

Глава 4: Крупнейшее сооружение севера.

- Мууууууу!

Желтоватый впрягся в огромный плуг и потащил его вперед.

Тем временем, Герника, Виндекс, Севилль и остальные с лопатами в руках копали землю.

Это был грандиозный план по направлению Реки Мирос в сторону Крепости Пухоль!

Золотой Человек, Золотая Птица и Серебряная Птица помогали раскалывать породу, в то время как Виверны занимались ее перевозкой.

- Ку-веееек!

3-я Виверна таскала ящики с песком.

Для работы были мобилизованы абсолютно все оживленные скульптуры.

Червь Смерти и Королевская Гидра изменяли русло реки, высыпая в него тонны земли и гальки.

Оживленные скульптуры прекрасно подходили на роль рабочих на стройке.

- Как вы видите, Виид чем-то руководит. Интересно, в чем его план?

- Да, вскоре после битвы появились его подчиненные. Глядя на происходящее с высоты птичьего полета, кажется, он пытается направить течение Реки Мирос прямиком на Крепость Пухоль.

Телестанции вели прямое включение с места событий.

Форумы, которые после окончания битвы за Крепость Пухоль уже порядком подзатишли, стали раскаляться вновь.

- В чём дело? Что происходит?

- Наверное, он готовится к еще одной битве с Империей Хэйвен и хочет оградить крепость рвом с водой.

- Для водного рва там будет слишком много воды.

- Я 21 год проработал на стройке. Точно вам говорю, это строительство национального масштаба, на которое потребуется ни один миллиард вон.

Работа Виида привлекла к себе внимание не только телестанций, но и других игроков, что увеличило количество подключений в Королевскую Дорогу.

Игроки, продолжающие праздновать победу в крепости, были немало удивлены этим новостям.

- Эй, а он и вправду работает!

- Похоже, они хотят выкопать побольше земли.

Червь Смерти вырывал землю, и когда её скапливалась целая гора, Королевская Гидра начинала толкать её к реке.

И в этот момент перед всеми игроками высочило информационное окошко.

Дзынь!

- «Стройплощадка Реки Мирос».

Правитель Королевства Арпен Виид планирует огромный проект гражданского строительства.

Создание нового водного пути от Реки Мирос к Крепости Пухоль!

Все, кто примет участие в работе, в зависимости от вклада получают национальные достижения в королевстве.

Уровень сложности:

Королевское задание.

Награда:

Национальные достижения.

Слава.

Ограничения:

Только для граждан Королевства Арпен.

Игроки со статусом убийцы не допускаются.

Максимальное количество участвующих: 5 миллионов человек.

Увидев информационное окно, северные игроки удивились еще больше.

- Задание, в котором может участвовать 5 миллионов человек?!
- Ох, я обязан принять его. Я так скучал по строительству Грандиозных Зданий. После такого труда всё моё тело становится мускулистым.
- На ум приходит строительство статуи.
- Достижения в Королевстве Арпен... Нужно быть активным в своей стране. Так, что я должен делать? Копать яму или таскать землю?

Те, кто начал играть в Королевстве Арпен, уже имели некоторый опыт тяжелого труда. Эта работа была и правда нелегкой, но всегда делась не в одиночку, а вместе с другими сотнями тысяч игроков!

- Я устал пить и веселиться. Пора бы и попотеть. Именно такие вещи – самые ценные в жизни...
- Хе-хе, давайте зарабатывать достижения!

Дзынь!

- У Реки Мирос собралось 83,190 строителей.

А еще через несколько секунд.

Дзынь!

- У Реки Мирос собралось 893,192 строителей.

К вечеру зарегистрировалось ровно пять миллионов человек.

Среди собравшихся игроков были и те, кто пережил войну, и те, кто подключился к игре по истечению штрафа.

- За работу.

- За работу!

- Но у меня нет инструментов... Разве нам не нужны лопаты и тележки?

В Королевстве Арпен часто происходили таинственные вещи.

Как только игроки испытывали нехватку в каких-то вещах, будто из ниоткуда появлялась Торговая Компания Манауэ.

- Торговая Компания Манауэ рада помочь. В продаже кирки и повозки, запряженные быками. Запас ограничен, так что подходите быстрее! Обратите внимание, что товары ремонту, обмену и возврату не подлежат!

Цена за одну кирку была 30 серебряных, а за повозку – 20 золотых!

Подобная стоимость в 40 раз превышала цены в лавках Моря. Это была настоящая обдираловка, однако игроки раскупали товары без малейших жалоб.

Инструменты разобрали в мгновение ока, хотя очередь за ними не продвинулась ни на метр.

Спустя некоторое время Манауэ и его торговцы привезли вторую партию.

- Мы спешно закупили недостающее количество! Пришлось заплатить больше магазинам среднего звена, поэтому по прежней цене продать мы уже не сможем. Одна кирка – 56 серебряных, а повозка – 35 золотых.

Товары закончились и во второй раз, и в третий, и в четвертый, а торговцы всё продолжали и продолжали поднимать цены!

Поначалу игроки пугались завышенной стоимости, но учитывая отсутствие на складах необходимого инструмента – соглашались и покупали.

Естественно, всё это происходило в соответствии с планом Вида и Манауэ.

- Первая и вторая партия должны содержать не больше 5% от необходимого количества. Затем, повышаем цены и продаем целую гору.

- Как и следовало ожидать от Вида-нима. Мне, как торговцу, еще многому нужно научиться. Но разве меня не проклянут, если я буду вести такую политику? Если я хочу продолжать вести бизнес, нужно поддерживать имидж Торговой Компании Манауэ.

- Продав половину запасов, поручи реализацию оставшихся товаров посредникам. После того, как игроки раскупят большую часть инструментов, тележек и повозок – то цена на них вырастет естественным путем, так что у игроков не будет к тебе никаких претензий.

- Это действительно Вид-ним!

- Такова жизнь.

Два человека вступили в сговор с целью обобрать людей, участвующих в задании от Королевства.

Таким образом, северяне усердно копали землю, стоя плечом к плечу. У них выработалась особая любовь к подобной работе после строительства Грандиозных Зданий.

Несмотря на жару, репортеры телестанций не забывали освещать происходящее.

– Убьешь одного человека – и ты убийца. Но не зря ведь того, кто убивает миллионы называют героем? То же самое можно отнести и к труду. Несмотря на то, что выполнение абсолютно любой задачи требует усердия, создание чего-то большого – принесет нам наибольшую пользу. Это прекрасное ощущение, – прокомментировал один человек, работавший с Виидом еще в Королевстве Розейнхайм над Пирамидой.

Среди всех северных игроков, подключенных к Королевской Дороге, значительная часть работала возле Реки Мирос. А всё потому, что они не понаслышке знали о пользе Грандиозных Зданий и развитии инфраструктуры.

Они активно двигали своими руками и ногами, выполняя то, что от них требовалось.

Как скульптор, Виид обладал многочисленными достижениями, так что они гордились даже просто факту участия в его задании.

После этого Виид попросил людей освободить Крепость Пухоль.

– Я должен создать здесь популярную скульптуру.

Он намеревался воспользоваться Ваянием Природы для водных аттракционов.

По плану, скульптуры должны были стать не просто большими и красивыми, но и такими, с которыми можно взаимодействовать и играть.

Проблема заключалась в том, что Виид ни разу не был в аквапарке и видел его лишь по телевизору.

– Интересно, как бы мне сделать так, чтобы люди каждый день платили входную плату к этим забавным аттракционам?

За его работой следило множество людей.

– Бог Войны Виид!

– Кха! Впервые вижу Вииду вблизи. Нужно похвастаться друзьям.

– Да, хотя я не узнал бы его, если бы встретился с ним на улице.

– Это нормально. Его лицо забывается, если некоторое время смотреть в сторону.

Собравшаяся толпа превосходила число фанатов у поп-звезд в сотни раз!

Как правило, Виид в таких случаях делал бизнес, стоя на площади. Но сейчас люди не хотели беспокоить его.

А с неба, тем временем, наблюдали тысячи авиаков.

Спустя некоторое время Виид утвердительно кивнул:

– Я примерно представляю, какие ощущения люди испытывают в аквапарке.

По телевизору он видел высокую крутую горку, а лично ему довелось испытать «Водные игры»

Кендэла возле деревушки гномов Курысо.

Он вспомнил, как смотрел на величественные работы скульптора Кендэла и обучался Технике создания духов.

– Когда я видел всё это по телевизору, то голосащие дети и женщины выглядели очень счастливыми.

Виид воспользовался Ваянием Природы.

Вода, поднимавшаяся из-под земли, сама стала материалом для ваяния. К счастью, в сохранении её формы не было никаких особых сложностей.

– Горка Кендэла была веселой, но слишком низкой. Чтобы аргументировать высокую цену, моя должна быть побольше.

В этом деле важную роль играл как опыт, так и воображение. Естественно, следовало учитывать и общую картину в целом.

Парк развлечений должен стать настолько привлекательным и захватывающим, чтобы посетители горели желанием опустошить в нём свои кошельки.

И подобное вполне было возможно благодаря характеристике Искусства Виида.

Он создал водную горку высотой в 600 метров.

Но это была не просто горка!

Это был водный дракон, напоминающий собой Ледяного!

Аттракцион был устроен таким образом, что всё его тело было сплошной водной горкой, заканчивающейся хвостом.

Благодаря Крыльям Света Виид мог работать даже на большой высоте.

– Оооо! Фантастика!

– Скульптура Виида-нима!

– Невероятно быстро. Просто поразительно, как такая грубая работа могла превратиться в подобный шедевр.

– Это всё опыт.

– Возможно, он делает аттракционы для всех нас. Сверкающие на солнце...

Толпа продолжала расти и насчитывала уже несколько миллионов.

Со стороны это выглядело так, будто Виид проводит концерт.

– Хорошо. Не нужно будет тратить деньги на рекламу.

Телестанции чуть ли не дрались между собой за самые удобные позиции для трансляции работы Виида. Они ждали, когда его новая скульптура наконец-то будет завершена.

Таким образом, на водную горку, высота которой достигала 650 метров, было затрачено 10 часов.

Проблемы с голодом легко устранялись ячменным хлебом, ну а перерывы он попросту не делал.

- Еще столько всего нужно сделать. Отдыхать некогда, нужно зарабатывать деньги.

Это было как найти валявшуюся на земле монетку или купить выигрышный лотерейный билет.

Его Скульптурное Ремесло близилось к мастерскому уровню, а Искусство было достаточно высоко, чтобы справляться с водной скульптурой любого масштаба.

По замыслу, люди должны были скользить со спины дракона, а в конце сделать мертвую петлю, словно на американских горках. Кроме того, по пути было целых пять секций, закрученных спиралью и расположенных прямым внутри дракона.

- Думаю, нечто подобное ощущается и в настоящем парке развлечений.

Водные скульптуры Кендэла были использованы как базовые образцы.

В середине скульптуры была особо скользкая часть, где вокруг летали бы птицы из воды, а также секция, где игрок пролетал бы по радуге, которая в действительности являлась скульптурой из света.

Посетители скользили бы под красивыми фонтанами и небольшими тоннелями из дождя.

- С виду кажется довольно правдоподобной, но я всё равно переживаю... Всё таки я ни разу не катался на таких.

- Пожалуйста, дайте название завершённой скульптуре.

- Драконья Горка. Слово «дракон» в названии добавит ей весу. Она идеально подходит для обдирания людей

- Подтвердите название: «Драконья Горка». Верно?

- Всё верно.

- Вы завершили создание скульптуры класса «Шедевр» – «Драконья Горка»!

Комбинация скульптурного дела и природы вновь принесла в этот мир прекрасную работу.

Кажется, эта великолепная скульптура дракона была создана как средство для развлечений.

Духи природы и облик величественного дракона доставят удовольствие многим существам. Естественно, ощущения могут быть настолько захватывающие, что некоторым не понравятся.

Художественная ценность: 8,280.

- Эффекты:

Скульптура «Драконья Горка» увеличивает восстановление Здоровья и Маны на 36% в течение следующих трех дней.

Максимальный запас Живучести увеличится на 15%.

Все характеристики увеличатся на 21.

Близость к природе навсегда увеличится на 0.4%.

В этой области чаще будут идти дожди.

Скорость появления монстров уменьшится на 21%.

Драконы, увидевшие эту скульптуру, станут враждебными.

Количество созданных Шедевров: 29.

- Вы получили опыт в Скульптурном Ремесле.

- Текущее значение Ваяния Времени увеличилось.

- Слава увеличилась на 451.

- Искусство увеличилось на 1.

- Стойкость увеличилась на 2.

- Сила увеличилась на 1.

- Максимальный запас Здоровья увеличился на 150.

- Близость к природе увеличилась на 14.

В связи с созданием Шедевра, все характеристики дополнительно увеличились на 3.

- Неплохо для начала.

Скульптурное Ремесло Виида выросло на 0.1%.

Это была скульптура класса «Шедевр», к тому же он до сих пор не использовал гелий и Музей Времени.

- До конца всего лишь 0.9%.

Виид лишь на мгновение задумался о мастерстве в Скульптурном Ремесле, а затем вернул поток своих мыслей в русло заработка денег от аквапарка.

- Этот большой дракон будет делать деньги, наряду с другими небольшими аттракционами. Лучшие из аттракционов станут символом моего парка развлечений.

Он представил себе тысячи людей, стоящих в очереди и готовых раскошелиться за услуги. А по выходным дням будет настоящая война за парковочные места среди игроков, у которых есть быки и лошади.

- Хмм, но ведь сюда могут залететь авиакы. Как они заплатят за вход?

Виид очень волновался по поводу авиаков-безбилетников.

Решение было простым.

- Я размещу магов и лучников. Они будут обстреливать всё, что не санкционированно залетит на территорию аквапарка.

Это была правда жизни.

В то же время, реакция толпы была по-настоящему бурной.

- Уваааааах! Потрясающе. Никогда не видел такую высокую горку.

- Поразительные размеры. Похоже, эта скульптура является средством для развлечений.

- Это наша награда за все лишения в войне с Империей Хэйвен?

- Конечно. Я не знаю Виида-нима лично, но делать это ради денег... Уж точно нет.

- Разве он не скряга? Я всегда думал именно так.

- Ни разу. Он вложил все свои деньги в Северный Континент и даже снизил для нас налоги. Как Вы можете этого не знать?

- Даже сейчас он слишком смущен, чтобы сказать спасибо и просто делает всё это для нас.

Реакция людей была очень положительной.

Как у правителя Королевства Арпен, у Виида было много полномочий.

Даже если бы он захотел стать единовластным королем всего Северного Континента, мало кто был бы против.

Тем не менее, он всегда заботился об игроках севера, продавая им скульптуры всего по одному золотому и соблюдая клиенто-ориентированный дух!

В этот момент кто-то из толпы выкрикнул:

- Извините! А мы действительно можем кататься на Драконьей Горке?

Хоть она и выглядела как аттракцион, но для игроков всё ещё под вопросом оставалась возможность её использования, поскольку это могло навредить скульптуре.

- Конечно. Я сделал её так, чтобы люди могли на ней кататься.

- А можно прямо сейчас прокатиться на ней?

- Да.

- Ура! Давайте выстроимся в очередь!

У Драконьей Горки сразу же сформировалась бесконечная цепочка игроков, которая вытянулась за пределы Крепости Пухоль, а затем, окружив её, вышла за пределы равнин.

Виид стоял на винтовой лестнице у горки, чтобы лично поприветствовать клиентов.

- Виид-ним. Меня зовут Легкий Тофу, я из Моры. Вы помните меня?

- ...

Виид покопался в голове.

Его друзья, пожилые люди, дети и клиенты - всё это хранилось в специальном и очень обширном отсеке памяти.

- Это не Вы купили у меня скульптуру лисы за 7 золотых?

- Точно, Вы вспомнили. Я даже был официальным военным служащим армии Королевства Арпен и воевал. Правда, умер три раза.

- Хе-хе-хе.

- Но я слышал, что до меня Вы продавали скульптуры по 1 золотому.

- Я продал Вам премиумную скульптуру лисы.

- Хвост отвалился в тот же вечер. Есть свидетели.

- ...

Виид не мог придумать, что ответить. Но, так или иначе, проданные скульптуры обмену и возврату не подлежали. В этом заключался основной принцип недобросовестного торговца!

- Водная горка стоит 7 золотых, но с Вас я возьму всего 3.

- Я должен за это платить?

- Конечно.

- Ну, скидка довольно внушительная.

Виида, в этом месте игрок должен был испытать нечто вроде катания на водных лыжах.

- Кваааек! Кваааеееееек!

На самом же деле, Легкий Тофу не проскользил по поверхности воды, а влетел в неё на полной скорости, а затем, благодаря импульсу, вылетел с другой стороны.

- Спасите меняааааа!

Легкий Тофу словил своим лицом абсолютно всех птиц, сделанных из воды, которые должны были мирно кружить над гладью горки.

- Киюок!

Бдыщ!

- Здоровье уменьшилось на 541.

К счастью, их скорость была небольшой, а потому урон наносился незначительный.

После радуги, сделанной с помощью Ваяния Лунного Света, Легкий Тофу перешел на второй этап.

Дракон был построен таким образом, чтобы горка могла влиять со стороны в сторону на уровне его центра.

- Пожалуйста, выпустите меня!

Легкий Тофу взмыл в воздух, а затем оказался на второй стороне скульптуры. Его положение давно уже было не таким, как при старте. Иногда он летел лицом вниз, а иногда даже катился спиной назад.

Это была по-настоящему адская минута скольжения!

Легкий Тофу чуть не умер, пока добрался до хвоста.

- Аха-ха-ха-хак!

Когда он приземлился на землю, всё его тело трясло.

Толпа, наблюдающая за действием, обливалась холодным потом.

- Это наконец-то закончилось.

- Разве горка не слишком суровая? Он там не умер?

- А чего, выглядит весело. Я готов рискнуть жизнью и прокатиться.

У Виида было слегка озадаченное выражение лица.

Когда он смотрел за тем, как люди катаются на водных аттракционах по телевизору, он видел, что они всегда бурно радуются и кричат.

- Вроде бы, достаточно весело.

Высокая цена была разумной, и люди не были против расстаться со своими сбережениями.

Но для усиления эффекта, Виид создал кое-какое секретное устройство.

- Возможно, это сработает?

Если ничего не сломалось, то человек должен был получить еще больше эмоций.

Внезапно в том месте, где стоял Легкий Тофу, ударил фонтан и его тело в очередной раз закинуло на середину дракона. Именно в то место, где начиналась секция наилучших вращений и наклонов.

- Н-нееет! Лучше убейте меня!

На лице Легкого Тофу появилось выражение глубочайшего отчаяния.

Но Виид пропустил его крики мимо ушей и сказал следующему клиенту:

- Что ж, парочку деталей, возможно, стоит и подправить.

- Только парочку?

- Некоторые клиенты могут почувствовать дискомфорт. Это также, как не все любят острый суп. С этого момента, я буду взимать плату в 1 золотой.

Благодаря жертве Легкого Тофу, стоимость Драконьей Горки снизилась до 1 золотого.

* Пожалуйста, обратите внимание:

Эта поездка имеет небольшой риск, так что не просите возврата денег, если боитесь высоты или воды.

Виид использовал воду Реки Мирос, чтобы создать большое количество водных скульптур в Крепости Пухоль.

Оборонительное сооружение постепенно превращалось в скульптуры, мемориалы подвигам орка Каричи и прочим вещам, причастным к его приключениям.

Скульптуры словно рассказывали биографию Виида.

- Мне нужно максимизировать здесь цены на недвижимость.

Королевство Арпен по-прежнему развивалось, так что люди не могли избавиться от чувства обеспокоенности.

Даже на телестанциях сменилась тема для обсуждения. Конкретно в этот момент разворачивалась дискуссия относительно кризиса в Королевстве Арпен.

– Битва выиграна, но... Самая большая слабость Королевства Арпен до сих пор не решена. В нём слишком многое зависит от игроков.

– Но разве это не хорошо, что северяне так тесно связаны друг с другом?

– В будущем всё может измениться. Видите, даже политика Империи Хэйвен изменилась. Она практически избавилась от восстаний благодаря снижению налогов и отмены входной платы.

У игроков Центрального Континента больше не было причин покидать родные города и мигрировать на север.

Королевство Арпен славилось свободным духом и новаторством, но путь туда был слишком долгим.

Естественно, всё ещё оставались игроки, испытывающие неприязнь по отношению к Гильдии Гермес. Тем не менее, поток людей на север сократился вдвое.

Новички до сих пор предпочитали Королевство Арпен, однако количество новых игроков на Центральном Континенте уже выросло на 40%.

Существовало множество причин, указывающих на преимущества жизни в Империи Хэйвен, в том числе многочисленные развитые города, стабильная торговля, охотничьи угодья, гильдии и магазины.

Таким образом, стимул для начинающих игроков выбирать Королевство Арпен значительно сократился, что обозначало постепенное падение чудесных темпов роста севера.

– Игроки Королевства Арпен не могут не согласиться с таким положением дел. У них нет никакой необходимости абсолютно во всём следовать за Королем Виидом.

– Не думаю, что позиция игроков изменится.

– Да, я согласен, они очень сильно привязаны к Королевству Арпен и готовы к новому вторжению. Но также есть вероятность того, что они просто разбредутся по северу.

Северная армия. Теперь игроки севера уже не могли собраться для атаки на Империю Хэйвен.

Другими словами, они готовы были вновь сыграть роль защитников Северного Континента, но вряд ли бы сами пошли в атаку.

Гильдия Гермес снизила налоги, взяла под контроль мятежников и тем самым блокировала треть менталитета игроков севера.

– Но не всё так просто. Кто король Королевства Арпен? Бог Войны Виид. Вполне возможно, что он покажет чудо, которое пойдет вразрез со здравым смыслом.

– Виид мог бы побудить их к чему-то своей речью. Возможно, его красноречие заставит северян вторгнуться в Империю Хэйвен. Тем не менее, подобное поведение может вызвать

определенные последствия в будущем.

– Какие последствия?

– Гильдия Гермес использует все свои силы, чтобы бороться, и если север проиграет, то ему уже будет крайне сложно встать. Для Виידа это будет большим ударом, а толпа, готовая противостоять новому вторжению Империи Хэйвен, значительно поредеет.

– А что если они выиграют?

– Захватнические войны не так просты. Если не завершить всё одним махом... С каждым боем количество игроков севера будет становиться всё меньше и меньше. К тому же, сколько смогут вынести уставшие солдаты? В конце концов, сила армии упадёт.

Прошло всего несколько дней после победы у Крепости Пухоль, но негативные прогнозы Королевству Арпен не заставили себя ждать.

Виид слушал все эти новости, пока не утратил к ним интерес.

– Гильдия Гермес направляет общественное мнение.

Для Гильдии Гермес легко было подкупить игроков, чтобы они начали говорить о доминировании Центрального Континента.

Войны на Версальском Континенте выигрывались не только с помощью военной силы. А Гильдии Гермес как раз и нужно было нейтрализовать эффективность игроков севера.

– Может оно и так, но... Гильдия Гермес тоже уязвима. Много кто выбрал их своей мишенью.

Миф о несокрушимости Гильдии Гермес уже был разрушен.

Виид пошатнул всю Империю Хэйвен самым обычным образом.

Весь Версальский Континент выглядел, словно одна большая сцена.

– Потерпев поражение, Гильдия Гермес поняла одну вещь. Диктатура необходима после полного завоевания континента!

Мечты коррумпированного правителя!

Гном Фабио собирался стать Мастером Кузнечного Ремесла.

В то время, как он был занят производством огромной партии оружия и экипировки для Гильдии Гермес, к нему пришел шепот:

Виид: – Здравствуйте.

Фабио: – Давно не виделись. Как поживаете?

Фабио по-дружески поприветствовал Виידа. Они познакомились еще в королевстве гномов Тор и несмотря на разногласия Виידа с Гильдией Гермес, Фабио никогда не портил с ним отношения.

Пусть его цель и не состояла в завоевании континента, Фабио твердо намеревался стать лучшим кузнецом.

Фабио: – С последнего нашего контакта прошел почти целый год. Иногда Вы игнорировали меня, когда я пытался заговорить.

Виид: – Что, время и правда так быстро пролетело?

Фабио: – В последний раз, помнится, я хотел похвастаться доспехами, которые выковал.

Виид: – Мир не меняется. Экипировка, которую Вы делаете, помогает Гильдии Гермес стать сильнее.

Фабио: – Да, но я слышал, что Вы и сами неоднократно продавали ее.

Оружие и броню Фабио, которые он заполучил в результате охоты на игроков Гильдии Гермес, Виид продавал на аукционе.

Всякий раз, когда предмет, вышедший из рук самого Фабио, появлялся на аукционе, его цена подскакивала на порядок выше остальных вещей.

Фабио считался излюбленным поставщиком снаряжения среди игроков Гильдии Гермес.

В прошлом, подобрать что-то потерянное игроками Гильдии Гермес – считалось настоящим грехом, поскольку весь Центральный Континент находился под их жестким контролем. Но сейчас Гильдия не хотела реагировать чересчур радикально и вынуждена была учитывать мнение людей.

Естественно, северяне особо любили хвастаться наличием такой экипировки, даже если сами не могли надеть её.

Виид: – Она продается дороже, чем я думал. Популярность и способности Фабио оказывают мне большую помощь.

Фабио: – Это не то, что я хотел бы услышать, но рад, что Вы довольны.

Виид: – Правда, у меня всё ещё психологический шок от переплаты двухсот вон за соль.

Фабио: – Хмм-хмм, так какова на этот раз Ваша цель контакта со мной?

Фабио спросил с интересом, поскольку он не верил, что Виид на 100% невинен, как его описывают в телепередачах.

Он совершенно не интересовался северной войной, но хорошо знал природу Виида.

«Я знаю, что он не стесняется непорядочных методов и, возможно, хочет попросить меня о какой-нибудь нелепой услуге»

Однако, до сих пор Виид ни разу не просил Фабио перестать помогать Гильдии Гермес или переехать на север. Таким образом, он наверняка хотел спросить у Фабио совета в кузнечном деле или предложить сделку.

Виид: – Вы когда-нибудь слышали о гелии?

Фабио: – Гелий!

Металл богов, чистый источник маны.

Фабио был кузнецом, так что, естественно, он слышал об этом материале.

Проглотив слюну, он быстро заговорил:

Фабио: – Не буду спрашивать, как Вы сами узнали о гелии. Это не имеет значения. У Вас он есть?

Виид: – Конечно.

Фабио: – П-поразительно.

Виид: – Хе-хе-хе.

Фабио: – Завидую. Искренне.

На первый взгляд было бы пустой тратой материала использование гелия для скульптуры. Но Фабио уважал работу Виида, а потому не стал говорить этого.

Фабио: – Вы связались со мной только для того, чтобы сообщить о наличии гелия?

Виид: – Я не могу съесть весь дорогой ячменный хлеб в одиночку. Я хотел бы попросить Фабио слегка помочь с этим металлом...

Фабио: – Если я могу помочь... Расскажите об особенностях.

Виид: – Очистить и сделать из него что-нибудь.

Фабио: – Очистка – это основной способ обработки металла, но... Вы хотите что-то вроде меча или брони?

Виид: – Конечно.

«Сделать что-то из гелия...»

В сердце Фабио уже принял решение. Он должен был пойти на это сотрудничество, чего бы оно не стоило.

Ему оставалось всего 0.4% до конца, однако, несмотря на создание десятков тысяч мечей и доспехов, финальные проценты текущего значения словно отказывались подниматься.

«Как-то странно. Почему я никак не могу взять мастерский уровень?»

Он сделал огромное количество оружия и доспехов, а потому решил, что недостаточно просто делать больше. Возможно, текущее значение не повышалось именно потому, что он не работал с лучшими из материалов, такими как гелий.

Фабио видел, как Вииду удалось полностью освоить Владение Мечом во время своего задания. Он прокачался до этого уровня не только благодаря активной охоте, но и сражаясь против сильнейших монстров.

Фабио чувствовал, что не сможет достичь мастерского уровня, если будет просто сидеть здесь и производить работы хорошего качества.

Таким образом, он быстро согласился на сделку.

Фабио: – Что именно Вы хотите? Я сделаю всё, что в моих силах.

Виид: – Я хочу меч с гелием. Приходите туда, где я, и помогите мне в этом.

Фабио: – Вы имеете ввиду Королевство Арпен?

Виид: – Да. Я хочу заплатить Вам за помощь в изготовлении самого лучшего оружия из гелия.

Фабио был лучшим кузнецом континента и даже одной только возможности поработать с гелием ему было более чем достаточно.

Фабио: – Что, правда?

Виид: – У меня есть некоторые кузнечные материалы от Гильдии Гермес и я хочу, чтобы Вы обработали их для меня.

Фабио: – Я понимаю. Пожалуйста, никому его больше не передавайте.

Путешествие на север заняло бы немало времени, так что Фабио сразу же стал готовиться. Это была ситуация, в которой он думал, что наконец-то сможет стать мастером.

Виид также связался и с Германом.

Он был прекрасным кузнецом, любившим делать мечи. До мастерского уровня ему тоже оставалось немного.

Виид: – Я создаю меч из гелия. Если хотите поучаствовать – пожалуйста, приходите.

Герман: – Понял. Скоро буду на месте.

Герман также оставил свою работу и направился в сторону Крепости Пухоль, где находился Виид.