть и не совершенно, но и не привлекало бы излишнего внимания.

Ему нравилось путешествовать с Юрин по местам, где он еще ни разу не был. Младшая сестренка составляла ему отличную компанию, так что он всегда пытался помочь ей самой лучшей экипировкой для её уровня.

Ради неё он даже вступал в настоящие баталии с хозяевами торговых лавок:

- Слишком дорого. Давайте скидку.

- Если я скину цену, то останусь без прибыли...

- Разве Вы занимаетесь торговлей только ради прибыли? Это же должно делаться в первую очередь для людей! Для их счастья!

- Хм, раз так говорит великий авантюрист, то я сделаю, как Вы просите.

По сравнению с покупкой экипировки в магазине – охота и приключения казались куда легче.

Когда Виид путешествовал вместе со своей сестрой по разным уголкам континента, она рисовала всё более яркие картины, от чего становилась счастливой и улыбчивой, словно ребенок.

- Пусть я и не мог позаботиться о ней как надо, она всё равно выросла правильно.

Вииду пришлось на себя взять роль родителей, которых он с Юрин потерял в далеком детстве.

Со временем она выросла и благодаря своей очаровательной улыбке стала очень популярной. Тем не менее, Юрин всегда действовала правильно, хоть Виид и не мог избавиться от постоянного подозрения к её окружению.

В детстве Виид рассказывал ей сказки на ночь. Подобные рассказы играли важнейшую роль в формировании психики ребенка!

- Сегодня я расскажу тебе сказку «Три поросенка». Жили-были три поросенка, которые оставили родительский дом и решили построить свои собственные. Первый поросенок построил дом из соломы. Второй поросенок построил дом из дерева, а третий поросенок - из крепких кирпичей. Но вот однажды в их владения вторгся волк. Домик из соломы он просто сдул. Деревянный домик он молотил лапами, пока не снес окончательно и только с третьим домом так ничего и не смог поделывать. Какой урок следует из этой истории?

Виид и сейчас помнил, что ему ответила тогда его маленькая сестренка.

- То, что нужно построить крепкий дом, братик?

Но Виид решительно покачал головой:

- Нет, Хаян. Хоть это просто детская история, урок в ней очень важный. Нужно владеть недвижимостью!

- Ааа, ооо.

- А завтра я тебе расскажу другую историю. О Хонбу и Нолбу (п/п: корейская сказка). В ней пойдет речь о том, как трудолюбивого Нолбу обманывал его брат Хонбу.

Юрин воспитывалась дома благодаря жизненным ситуациям Виида!

А еще, помимо всего прочего, Виида постоянно беспокоило то, что некоторые люди глаз не могли отвести от Юрин. Это совершенно не прибавляло ему душевного спокойствия.

- Пришло время сделать и в городе природную скульптуру.

Первоначальный план состоял в том, чтобы сделать Шедевр где-то на северном континенте, но за пределами Моря. Кругом хватало неисследованных областей, где бродило множество опасных монстров, куда ни один человек не осмеливался сунуться.

Одной из его главных задач на текущий момент было изучение Ваяния Природного Бедствия. В целом список дел Виида можно было свести к трем вещам: быстрое овладение навыком, уборка в доме, готовка еды.

- Нужно побыстрее докачать Ваяние Природы, чтобы взорвать всех к чертовой...

Он смог бы вызывать наихудшие природные бедствия! Лесные пожары, наводнения, удары молний, землетрясения, цунами, извержения вулканов, ледяные и снежные ураганы. Вариантов природных катастроф было просто не счесть.

- Нужно объединить все свои знания, чтобы сделать лучшую скульптуру.

Однако сейчас, глядя на Мору, его первоначальные стремления изменились.

- Должен ли я создавать скульптуры в безлюдных местах?

Мора, можно сказать, цвела. Повсюду можно было увидеть деревья, в том числе фруктовые, посаженные Виидом, а на обочинах дорог – цветники и зеленую траву.

- Люди проходят мимо и совершенно не замечают, что каждую травинку можно рассматривать как своеобразную природную скульптуру.

Таким образом, Виид принял решение создать новую работу именно здесь, на краю Площади Света.

Эта площадь была достаточно новой, кроме того, неподалеку велись работы по возведению Собора Фрей, а значит мимо должно было проходить достаточно большое количество игроков.

Даже сейчас у центрального фонтана собралась внушительная толпа людей, присматривающих что-то в торговых лавках или просто болтающих друг с другом. Игроки частенько собирались на подобных площадях чтобы поторговать или пообщаться с другими. Кроме того, сюда часто приходили новички, чтобы набрать из фонтана воды для очередного рейда в охотничьи угодья.

Таким образом, Виид совершенно не удивлял тот факт, что площади были многолюдными и он, определив для скульптуры участок в 20 квадратных метров, принялся за работу. На нем была простая потрепанная одежда, и перво-наперво он занялся лепкой небольших цветков прямо из земли.

Несмотря на скорое начало задания Бэрекена, Сила нежити Виида постепенно падала, пока не опустилась до отметки ниже 140 пунктов. Таков был штраф за создание природных скульптур и повышение Близости к природе.

Однако он всё равно чувствовал себя свежим, будто только что вернулся из бани. Заниматься природными скульптурами в течение 100 дней – это был настоящий подвиг.

- Пора заканчивать её.

Виид наносил последние штрихи. До вызова Бэрекена осталось всего ничего, и Виид считал, что смог бы найти какой-то способ, чтобы отказаться от задания, однако ему всё равно было интересно посмотреть куда же оно приведет.

Поскольку сейчас Виид создавал в основном множество маленьких деталей, таких как травинки и цветки, скульптура должна была получиться не такой большой, как некоторые его прошлые работы.

Если бы кто-то подошел поближе и присмотрелся, то наверняка поразился бы тому, насколько реалистично выглядит скульптура. Однако Виид разместил прямо перед собой одну из повозок Манауэ в качестве забора, чтобы его никто не отвлекал. Кроме того, ему на руку сыграла суета на строительной площадке, так что он сумел закончить свою работу практически без помех.

- Так, еще это и готово.

Виид долепил из грязи последний цветок.

- Пожалуйста, дайте название завершённой скульптуре.

Эта скульптура представляла из себя собрание всех цветов, которые Виид видел во время своих странствий по Версальскому Континенту со своей младшей сестричкой.

Монотонная работа над каждой травинкой и лепестком напомнила ему те времена, когда он пришивал глаза куклам. Но так как его главной целью было создание чего-то совершенно иного, он не хотел оставлять никаких доказательств того, сколько усилий он потратил на её создание.

- Клумба цветов, которые я видел? Нет. Почему то мне кажется, что люди не одобряют такое название, особенно после того, как осознают весь мой кропотливый труд. Как насчет Клумбы на площади? Довольно нейтрально.

Приложить гору усилий на создание чего-то великолепного и дать этому плохое имя. Вот в чем заключалась настоящая специальность Виида!

Без сомнения, тысячи людей увидят его творение, созданное на Площади Света неподалеку от строительной площадки Собора Фрей. Хоть Виид и не мог предсказать результат своей работы, он чувствовал, что получилось достаточно неплохо.

Среди полевых цветов и трав можно было увидеть бабочек, порхающих над цветами и пчел, собирающих мед, а кое-где даже маленькие фигурки птиц, вьющих свои гнезда.

Когда-нибудь он бы посадил здесь деревья и, может быть, даже создал целый палисадник.

- Хотя мне не следует отказываться от идеи посадки исключительно фруктовых деревьев. Что ж, пусть будет Просто Клумба.

- Подтвердите название: «Просто Клумба». Верно?

- Да.

Будучи лордом Моры, он хотел показать своим гражданам, что такая искусная работа - вполне обыденная для него.

Это как когда друг спрашивает о том, сколько ты зарабатываешь, а ты ему и отвечаешь: «О, не так много», и называешь сумму с вычетом всех налогов, страховок и т.п.

Дзынь!

- Вы завершили создание Шедевра - «Просто Клумба»!

Настоящий цветущий сад.

Эта скульптура изображает красоту полевых цветов и прочих растений. Несмотря на то, что все они растут беспорядочно, скульптура переполнена жизнью.

Некоторые цветы можно отнести к категории редких, и благодаря их изображению в скульптуре, увеличится их количество.

Каждый цветок и травинка выражают первозданную красоту и расцветают в руках искусного мастера, который создал эту скульптуру.

Данная работа достойна того, чтобы попасть в историю. В ней находится сила самой природы.

Художественная ценность: 3,871.

- Эффекты:

Скульптура «Просто Клумба» увеличивает восстановление Здоровья и Маны на 23% в течение следующего дня.

Максимальный запас Здоровья увеличится на 37%.

Оценив эту скульптуру, навык сбора трав начнет расти быстрее.

Эффективность навыков фермеров и садоводов увеличится на 3%.

Появление этой скульптуры привело к зарождению в окрестностях растений-монстров. Хотя они и враждебны к людям, шанс встретить их крайне мал.

Неподалеку расцветет поле альпийских трав.

Появилась возможность проведения новых сезонных фестивалей.

Данные эффекты не сочетаются с воздействием других скульптур.

Количество созданных Шедевров: 15.

- Вы получили опыт в Скульптурном Ремесле.

- Вы получили опыт в Ремесле.

- Уровень навыка «Понимание Скульптур» увеличился на 1.

- Слава увеличилась на 625.

- Искусство увеличилось на 12.

- Живучесть увеличилась на 4.

- Стойкость увеличилась на 3.

- Выносливость увеличилась на 3.

- Ваяние Природы достигло 100% на 5-ом среднем уровне и перешло на 6-ой.

- Вы изучили навык «Ваяние Великого Природного Бедствия».

- Вы получили возможность выполнить цепочное задание, связанное с последним заветом скульпторов о внеземной красоте.

В ходе выполнения задания Вы сможете раскрыть всё величие Скульптурного Ремесла.

Каждый последующий шаг данного задания будет сложнее. Чтобы не потерпеть неудачу, рекомендуется поднять все скульптурные навыки.

Последний завет скульпторов!

Техника секущего ножа, Оживление Скульптуры, Скульптурная Трансформация, Создание духов, Ваяние Природных Бедствий.

- Понемногу, один за другим, но я овладею всеми навыками.

Он ощущал себя так, будто вновь стал моложе и, откладывая в копилку по монетке, вдруг обнаружил, что она полностью забита!

- Какое-то новое задание? Даже если оно требует немалой подготовки, рано или поздно я его выполню.

- Вы приняли новое задание.

Обратите внимание, что задание будет провалено, если его не завершить в течение года.

Теперь же Виид чувствовал, будто все свои сбережения ему пришлось потратить за пол часа прогулки по бутикам.

- Кхе-кха-кха!

Лицо Виида так позеленело, что на него даже смотреть стало тревожно.

Во многих отношениях его неординарная личность являлась отражением детства, в котором не просто тяжело было обрести душевное спокойствие, но трудно было даже найти и съесть

котлету из свинины по-корейски.

- Так или иначе, в ближайшее время моё Скульптурное Ремесло перейдет на 8-ой продвинутый уровень.

На данный момент текущее значение его основного навыка составляло 99,3% на 7-ом продвинутом уровне. То-есть до 8-го оставалось всего 0,7%.

Тем временем у его ног мягко колыхались по ветру цветы и позеленевшие листочки. Камешки, почва и вода - стали играть яркими красками, а по округе стал распространяться приятный цветочный аромат.

Скульптура привлекла даже живых бабочек и пчел, которые добывали нектар и опыляли цветочки.

Творение Виида повлияло на всю окружающую природу. Зазеленела земля вдоль заборов и дорог, а цветы распустили свои бутоны.

В мгновение ока во всей Море стало больше красочных мест, укрытых зеленью и цветами! Ветер подхватил их лепестки и понес даже к самым безлюдным местам.

Люди и торговцы, стоящие на площадях, рынках и у Гильдии Наемников - увидели плывущие по ветру лепестки цветов.

Дзынь!

- В Море начался фестиваль полевых цветов.

Лепестки цветов возвещают о приходе весны.

Северные поля и холмы заполнены цветущими травами. Эти умиротворяющие места стали излюбленными у жителей окрестных деревень, которые будут приходить туда любоваться.

Пока длится фестиваль, жители будут счастливы.

Во время фестиваля увеличивается скорость восстановления Живучести.

Увеличивается Слава Моры.

Увеличивается количество посетителей города, что благотворно воздействует на туристическую отрасль.

Производство меда увеличивается на 800%.

В это время даже заклятые враги не будут чувствовать ненависти друг к другу.

- Здорово. Цветы красивые и так приятно пахнут...

Мужество людей выросло от одного взгляда на цветы. Независимо от того, насколько высоким был их уровень, в сердце они оставались всё теми же новичками. Некоторые даже надели аксессуары с драгоценными камнями, повышающие Очарование!

Фестиваль полевых цветов Виида возник совершенно непреднамеренно.

- Цветы же просто бесполезны. Я действительно не понимаю людей, которые покупают их, а затем просто отдают. Хоть то в честь поступления в школу или по её окончанию, да вообще в честь любого случая - их всё равно потом придется выкинуть в мусорку, как совершенно бесполезную вещь.

Разум Виида был настолько сухим, что если бы он был пустыней, в ней не выжил бы ни один кактус.

Несмотря на неожиданное появление фестиваля, Виид посчитал, что одно проведение будет вполне приемлемо. Он вспомнил, как Юрин восхищенно рассматривала цветочный сад и увлеченно говорила о том, что повсюду хочет видеть цветы.

- Ну, это будет не постоянно и, вроде бы, не требует никаких капиталовложений. А раз так - то это даже хорошо, тем более что жители счастливы.

Место, где появились скульптуры бабочек и пчёл, вскоре должно было набрать популярность. И Виид знал, что лишь вопрос времени в том, когда игроки полюбят это место.

Так что он расположился поудобнее, чтобы поприветствовать всех подходящих посмотреть скульптуру игроков.

Задание «Призыв Бэрекена» вот-вот должно было начаться.

Оставив свои скульптуры в Море, Виид ровно в полночь увидел ролик о Бессмертном Легионе и его восстании.

По долинам стал расстилаться холодный туман. Местами начали появляться дряхлые черные деревья. Солнце полностью исчезло, а вокруг повисла тишина.

Кхрп. Кхрп.

Лишь изредка раздавался звук похрустывания костей марширующих Пылающих Скелетов. Они шли через леса, поля и долины в сторону огромной расщелины в скале!

Им оставалось совсем немного до этой пещеры, как вдруг появились они. Рыцари Возмездия, проклятие древних времен.

А навстречу нежити тем временем бросились отважные гномы.

- Пошли прочь, вонючие твари! - выкрикивали они, орудуя топорами. Каждый взмах тяжелым орудием разбивал на части сразу по несколько Пылающих Скелетов.

Плечом к плечу с ними, как в старые добрые времена, стояли варвары, эльфы и феи.

- Здесь нежить, огонь!

Как только Рыцари Возмездия подошли на дистанцию выстрела, красивые эльфийки-лучницы натянули тетивы своих луков и произвели залп.

Это был ознакомительный ролик нового вторжения Бессмертного Легиона. Затем картинка сменилась на Бэрекена.

Великий некромант сидел на троне из костей дракона.

Его внешний вид прямо таки источал могучую мистическую силу, а вокруг него витал густой черный дым. Аура Бэрекена могла подавить кого угодно.

- Восстань, мой Бессмертный Легион... Никто не избежит смерти!

Дзынь!

- Темный маг, некромант Бэрекен Деморф зовёт вас.

Ранее он возглавлял Бессмертный Легион и бросил вызов нескольким праведным орденам и церквям континента. Его подданные были преисполнены силой.

Те времена можно было назвать настоящей войной живых против мертвых!

Но в прошлом Бэрекена победили, а его Здоровье и ману запечатали с помощью меча, проткнувшего его грудь.

Для того, чтобы выжить, Бэрекен высасывал жизненную энергию зверей и монстров.

Его основными противниками были гномы и Королева фей Тенейдон, которым он и бросил вызов!

В то время, как Бэрекен наращивал силы, феи растрачивали свои способности на развлечения, в результате чего не смогли собрать хоть сколько-нибудь значимые силы. Гномы тоже не сумели остановить нежить и потерпели поражение.

Если бы старому некроманту удалось полностью поглотить энергию Королевы фей, то он смог бы вернуть свою прежнюю силу. Для него она выступала в качестве своеобразного нового источника маны.

Если бы не меч в теле Бэрекена, то Тенейдон давно настал бы конец.

- Вы получили новое задание.

Бэрекен нуждается в своем ученике, личе Шайяре.

При помощи черной магии Бэрекен создал для Вас портал.

Таким образом, Виид стоял перед входом в портал, а впереди была комната, где восседал его Темный Повелитель.

- Да уж, если Бэрекен обретет свою первоначальную силу, он станет еще страшнее.

Все праведные ордены Версальского Континента готовились к этому. Рыцари и жрецы формировали свои армии, чтобы дать отпор нежити.

Стоя перед порталом, у Виида даже мурашки по коже пробежали от злобной ауры Бэрекена.

- Раз здесь появился портал, значит Бэрекен, наверное, думает, что я его ученик. Гномы и феи, должно быть, были разбиты даже с поддержкой всех тех племен.

С другой стороны, заклятие бессмертия должно было сильно поднять силы его подданных. Однако Виид мог выполнять это задание лишь в образе лича Шайяра, воспользовавшись Скульптурной Трансформацией.

- У Бэрекена наверняка много сокровищ, - с этими словами Виид шагнул в сторону портала.

Единственное, что крутилось в его голове, так это: «Деньги, деньги, деньги. Сокровища, сокровища, сокровища».

Но тут, сделав еще шаг, он внезапно остановился.

- Но в прошлом Бэрекен проиграл, а значит его сокровища уже должны быть разграблены...

Так или иначе, но в свое время нежить почти завоевала континент, так что у Бэрекена наверняка должно было остаться хоть что-то.

Во всяком случае попытка не выглядела абсолютно лишеной смысла!

Тем временем сотрудники отдела по связям с общественностью компании Юникорн собрались в видео-зале. Они наблюдали за определенными игроками Королевской Дороги в режиме реального времени, чтобы увидеть их прогресс.

Команда Джанг Юнсу тоже была здесь. На экране перед ними была картинка, где Виид смотрел на портал и размышлял: идти ему, или нет.

- Что же он выберет? - поинтересовался её заместитель.

- Пока не знаю. Не могу понять, о чем он сейчас думает.

Даже Джанг Юнсу не могла предсказать решение Виида.

Если анализировать все действия Виида, то определенно можно было сказать только одно: его мотивацией всегда были деньги. Даже один медяк был для него весомым аргументом.

Но с другой стороны, это задание было достаточно простым, и каждый игрок самостоятельно должен был решить – стоит ли им заниматься.

Замерев на своих стульях, сотрудники Юникорн ожидали решения Виида. Им пришлось даже сдерживать желание сходить в туалет.

Между ходом времени в реальном мире и в Королевской Дороге была определенная разница. Но когда дело доходило до интересных приключений, то телестанции это не останавливало. Поскольку в виртуальном мире скорость происходящего была в четыре раза быстрее, то они просто удаляли все ненужные части видео и преподносили его зрителям на блюде. Однако людям зачастую нравилось смотреть и на то, как старательно Виид вырезает гусениц и бабочек, добавляя их к скульптуре. Он никогда не делал посредственных работ!

- Нужно хорошо подумать, – тем временем размышлял Виид, – Задание Бэрекена очень значимо для нежити и некромантов, но я не должен принимать необдуманных решений.

Среди всех темных магов Версальского Континента, Виид, пожалуй, был единственным некромантом-нежитью. А так как Бэрекен призвал всех темных магов и некромантов, то Виид был еще и единственным, кто мог соответствовать образу лича Шайяра. Другими словами, его выбор мог привести к серьезным и непредсказуемым последствиям.

Другими словами, подобное задание было эксклюзивным для всех некромантов Версальского Континента.

Сотрудники корпорации Юникорн продолжали следить за Виидом. Им нравился этот скульптор, который получил все пять секретных техник и дошел до последнего завета его предшественников!

- Он еще долго будет принимать решение. Давайте посмотрим что делают другие, – решила Джанг Юнсу и переключила экран.

Тени Земли.

Впервые на Равнинах Отчаяния появились пешие авантюристы из Королевства Розенхайм.

В последнее время приключения Виида стали знаковыми для многих игроков, и всё больше людей отправлялись на поиски своих собственных приключений. Некоторые из них знакомились с другими игроками и организовывали группы.

И вот, одна из таких групп наткнулась на секретное задание S-ранга, для прохождения которого требовалось преодолеть 13 этапов. На текущий момент эти люди как раз и приближались к финальной части задания.

- Осторожнее. Нам нельзя выносить отсюда слишком много.

- Кхе-кхе! Откуда здесь столько пыли?

Они сражались с вурдалаками вместе с Наемниками Серебряного Кольца, и сейчас были вынуждены сидеть над стопками архаичных на вид бумаг.

Подобная рутинная работа заставила бы кого угодно сбежать в ужасе. Но в ней были и преимущества. Подробное изучение данных о задании могло помочь в его прохождении.

- Сколько нам тут еще торчать...

- А не ты ли говорил еще год назад, что конец уже близок?

Однако, как истинные искатели приключений, они верили, что способность довести дело до конца отличает авантюриста от представителей других профессий.

На текущем этапе задания им необходимо было проникнуть в Церковь Эмбинию и вернуть некий предмет, принадлежащий Храму Вальхаллы.

Рыцари Эмбинию, с которыми им предстояло столкнуться, были крайне сильны и обладали 420-ми уровнями. Естественно, уровни членов этой группы тоже не уступали их противникам.

И вот, отправившись выполнять задание, они были окружены подавляющими силами Церкви Эмбинию, которые привели для защиты своих святилищ просто невообразимое количество жрецов, магов и темных рыцарей. Они оказались в ловушке, не имея никакой возможности справиться с армией жрецов и рыцарей Церкви. Так они и оказались в архиве, в котором сейчас и сидели.

- Почему мы постоянно оказываемся там, где вокруг или горы пыли, или толпы монстров?

- Не знаю, но нам определенно нельзя терять бдительности. Вокруг очень много сильных врагов.

НПС обладали высоким уровнем интеллекта, так что ситуация казалась крайне скверной. Кроме того, благодаря кое-каким подсказкам, они знали, что любая попытка бегства обречена на провал.

- Может, нам следует каким-нибудь образом поднять наши навыки, а затем попытаться вылезти отсюда?

- Давайте посмотрим с другой стороны, может там нам удастся что-то найти?

Они не знали как выглядит предмет, описанный в задании, так что просто продолжали бессистемно исследовать окрестности, прокачивая заодно свои археологические навыки.

Подобные умения были как нельзя кстати авантюристам.

Они искали ключи к заданию, попутно помещая в свои рюкзаки золотые подсвечники и прочие предметы из золота.

Вскоре Бэн подошел к одному из факелов, висящему на стальных скобах.

- Идентификация!

- Факел Правосудия.

Прочность 23/102.

Атака: 49-91.

Факел, побеждающий тьму.

Был в собственности одного из лучших воинов Вальхаллы, Даратесуги.

Ограничения:

Честь и Лидерство должны быть выше 600.

- Эффекты:

Все характеристики увеличиваются на 25.

Повышает эффективность боевых навыков.

Повышает эффективность зачарования и ловушек.

Скорость восстановления от травм увеличивается на 40%.

Предоставляет возможность использовать благословения Вальхаллы.

Подавляет монстров темной склонности.

Соппротивление к черной магии увеличивается на 83%.

Очаровывает и манипулирует сознанием, внушая волю Вальхаллы.

Бэн слышал о Даратесуге, который погиб в сражении, а все воспоминания о нем исчезли.

Внезапно со стороны хранилища послышались какие-то звуки.

- Так, нашему коллеге, кажется, несладко.

Третий член отряда всё это время копошился в хранилище и сейчас бежал к ним со всех ног!

- Нашел!

Бэн понял, что настало время воспользоваться последним тузом. Свитком Возврата! Он не мог использовать его раньше, поскольку магия Эмбиню блокировала его.

Бэн разорвал свиток, открыл дверь архива и вся троица исчезла прямо перед носом у недоумевающих и разгневанных рыцарей.

Сотрудники корпорации Юникорн продолжали взволнованно следить за происходящим. На этот раз на экране перед ними были Тени Земли, которые пробирались через узкие проломы и расщелины, исследовали подземелья и изучали множество разных тайных ходов. Словом, они были достойны всяческих похвал.

Перейдя к 13-му этапу задания, уровень сложности превысил все их ожидания.

- Что если мы назовем это «Заданием Теней Земли»? - спросила Джанг Юнсу у Кан Сона, представителя другого отдела, который тоже находился в зале.

- Ну, оно еще не закончено, ведь в будущем всё может измениться.

- И чем же может закончиться это задание?

- Если Церкви Эмбиню удастся окрепнуть, то её злая воля распространится по всему континенту.

- Это очень серьезно. Мы должны сделать объявление.

В прошлом Юникорн частенько запускала рекламу о Королевской Дороге и её событиях на популярных телестанциях. Но сейчас, когда эта виртуальная игра вышла на первое место, корпорации уже не требовался пиар. Она просто продолжала выпускать капсулы и зарабатывать деньги.

Таким образом, отдел по общественным связям просто наполнял список изменений, происходящих на Версальском Континенте, чтобы игроки могли своевременно узнать о новшествах.

В результате, ролик о возможных изменениях получился очень и очень красочным.

Безлюдная пустошь. И лишь стая гиен, пирующих у своей добычи.

По своей сути, гиена была слабым монстром, однако дюжина этих голодных зверей могла заставить бежать, поджав хвост, даже льва.

Пустошь сменилась на кристально-чистое озеро, возле которого росли вечнозеленые деревья, между стволами которых мелькали эльфы и феи, готовясь к очередному бою.

И в это же время на стенах одного из замков прославленные герои кричали своим соратникам, поднимая их боевой дух.

Вот он - нескончаемый Центральный Континент, с его бесчисленными войнами и восстаниями.

Затем на экране появился Седьмой Первосвященник Церкви Эмбиню - Санхерани.

- Подготовка закончена. Глупые люди, эльфы и гномы, вы ничего не сможете противопоставить грядущему разрушению!

Теперь каждый игрок мог своими глазами увидеть, что Церковь Эмбиню начала набирать обороты и готова возобновить тотальную войну против всех праведных орденов.

Верхней части Версальского Континента повезло больше. Культ Эмбиню находился далеко от этих земель, насыщенных стратегически важными охотничьими угодьями и тихими, спокойными районами.

- Пожалуй, лучше я откажусь.

Виид решил не заходить в черный портал. Бессмертный Легион поглотил слишком много территорий и складывал о себе слишком плохое впечатление. Помогая им - можно было потерять лояльное отношение игроков и жителей большинства областей.

- А если Бэрекен захочет вторгнуться в Мору? Нет уж, не надо мне такого.

- Вы действительно хотите отказаться от призыва Бэрекена Деморфа?

В случае отказа от задания, Ваши отношения с повелителем Бессмертного Легиона могут измениться на полностью враждебные.

Кроме того, могут последовать и другие штрафы.

Сообщение, от которого руки Виида стали дрожать!

- Не пойду.

- Вы отказались от задания.

Вера увеличилась на 50.

Достоинство, Мужество и Боевой Дух увеличились на 10.

Слава уменьшилась на 2,439.

- Не такой уж и страшный штраф. Я так и знал, что от задания можно отказаться.

Небольшие потери в Славе совсем не испугали Виида. А учитывая прирост характеристик - так отказ и вовсе пошел ему на пользу.

И тут глазам Виида предстал очередной ролик.

Та-да-да-да-дам!

Небо заволочло грозовыми тучами. Грянул гром и ударила молния. Старейшие вековые деревья смело, словно щепки от внезапного взрыва силы, исходящей от Бэрекена Деморфа, повелителя нежити.

Каждый удар молнии освещал его костлявую фигуру, укрытую мантией.

- Лич Шайяр, ты решил сбежать от меня? Я заставлю тебя заплатить за это предательство! Вечность покажется тебе слишком короткой, когда ты окунешься в страдания!

Его крик заглушал даже раскаты грома. Повсюду, словно от землетрясения, тряслась земля, выпуская из своих недр орды нежити.

Отказ Виида активировал новое событие! В качестве наказания за непослушание, нежить изо всех окрестных кладбищ грозилась вторгнуться в Мору.

Эта новость совершенно не обрадовала Виида.

Перечитав информационное окно еще раз, он понял, что его отношения с Бэрекенем закончились полным фиаско.

Он не смог избавиться от последствий пребывания в облике нежити.

Сила нежити! Вот основная причина, по которой Виид не мог так просто проигнорировать зов Бэрекена. Она же служила основным отличием между живыми и мертвыми. Ночью нежить наделялась колоссальной силой, в то время как днем наступало время людей.

Некромантами же могли быть и обычные люди, наделенные Силой нежити. И Виид хорошо помнил, как сам пользовался заклинаниями призыва мертвецов.

Другими словами, эта характеристика была своего рода проклятием, и росла сама по себе в зависимости от действий игрока.

Вокруг Виида всё посерело, а его тело стало иссыхать.

- Вы не можете противиться Силе нежити.

Он не мог ни воспользоваться Скульптурной Трансформацией, ни сделать еще что-нибудь, что позволило бы прекратить действие непонятного заклинания.

- Вы подверглись воздействию «Зова Тьмы».

Бэрекен принудительно вызывает всю нежить для осуществления своих злых помыслов.

Нежить не может игнорировать данное заклятие.

Спустя полсекунды Виида просто-напросто засосало в черный портал.

ПРОДОЛЖЕНИЕ СЛЕДУЕТ...

<http://tl.rulate.ru/book/487/30330>