

Глава 1: Вознесение Бадырея.

Сокровища, словно гора, лежали перед Виидом, МЕЧами, жрецами и паладинами.

После окончательного поражения Бзрекена и Бессмертного Легиона, они получили огромное количество золота, серебра, старинных вещей и снаряжения.

- Ничего себе, и это действительно всё нам?

- Здесь, должно быть, золота на десятки тысяч. А если учитывать ценные доспехи, то и на все сотни.

Игроки были очень счастливы, услышав эту новость.

- Получить их часть - прямо-таки удивительно. Я мог бы попросить себе целую виллу в Море.

- Этот успех - благодаря Вииду-ниму. Мы никогда не должны забывать о его великодушии.

- Пожалуйста, позовите меня и в следующий раз, если куда-то пойдете. Если это будет Виид-ним, я обязательно приду.

Тем временем, выслушивая благодарность жрецов и паладинов, у Виида внутри закипал гнев.

«Вот почему добрые люди долго не живут!»

Для того, чтобы разделить все сокровища поровну, сердца таких людей должны принять несправедливость и страдать от этого, что плохо сказывалось на здоровье.

- Пожалуйста, пусть каждый возьмет свою долю.

Манауэ с несколькими известными паладинами занялись взвешиванием гор золота и серебра, а затем раздачей равных долей другим игрокам.

Выпавшие предметы индивидуально каждому игроку так и оставались у своих новых обладателей, но вот найденные совместными усилиями сокровища крепости было решено разделить по-справедливости в зависимости от вклада каждого участника экспедиции.

- Нам не обязательно прямо сейчас заниматься дележом денег. Давайте лучше сегодня устроим пир!

- Ура! Я смогу купить кучу зачарованных стрел для охоты!

Обрадованные полученным золотом и серебром, игроки не переставали выражать свою благодарность Вииду.

«Это кошмар. Если закрыть, а потом открыть глаза - они все исчезнут»

Внутренности Виида разъедало черной смолой. Но смыкание и размыкание глаз не помогало, и перед ним всё ещё продолжали стоять игроки со счастливыми улыбками на лицах, уже получившие своё золото, серебро и сокровища.

Делёж трофеев убивал человека быстрее, чем алкоголизм, курение или употребление наркотиков.

Всякий раз, когда груда добычи становилась меньше, Виид чувствовал, будто теряет кровь.

Несмотря на то, что треть сокровищ полученных от Бессмертного Легиона, были его долей, отданные богатства тоже представляли из себя огромнейшую сумму.

А люди, тем временем, продолжали поздравлять друг друга с победой в трудном сражении.

Нагрузив в тарелку еды, Ли Хэн включил телевизор. Уже долгое время он отдавал предпочтение каналу КМС Медиа. Кроме того, что эта телестанция частенько транслировала его собственные приключения, график её передач был составлен с умом и давал возможность почерпнуть немало полезной информации.

- Вы только посмотрите на эту кучу сокровищ. По сравнению с утром, она стала заметно меньше. Игроки отважились пойти сражаться вместе с Виидом и теперь получают свои дивиденды.

- Таким образом, Виид действительно сдержал свое обещание.

- Да. Не зависимо от того, сколько бы вы на это не смотрели, подобная сцена действительно согревает сердце. Виид отправил Бзрекена на вечный покой и разгромил Бессмертный Легион! Сказать, что это поразительно – ничего не сказать.

В этот момент у Ли Хэна пропал аппетит.

Распределение сокровищ Бессмертного Легиона стало самой горячей темой на всем Версальском Континенте. Игроки договорились сделать это еще с самого начала, но то, как это далось Вииду – было совсем другой историей.

Ложь и мошенничество! В мире, где исповедовалось недоверие, подобной честности просто не существовало! Так что поступок Виида стал самой настоящей вдохновляющей историей, которой мог гордиться каждый игрок Версальского Континента.

Правда, его истинное желание оставить у себя трофеи было горячее печи, растопленной в холодный зимний вечер.

Единственным облегчением для него было то, что он получил права на Крепость Варго и временно удостоился права обладать святым Мечом Лю.

- Идентификация!

- Меч Лю:

Прочность: 140/140.

Урон: 165~317.

Меч, посланный Богом людям.

Меч долгое время пробыл воткнутым в грудь Бэрекена, подавляя его темную магию.

Если меч восстановит свою Силу Солнца, то Церковь Лю получит возрожденное божественное оружие.

Ограничения:

Паладины Церкви Лю.

1,350 Веры.

Может использоваться только с разрешения Церкви.

- Эффекты:

Подавляет темную энергию.

Во время крестового похода может сотворить чудо.

Не поддается уничтожению.

Доминирует над монстрами ниже среднего уровня.

*Остальные эффекты невозможно идентифицировать.

Этот предмет необходимо было вернуть Церкви Лю.

- Представительство Церкви Лю есть и в Море, так что я могу вернуть его именно туда.

Виид получил его от 121-го МЕЧа, который нанес Бэрекену последний удар и получил в

качестве трофея этот меч.

– Так как он у меня, то я бы мог спрятать его или сбежать...

Жадность вновь проснулась в сердце Виيدا, однако этот тип оружия мог использоваться лишь паладинами или с разрешения Церкви Лю. Кража меча мгновенно превратит его в официального врага Церкви Лю, к тому же из-за этого клинок вполне может стать даже проклятым.

– Так или иначе, мне нужно его вернуть.

Записав этот великодушный поступок в перечень своих заслуг, Виид решил, что лично пойдет в Церковь Лю в Море. Однако, даже если меч будет возвращен им единолично, то очки расположения получают все игроки, участвовавшие в сражении.

– Вряд ли сейчас в Море есть какая-то неотложная работа.

Предметы, выпавшие из Бэрекена, в основном представляли из себя эксклюзивные предметы некромантов. Череп, сапоги, плащ, мантия, кольцо и ожерелье, которые формировали полный набор экипировки Бэрекена! Это были действительно уникальные предметы с непостижимой ценой.

Но эти вещи не нужны были 121-му МЕЧу. Объединив их с магической книгой, Виид завершил сбор полного комплекта Бэрекена.

– Вы собрали полный набор экипировки Бэрекена.

Если Ваша профессия – некромант, то Вы сможете использовать особый навык: «Власть Лича».

С этими предметами можно было стать истинным наследником Бэрекена Деморфа. Став личем и экипировав его череп, предоставлялась возможность использовать три его Великих Заклинания. Это была ужасающая магия, которая не имела себе равных!

Однако подобные предметы обладали неблагоприятными побочными эффектами, при использовании которых было бы трудно вернуться назад в человеческую форму.

Естественно, Виид получил их лишь после того, как согласился обеспечить 121-го МЕЧа оружием, доспехами, 2,000 дубовыми бочками спирта и пожизненным бесплатным мясом.

Однако постоянно носить экипировку некромантов было ни к чему, так что Виид решил просто приберечь её до подходящего момента.

– Люди разные. Безусловно, если и такие, кто очень хочет быть похожим на Бэрекена.

Некроманты не всегда будут мирными, так что рано или поздно наступит момент, когда я смогу продать эти вещи по должной цене.

Когда появится какой-нибудь злодей, который захочет стать личем, то вместо того, чтобы ограничить его от могущественной экипировки, Виид станет первым в очередь, чтобы продать ему нужные предметы. Правда, это снаряжение было ограничено высоким уровнем, так что в ближайшее время не было никаких шансов, что найдется подходящий покупатель.

Тем, кто в отличие от Виида не обладал Кузнечным Ремеслом, необходимо было иметь как минимум 460-ый уровень, чтобы экипировать в набор Бэрекена. На сапогах было самое минимальное ограничение, но вот мантия, кольцо и ожерелье требовали по меньшей мере 520-ый уровень.

Таким образом, поскольку эти предметы были самыми желанными для некромантов, они старались бы угодить Вииду, и попали бы в ловушку своих собственных желаний.

Товары, привезенные торговцами в Крепость Варго, были оперативно распроданы. Именно благодаря своей доле золота, серебра и сокровищ, игроки могли свободно покупать то, что им хотелось. Крепость Варго становилась всё более активной, а с приходом эльфов, гномов, варваров и фей – в неё стало стекаться всё больше и обычных игроков.

Манауэ быстро сообразил что к чему и организовал обменный пункт, где принимал старинные золотые монеты, получая тем самым хорошие комиссионные.

– Ох, у меня столько денег. Куда же мне их потратить?

– Может, сменить мечи?

– А тогда охота станет легче? Утром я собираюсь попробовать обновить большую часть своей экипировки на ту, которую привезли гномы.

Крепость Варго кишела игроками, желающими потратить свои деньги. А её окрестности были заполнены охотничьими угодьями, где еще ни разу не ступала нога человека. Горы, холмы, леса – куда ни пойдешь, везде можно было наткнуться на неисследованные подземелья. Вот почему варвары, которые жили вблизи Крепости Варго, всю жизнь проводили в сражениях и охоте.

Виид, обладая высокой Славой и близостью, решил побеседовать со старейшинами и вождями, чтобы получить информацию о близлежащих подземельях.

– Согласно данным племени гномов Закаленной Земли, рядом есть одно подземелье...

– Всё верно. Раз гномы так сказали – значит, так оно и есть.

Виид с Пэйлом, Ирен, Ромуной, Хварен и Суркой отправились на поиски подземелий.

– Они пили пиво не всё это время, так что я уверен: эта информация достоверная.

В расщелине между огромными валунами, группа друзей действительно отыскала вход в подземелье.

- Вы первый обнаруживший подземелье «Скрытая Яма».

Бонусы:

Слава увеличилась на 450.

Двойной опыт и шанс выбить предметы на протяжении следующей недели.

Из первого убитого монстра выпадут лучшие предметы.

Поиски подземелий возле Крепости Варго! Если подземелье было подходящим для их уровней, то они быстро проносились по нему. Естественно, безрассудно было бросаться в незнакомое подземелье, поскольку можно было попасть в ловушку, а некоторые места и вовсе могли быть аномальными или кишеть монстрами.

Однако, танец Хварен быстро укладывал монстров спать, а так как Бэрекен уже был мертв, Виид мог без проблем вызвать на помощь своего Рыцаря Смерти или Лорда Вампиров.

- Ван Хок, Торидо, вперед!

Их длительный отпуск подошел к концу.

- Спасибо, что вызвали меня после столь долгого времени, Хозяин.

- Я соскучился по горячей крови.

Настало время и Ван Хоку с Торидо выполнить свой долг.

- Вычистить тут всё.

Эти двое уже долгое время были товарищами по команде и настолько слаженно работали, что скорость их охоты вызывала настоящую зависть.

Помимо охоты со своими товарищами, иногда Виид присоединялся к МЕЧам, чтобы покачаться вместе с ними. Варвары и гномы не прочь были поговорить с Виидом, так что для него было проще пареной репы найти новые охотничьи угодья.

- Я хочу сражаться с монстрами.

- Эти чудовища досаждают нам уже долгие годы. Их следы уходят куда-то на север... Наши воины отслеживали их и ставили ловушки, но им всегда удавалось скрываться в лесных рощах. Мы будем благодарны, если Вам удастся их отыскать и разделаться с ними.

- Может, выпьем пива?

- Ох, я готов пить пиво в любое время дня и ночи.

- Вот, держите. Мы вместе сражались против нежити, так что можем считаться братьями.

Скажите, что вас больше всего беспокоит?

- Хм, в последнее время трудно найти хорошую железную руду. Если у Вас такая есть, то цена не будет проблемой. В прежние времена, когда крепость была самой обычной, позади неё располагалась шахта, которую мы разрабатывали... Если люди сумеют помочь нам, гномам, то мы вновь сможем добывать в ней железную руду.

- Конечно, мы готовы сотрудничать. Благодаря большому количеству железной руды, вы, гномы, сможете выковать оружие и броню, и продать их в Крепости Варго, заплатив высокие налоги... Я имею в виду, было бы хорошо, если бы вы получили взамен много пива.

В самой Крепости Варго тоже хватало работы.

- Простите, я знаю, что Вы заняты, но я принес кое-какие материалы. Возможно, Вы согласитесь сделать для меня скульптуру?

- В этом золоте много примесей. А так как работать не с чистым золотом намного тяжелее, скульптуру будет не так-то просто закончить... Ну, что ж, специально для Вас я готов заняться этим.

- Большое спасибо за то, что взялись за мой заказ. А когда скульптура будет готова?

- Точно сказать не могу, поскольку заказов много... Пожалуйста, подождите какое-то время.

Долю Виида составляли найденные в Крепости Варго драгоценности. Создавая скульптуры из полученных материалов, остатки он прятал в свой рюкзак! Это было как принести в ресторан трех кроликов, из которых получить три тарелки мясного супа и еще целый горшок оставшегося мяса!

- Безусловно, самый быстрый способ разбогатеть – это продавать скульптуры и оставлять себе излишки материалов.

Слава Виида, как скульптора, была настолько велика, что люди без колебаний доверяли ему самые ценные материалы. Как правило, в перерывах между охотой, он вырезал деревянные фигурки, но сейчас ему приносили и серебро, и золото, и даже мифрил.

Он должен был сделать скульптуру, которая соответствуют вкусу человека, так что нельзя было заниматься какими-то чересчур смелыми работами. Помимо заработка, таким образом он повышал и текущее значение своего Скульптурного Ремесла.

Один или два раза у него получился даже Шедевр, но так как его Скульптурное Ремесло было уже на 8-ом продвинутом уровне, росло оно очень и очень медленно.

- Всё нормально. Осталось всего два уровня. Спешить некуда.

Во время охоты они встретили и Новый Год. Хварен, Беллот и Мейрон были заняты своей работой, так что пропустили празднование, однако остальные отложили в сторону свои дела, и, приготовив немного вкусной еды, смотрели на восходящее солнце и загадывали желания.

«Хочу получить стипендию и отправиться в путешествие вместе с Мейрон»

«Мои руки должны стать еще сильнее, чтобы избить как можно больше монстров. Я ударю их много, очень много раз»

«Может, стать некроманткой? Но также я хотела бы увидеть, на что способна конечная магия огня...»

«Я хочу пожелать, чтобы в этом году никто не умер от неудачной операции»

«Господи, помоги мне встретить следующий Новый Год вместе с Юрин»

«Следовать за Виидом-нимом и загребать лопатой деньги...»

У каждого из них были свои собственные пожелания, но по сравнению с ними, желание Виида было самым простым.

«Давайте оставаться здоровыми. Или же нам выставят кучу больничных счетов...»

Быть здоровым всегда лучше.

Получив вызов, в Крепость Варго из Моры прибыли также и оживленные скульптуры.

- Мууууууу.

Желтоватый еле волочил ноги. По нему было ясно видно, что он совершенно не хотел приходить!

- Я тоже рад тебя видеть. Если ты действительно соскучился за мной - то давай больше никогда не будем расставаться.

- Мууууууу!

У Ледяного Дракона и Феникса были большие тела, так что они не могли охотиться в подземельях. А вот Золотой Человек, Золотая и Серебряная Птицы вместе сражались в опасных подземельях и успешно их зачищали.

Особо опасными в окрестностях считались подземелья 440-го и выше уровня, которые прямо-таки источали зловещий запах.

Гнездо Горы Кильдек!

Весь этот район был сплошным местом для охоты. Огромная площадь, состоящая из горных вершин и летающих монстров.

По сравнению с другими членами группы, Виид больше времени проводил в Королевской Дороге, так что в свободное время, а также когда его товарищи отправлялись охотиться вместе с МЕЧами, он отправлялся зачищать Гнездо Горы Кильдек вместе с вивернами, Фениксом и Ледяным Драконом.

Ду-дуууууу!

В небе грянул гром, а где-то далеко ударила молния. Собирался дождь, но Виид продолжал лететь верхом на 3-ей Виверне.

- Хозяин, а нас не ударит молния?

- Всё будет в порядке.

- Но такой удар будет очень болезненным...

- Если мы хотим заработать на жизнь, то не можем позволить себе сделать перерыв, даже если плохая погода.

Виид и виверны были не единственными, кто летал в пасмурном небе. Местность была заполнена монстрами, защищавшими свои гнезда, расположенные на горных пиках. Видимость была плохая, так что Вииду иногда приходилось вслепую размахивать своим мечом.

- Техника секущего ножа лунного света!

Скоординировав свои действия с маневрами 3-ей Виверны, Виид отрубил одному из чудовищ крылья. Чуть выше летел Феникс, а чуть ниже - Ледяной Дракон, который сражался осторожно, без излишнего риска.

Вызван был и Ван Хок, который разъезжал по земле на своем фантомном скакуне, а Лорд Вампиров Торидо воевал на пару с роем летучих мышей.

- Они все хорошо сражаются.

Виид привел с собой множество как своих собственных оживленных скульптур, так и тех, которых он нашел в Джиголасе. Однако больше чувств он испытывал именно к тем, которых создал своими руками, и с которыми он прошел через многие испытания.

Так, позабыв обо всем и сосредоточившись исключительно на охоте, он поднял три уровня. Сейчас Виид был 403-го, а игроков с 400-ым уровнем было мало и все они были признаны другими за их силу.

Это достижение Вииду досталось позже остальных, поскольку он предоставил жизнь многим другим скульптурам. Однако благодаря этому, а также развитию многих других ремесленных навыков, его характеристики намного опережали тех, кто обладал таким-же уровнем как и он.

В реальной жизни прошел один месяц, и за этот период Крепость Варго существенно преобразилась. Население достигло 30 тысяч, а разрушенные стены постепенно восстанавливались. Однако крепость не приносила достаточного количества денег, чтобы их хватало и на восстановление, и приносило доход.

Вдоль переплетенных меж собой дорог, по краям которых ремонтировались стены, кипела работа над постройкой новых дорог. После полной зачистки крепости, игроки обнаружили, что можно восстановить здания рыцарского зала, базового тренировочного центра и Гильдии Воинов.

Хоть в порядок была приведена всего половина от тех мест, где буйствовали Костяные Драконы, в крепость пришло уже несколько десятков тысяч игроков.

- Уже ночь?

Игроки с центральной площади смотрели на небо. Казалось, совсем недавно был день и светило солнце, но вот, стало темно и появились звезды и луна.

- Значит, скоро они придут.

Стражник на стене, который присел отдохнуть, поднял свое оружие и встал. Солдаты, перекусывающие в таверне, экипировались и вышли наружу. Рыцари и воины носили достаточно тяжелое обмундирование, так что вряд ли бы надевали его без причины.

Также у людей, которые искали себе компаньонов для празднования, изменилась даже тематика разговоров.

- Ищу команду для совместной защиты западной стены.

- Борьба с монстрами снаружи северных ворот. Также требуется кто-то с 6-ым средним уровнем Удара Щитом.

- К разрушенной юго-восточной стене требуется жрец. Пожалуйста, подходите все желающие.

На площади массово организовывались боевые группы. А маги зажигали фонари и подготавливали освещение крепостных стен.

- К крепости приближается полчище голодных монстров.

Каждую ночь Крепость Варго подвергалась нападению монстров! Это были те самые чудовища, с которыми некроманты сражались во время задания Бессмертного Легиона.

Правда, сейчас было гораздо легче охотиться, имея в наличии стены в качестве дополнительной поддержки. Таким образом, игроки объединили свои усилия, забрасывая врагов стрелами и камнями.

Каждую ночь Крепость Варго окутывала битва. На всем континенте не было второго такого места, где монстры устраивали бы настоящую осаду. Поскольку Крепость Варго была довольно далеко от Моры, а на западе и севере была ограждена горными хребтами, где располагались их логова, так что монстры нападали довольно в больших количествах.

Когда Бэрекен был жив, его магия обращала чудовищ в нежить, но сейчас, когда Бессмертного Легиона не стало, игроки должны были сами защищать крепость.

Игроки понимали, что если монстрам удастся прорвать оборону крепости и захватить её, то под угрозой их вторжения окажется весь север.

Таким образом, для того, чтобы защитить крепость и предотвратить массовое размножение монстров, Вииду приходилось постоянно инвестировать налоги в ремонт крепости и её стен, поскольку повреждения от монстров были просто бесконечны.

В этом и заключался долг лорда, - оказывать помощь игрокам. Правда, игроки стекались в Крепость Варго лишь благодаря известности Виуда и его положению лорда.

Если бы он бросил крепость на произвол судьбы и оставил игроков один на один с опасностью, риск краха крепости стал бы расти в геометрической прогрессии. Весь Северный Континент мог оказаться под ударом, если бы люди покинули Крепость Варго, и позволили монстрам беспрепятственно размножаться и создавать суматоху.

Виид плакал кровавыми слезами, стоя на вершине центральной башни Крепости Варго.

- Жителей становится больше, охота движется хорошо, но налогов не прибавляется.

Собранные налоги исчезали пугающе быстро. Удержать хотя бы часть налоговых поступлений было попросту невозможно, поскольку широко раскинувшиеся стены ремонтировались практически без остановки. Его драгоценные деньги разлетались по ветру или списывались на прочие необходимые военные расходы.

- Общее количество армии Крепости Варго.

Начинающие рыцари - 58. Средний уровень - 196.

Солдаты без боевого опыта - 4,312. Средний уровень - 52.

Лояльность: 91%.

Обучение: 46%.

Армия была создана благодаря переселенцам из Моря.

Вербовка в армию была сосредоточена на охотниках и крепких молодых людях.

Чтобы выжить, рыцари стремятся стать сильнее.

Солдаты уважают своего лорда и преданно ему служат. Но они обеспокоены тем, что их бросают в бой без надлежащей подготовки. Однако, продолжая сражаться у крепостных стен, они обретают уверенность в себе.

Армия не обеспечивает общественный порядок, однако ситуация ужасна и без этого.

Стены крепости должны быть восстановлены максимально быстро, поскольку монстры нападают всё чаще.

Если бросить Крепость Варго, то вскоре она станет обителью монстров.

Поскольку Церковь Фреи не обеспечивала защиту, как в случае с Морой, в крепости необходимо было создать свою собственную армию.

У Виیدا был простой метод увеличения боеспособности солдат: если они выживали – значит, они становились сильнее!

Все солдаты первоочередно являлись лучниками и размещались на крепостных стенах, учась пользоваться луком прямо во время боя.

В будущем, когда будут сформированы полноценные отряды лучников, были планы и по вербовке пехоты для создания карательных отрядов по зачистке мест обитания монстров. Если армии удавалось уничтожить логово монстров, её воины получали сокровища, а частота набегов монстров на окрестные поселения значительно сокращалась.

В то же время, Крепость Варго нуждалась и в магазинах, и в гильдиях, и даже в усилении общественного порядка, что было немаловажным фактором для новичков, которые хотели начать играть именно в ней.

«Когда здесь появятся новички – я смогу использовать их так, как только душе будет угодно»

В Крепости Варго предстояло сделать еще много работы, что требовало тяжелого ручного труда. Виід в любое время был готов начать эксплуатацию, однако сейчас главным приоритетом было налаживание общественного порядка.

Вдоль крепостных стен то и дело вспыхивали новые стычки, а время от времени ситуация доходила едва ли не до критической. Поскольку многие отправились охотиться в подземелья или разошлись по своим делам, бывали случаи, когда количество защитников оставалось слишком малочисленным. Однако игроки продолжали стойко бороться.

Крепости на Центральном Континенте были хорошо подготовлены против вторжения монстров. У них были крепкие стены, а в некоторых случаях их даже окружали рвы. Ни у кого не возникало даже мысли о том, что в соседнюю деревушку могут вломиться монстры.

Но вот в Крепости Варго никогда не было скучно. Её постоянно атаковали как небольшие группы монстров, так и целые армии. В какой-то степени можно было сказать, что Крепость Варго сама по себе была охотничьим угольем.

– Где здесь лучше всего поохотиться?

– Бери хороший лук, много стрел и забирайся на любую крепостную стену.

Советы мечникам и рыцарям слегка отличались.

– Если хотите посражаться всласть, то просто выйдите за пределы стен и немного подождите. В конце концов, вас ждет одно из двух – или смерть, или слава!

К стенам крепости стекалось множество монстров.

Учитывая это, Бессмертный Легион нельзя было назвать слабым. Правда, когда они держали крепость – у них не было провизии, и всех наступающих монстров они обращали в нежить. Теперь же, когда новости о том, что крепость была захвачена людьми, распространились –

монстры бросились в атаку с удвоенной энергией, поскольку могли поживиться чем-то у людей.

Виид же, будучи лордом, мог привести сюда армию Моры или же вложить в развитие Крепости Варго огромное количество денег.

- Даже не знаю. Это место может оказаться лишь самой обыкновенной бездонной дырой... Тем не менее, еще слишком рано, чтобы решать.

Мора была более впечатляющим городом, который ни в чем не испытывал недостатка. Таким образом, её жители и игроки приходили в крепость и помогали с развитием. Из Моры прибывали даже вполне квалифицированные кадры, которые серьезно помогали ускорить развитие торговли. Если сравнивать только темпы развития, то за исключением Моры, Крепость Варго была следующим передовым местом на всём Северном Континенте.

А ежедневные битвы за крепость были настолько масштабными, что об этом даже стали писать на форумах.

[Заголовок: Лучшее место для поднятия уровней. Не стесняйтесь и поспешите сюда.

Крепость Варго - всё что нужно для тех, кто хочет поднять свой уровень и также увеличить текущее значение навыков.

Просто придите и сами всё увидите!

Также здесь можно объединяться в группы. Вы заведете друзей и будете вместе охотиться.]

[Заголовок: Сегодняшний день был действительно опасен.

Здравствуйте. С вами снова Лиз и как всегда я хочу поделиться с вами новым видео вторжения монстров в Крепость Варго.

Этот двухчасовой ролик вызовет настоящее головокружение. В ходе сегодняшней битвы восточная стена, которая была восстановлена несколько дней назад, вновь была разрушена.

Скорость постройки стен действительно впечатляет, но, возможно, они так быстро рушатся из-за слабого фундамента? Или лорд использует дешевые стройматериалы?

Так или иначе, но восточная стена сразу вызвала у меня подозрения, так что я смог избежать опасности безо всякого риска для жизни. Однако монстры вломились в пролом и бой разгорелся уже внутри крепости... Это было настоящее безумие.

Я уверен, вы задаетесь вопросом: зачем мы так много сражаемся? Почему бы просто не пойти в подземелье или какое-нибудь обыкновенное охотничье угодье?

Что ж, я отвечу вам. Когда наступает утро, и монстры ослабляют натиск - люди обнимаются и радуются. Подобное счастье могут испытать только те, кто плечом к плечу сражался всю ночь напролет.]

Видео, связанные с Крепостью Варго, пользовались большим интересом, поскольку ранее здесь была база Бессмертного Легиона, а сейчас она перешла во власть Виیدا.

Первоначально, люди считали, что даже Виид откажется от этой крепости, поскольку здешние земли были чересчур опасными. Но со временем, глядя, как игроки и жители продолжают собираться, чтобы дать отпор монстрам, людей стало переполнять восхищение.

Ни один день не проходил спокойно и безопасно. Защитникам всё время приходилось бороться и защищать крепость. Вся окрестная область стала одним сплошным полем боя, а заодно и охотничьими угодьями.

Вне зависимости от уровня развития Крепости Варго, это место стало очень популярным и первым в списке, куда стремились попасть все воины Северного Континента.

Деревня Бэран располагалась к югу от Королевства Розенхайм. Это место было знаменито тем, что каждый желающий игрок мог выполнить поручение старейшины Гандилвы и получить семя, позволяющее подняться в небесный город Лавиас.

Здесь же располагалась статуя Богини Фрей, которую Виид сделал в свои первые дни, обладая на то время довольно низкими скульптурными навыками. Эту скульптуру он вырезал, используя образ Союн, что сделало деревню еще более известной!

- Действительно хорошо сделанная скульптура.

- Вот было бы здорово, если бы эта женщина действительно существовала. Просто увидев её лицо, я стал бы счастливым на всю оставшуюся жизнь.

- Боже упаси. Таких женщин не существует в этом мире. Это просто навык ваяния Виида находится на невероятно продвинутом уровне.

Всегда, перед тем как отправиться на охоту, игроки приходили посмотреть на скульптуру. Ну или просто, когда они проходили мимо и должны были посетить деревушку, чтобы переговорить с жителями и узнать информацию о заданиях, охотничьих угодьях и подземельях.

В Королевской Дороге существовали базово установленные подземелья, однако временами монстры могли перебраться в другое место и основать новое логово. Жители или охотники могли первыми обнаружить подобные изменения, так что игроки, заручившись с ними дружественными отношениями, вполне могли услышать самые свежие новости.

Однако в один прекрасный день жители этой деревни стали вести себя немного странно.

- Я должен служить ему всем сердцем.

- Что?

- Внемлите учению великого бога, который защитит этот никчемный континент.

- ...

Некоторые жители и вовсе безучастно смотрели на небо. А когда игроки подходили поближе и заводили с ними разговор, то слышали следующую историю.

- Я должен отдать церкви все свои деньги. Для создания огромной армии! Половина моего дохода - небольшая потеря.

- Чего...

- Эта армия спасёт нас.

- Какая ещё армия?

- Йах! Больше я ничего не могу Вам рассказать. Если Вы неверующий – немедленно покиньте деревню. Только Бог Эмбиню может очистить этот грешный мир...

Игроки, пришедшие в Деревню Бэран, поразились резкой перемене в жителях. Не было ли это делом рук той самой Церкви Эмбиню?

Даже старейшина Гандилва перестал выдавать задания.

- Люди, верующие в Церковь Эмбиню, получают семена бесплатно.

Перед игроками стоял трудный выбор, однако каждый из них чувствовал – происходит нечто необычное.

А в еще один прекрасный день была уничтожена вырезанная Виидом скульптура Богини Фрей.

Бадырей приготовился к сражению.

- Прошло уже много времени с тех пор, как я выходил на поле боя.

Заложив прочный фундамент, Гильдии Гермес больше не нужно было постоянно воевать.

Охота на монстров или получение признания от Башни Героев – вот чем они преимущественно занимались. Кроме того, у них не было проблем с тем, чтобы достать любой предмет в Королевской Дороге.

Но была одна причина, по которой Гильдия Гермес хотела начать новую войну.

- Мы должны каждому показать свою силу.

Подготовив свою экипировку, Бадырей проверил оружие и вышел на улицу. Пехота, рыцари, маги и осадные орудия также были готовы к выступлению. Их целью было Королевство Калламор!

Оставив в безопасности Королевство Хэйвен, Гильдия Гермес собрала свои военные силы и выступила против Королевства Калламор.

И вот, перед солдатами появилась фигура Черного Рыцаря Бадырея.

Войска поприветствовали его.

Он был единственным человеком, представляющим абсолютную и беспощадную власть Гильдии Гермес. Таким образом, воины проявили уважение к человеку, который занял наивысшую позицию на Версальском Континенте.

Не сказав солдатам ни слова, Бадырей оседлал лошадь, приготовленную специально для него.

- Вперед.

Услышав приказ своего командира, стража отворила ворота форта, и армия Империи Хэйвен двинулась на Королевство Калламор.

- Приближается армия Королевства Хэйвен.

- Объявить тревогу!

Пограничный гарнизон Королевства Хэйвен немедленно отреагировал. Для того, чтобы отразить вторжение противника, из крепости Королевства Хэйвен вышли силы обороны.

- В атаку! - приказал Бадырей и ринулся вперед.

- Бадырей участвует в сражении!

Внимание игроков и солдат, принадлежавших Гильдии Гермес, было приковано к Бадырею, который был на самом переднем крае. Одного только факта того, что он принимает участие в сражении, было достаточно, чтобы поднять боевой дух дружественных сил.

- Против нас выступил Черный Рыцарь Бадырей?

- И как нам сражаться? Давайте лучше просто сдадимся.

В отличие от войска Королевства Хэйвен, новость об участии Бадырея вызвала в замке Королевства Калламор настоящий ужас. Его доблесть и достижения, а также статус сильнейшего игрока вызывал такой страх в сердцах других, что они начисто теряли волю к сражению.

- Неотразимый Штурм!

Рядом с Бадыреем неслась вперед его Королевская Гвардия.

Рыцарская техника, которую можно было применить лишь при групповом нападении! В настоящее время она была известна на Версальском Континенте как наилучший навык для штурма. Мало того, что Неотразимый Штурм увеличивал скорость лошадей, так еще и предоставлял возможность пробивать насквозь любое построение противника.

Бадырей со своими рыцарями прорвали вражескую оборону, внеся в неё настоящий хаос. Как только это произошло, солдаты Королевства Хэйвен издали громкий боевой клич:

- Ура! Все в атаку!

- Захватить Замок Ваттен! Давайте поспешим к столице королевства Калламор и разгромим её!

Игроки и солдаты Гильдии Гермес подняли свои мечи, щиты и ринулись в атаку. Как только осадные орудия сломали ворота замка, Бадырей вошел внутрь.

- Убить Бадырея.

- Для защиты Королевства Калламор, Бадырей должен быть убит! Атакуем!

Враги, атаковавшие Бадырея, уничтожались по 10-20 человек за раз от каждого взмаха его меча. Это была сила, которую еще никогда не видывали ни в прямых эфирах, ни в каких-либо приключениях!

В процессе завоевания Замка Ваттен, расположенного на границе Королевства Калламор, Бадырей продемонстрировал совершенно иную мощь, неведомую другим игрокам Версальского Континента.

После захвата замка, Гильдия Гермес, следуя своему плану, оставила позади ремонтные обозы с охранным корпусом и выдвинулась дальше.

Глава 2: Грэйпасс.

- Чувство отстранённости во время путешествия в одиночку... Свободные путешествия и охота на монстров... Да, это самое что ни на есть лучшее чувство!

Виверны, Ледяной Дракон, Феникс, Золотой Человек и Желтоватый следовали за Виидом.

- Вон там, не пропустите их! Все трофеи должны быть подобраны самым тщательным образом!

Вивернам приходилось использовать свои когти и клювы, чтобы поднимать с земли выпавшие трофеи. Всякий раз, когда Виид ввязывался в новый бой, для его оживленных скульптур наступало настоящее мучение.

«Доколе...»

«Я родился на свет только для того, чтобы меня вот так эксплуатировали...»

Сами по себе они тоже охотились, однако делали это неспешно и по желанию. С Виидом же их объем работы увеличивался в разы: охота, сбор трофеев, черновая работа, помощь в готовке и служба в качестве транспорта, в том числе и воздушного.

- Фюииииить!

Серебряная Птица, сидящая на Желтоватом, внезапно издала протяжный стонущий звук, взмахнула крыльями и упала на землю. Но на Вииду это не действовало.

- От этого не умирают. Быстро вставай.

Виид множество раз испытывал на своей собственной шкуре что значит настоящее переутомление от работы, так что подобные фокусы его не провели бы.

Около Крепости Варго было множество подземелий, куда мало кто рискнул бы войти. Также хватало и самых настоящих поселений монстров, их логов и даже секретных убежищ.

Игроков было много, так что редко когда одному и тому же человеку удавалось стать первооткрывателем сразу нескольких подземелий. Однако, так как регион Крепости Варго находился еще в стадии развития, именно Виид и его оживленные скульптуры делали первые шаги навстречу неизведанным местам.

Что было действительно хорошо, – так это наличие постоянных компаньонов для охоты, либо же их альтернатива в виде оживленных скульптур. Это позволяло ему не тратить время на поиск новых людей и координацию совместных с ними действий.

Как правило, во время охоты часто случались конфликты из-за расхождения во мнениях касательно тактики или методов зачистки того или иного подземелья. С Виидом же подобного никогда не случалось.

– Всем спать.

Пока Виид не давал отбой, Желтоватый находился в настолько напряженном состоянии боевой готовности, что даже не мог опустить свой хвост. Поскольку у каждого из них была своя собственная роль, которую они должны были четко исполнять во время охоты на сильных монстров, никому нельзя было быть небрежным.

Даже когда на их пути появлялись более слабые монстры, они лишь увеличивали свою скорость, чтобы поохотиться хотя бы еще один лишний час.

– Сегодня облачно и может пойти дождь, так что давайте отправимся в подземелье.

Только Виид имел право принимать абсолютные решения, касающиеся охоты или перерывов.

– Ага, светит солнце и на поверхности тепло. Раз сегодня такая погода, давайте быстро поедим и пойдем в следующее подземелье!

Во всём, что касалось охоты, он был полным тираном.

– Два дня назад открыто новое подземелье. Ищем в группу людей, которые могут посвятить его зачистке целый день и готовы отправиться уже сейчас.

– Ищу кого-нибудь с боевой профессией для охоты за сокровищами. Я авантюрист. У меня есть подсказка об их местонахождении. Правда, она не особо заслуживает доверия. Но даже так, хочу найти людей, которые готовы разделить со мной трудности.

– Идет набор в группу из шести человек. Нужны люди с исследовательскими навыками, которые отправятся с нами в западные регионы и смогут нарисовать карту. Средний уровень – 330.

Крепость Варго была знаменита не только своими постоянными вторжениями и бесконечным ремонтом стен. Сюда стекалось множество игроков, мечтающих отправиться навстречу приключениям или исследовать дикие границы региона. Поскольку атаки монстров происходили с завидной периодичностью, стандарты местных игроков также были высоки.

– Если Вы не заняты, может, пойдем поохотимся вместе?

– Кхе... Да, я не сильно занят.

Особой популярностью пользовались МЕЧи. Увидев в бою их потрясающее мастерство, рыцари и мечники узнавали кое-кого из них. МЕЧи яростно сражались со своими противниками, так что эффективность их охоты всегда была максимальной. Даже в самых опасных подземельях они всегда находились на самом переднем крае.

Благодаря им, авантюристы весело проводили время.

- Вместе с ними мы можем пойти куда угодно.
- Даже если происходит что-то плохое – они не отчаиваются.

МЕЧи часто погибали во время приключений. Они теряли свои жизни от лап монстров или в результате попадания в ловушки. Однако их единственное разочарование заключалась в том, что они не могли до самого конца защитить членов своей группы. МЕЧи были настоящими мужчинами!

Манауэ, будучи торговцем, тоже думал о том, как быстро поднять свой уровень.

- Старший, я принёс вино и мясо.
- Оо!
- Если Вам скучно, может, отправимся на охоту? Я улучшил свои навыки готовки и привез две тележки алкоголя, так что не планирую возвращаться, пока не израсходую все свои запасы!

Торговцы могли использовать любые методы для собственной прокачки. А так как Манауэ решил присоединиться к группе МЕЧей, его уровень рос достаточно быстро.

- Фрукты, травы. Подходите.
- Закалка стали. Заточка мечей.

Игроки и жители были уверены в Вииде, который после завоевания крепости стал её лордом, так что без раздумий мигрировали в крепость. Ремонтные работы не прекращались ни на минуту, а когда были восстановлены ремесленные мастерские, эльфы и гномы начали еще чаще выставлять на продажу свои товары.

Если издалека смотреть на крепость, которая представляла из себя жуткие, черные и грязные скалистые стены, возникало ощущение, что в любую секунду из неё выскочит какая-нибудь нежить. Однако постепенно в крепость возвращалась жизнь.

Часть зданий проходила капитальную реконструкцию, а часть и вовсе нужно было отстраивать с нуля. Паво и другие архитекторы, которым удалось хорошо поднять свои навыки в Море, теперь же направились в Крепость Варго.

- Думаю, с жилыми зданиями пока стоит повременить.
- Я тоже так думаю.

Впрочем, жилые здания не были проблемой, поскольку на окрестных холмах был построен целый город лачуг. Конечно, позднее стоило заняться и более комфортными домами, но сейчас приоритет отдавался именно ремонту крепости.

Строители, не имеющие навыков в строительстве, были назначены ответственными за ремонт и безопасность внешних стен крепости. Ну а люди, обладавшие первоклассными строительными навыками, были задействованы в работе над внутренними объектами.

- Давайте восстановим крепость в её исходное состояние.

- Тогда нам понадобится много черного камня.

- Лорд инвестировал такие огромные средства на восстановление крепости, что даже появились задания по доставке сюда строительных материалов. Жители и начинающие торговцы постоянно приносят материалы, поэтому сейчас у нас должно быть их достаточно.

- Место, где буйствовали Костяные Драконы, действительно проблематичное... Насколько мы сможем его восстановить?

- Настолько, насколько можем. Мы должны постараться изо всех сил. Этот район был расплавлен Дыханием Дракона, и большинство опорных колонн сломано, так что восстанавливать придется половину всей инфраструктуры.

- Хмм, с такими масштабами это будет полноценный строительный проект.

Для строителей, пришедших в Крепость Варго, это была хорошая возможность оставить после себя настоящий след. А по мере выделения средств от лорда, их волнение росло еще больше.

- Башня, над которой летали Костяные Драконы, кажется, немного наклонилась.

Центральная башня, которая была главной достопримечательностью Крепости Варго! Глядя на неё издали или даже вблизи, видно было, что она действительно как-то странно наклонилась. Удивительно, что она до сих пор не упала и не развалилась.

Строители внимательно обследовали фундамент и выяснили, что благодаря качеству материалов и прочности опорных столбов, вероятность её падения практически нулевая.

- Виид-ним сказал нам, чтобы мы не трогали башню.

С точки зрения Виида полное восстановление Крепости Варго стоило слишком много денег.

«Если начать восстанавливать здесь абсолютно всё – деньги начнут уходить в немыслимых количествах, и в конечном итоге я останусь без гроша в кармане»

Мало того, что в таком состоянии центральная башня притягивала бы взгляды людей, это было историческое место, в котором хранился Сосуд Жизни Бэрекена. Высокая и огромная конструкция была слишком ценной, чтобы её снести и восстановить.

- Давайте просто оставим всё как есть.

Лучший способ сохранить памятник архитектуры – это не вкладывать в него деньги!

Словно Пизанская башня, эта центральная башня могла стать настоящей достопримечательностью Крепости Варго!

Высокоуровневые маги, а также просто богатые люди любили строить свои собственные башни. Но по сравнению с ними, высота и наклон центральной башни был просто бесподобен.

- Больше нигде на Версальском Континенте нельзя почувствовать подобное ощущение неминуемого краха, как у центральной башни!

В настоящее время большая часть Крепости Варго была разрушена, и это придавало ей заброшенный вид. К тому же постоянные нашествия монстров существенно препятствовали её развитию.

Если и был способ, который мог исправить эту угнетающую атмосферу, так это была скульптура!

Виид поручил своим вивернам осторожно перевезти к верхней части наклоненной центральной башни кое-какие валуны.

- Если я сделаю скульптуру здесь, то каждый сможет увидеть её.

Без сомнения, это было лучшее место для расположения скульптуры. Поскольку его работа должна была расположиться на большой высоте, её нужно было сделать достаточно крепкой и способной выдержать дождь и ветер, так что хрупкая и нежная скульптура в этом случае не годилась.

- Эта работа должна соответствовать духу Крепости Варго.

Как и всегда, Виид недолго думал над тем, какую скульптуру будет создавать.

- Есть одна идея, место которой именно здесь.

Он начал что-то вырезать из твердого куска породы. Игроки и жители, которые возвращались с работы или охоты, заметили, что Виид принялся за новую скульптуру.

- Он решил и здесь сделать скульптуру. Очень любопытно, что же он задумал.

Всякий раз, когда Виид начинал делать новую скульптуру, это всегда вызывало большой интерес со стороны жителей. Если он создаст хорошую скульптуру, как например в Море, это поможет крепости во многих отношениях, так что люди с нетерпением ждали, когда его работа будет завершена.

Однако, так как Виид чередовал ваяние с посещением подземелий и охотой, прогресс продвигался достаточно медленно.

- Должно быть скульптура наполнена кровью, потом и тяжелым трудом, потому и делается так медленно.

- Стоящее произведение искусство – это не то, что может сделать каждый.

Игроки со счастливыми улыбками ждали результат!

Виид создавал 6-метровую скульптуру, которую можно было бы увидеть из любой точки в окрестностях. Со временем работа становилась более детализированной, а некоторые её элементы можно было увидеть уже и невооруженным глазом.

И наконец, появилась отчетливая фигура лича, в которого обращался Виид, но при этом облаченного в предметы Бэрекена.

В прошлом Виид уже играл в обличье лича когда был в Джиголесе и частенько задавался вопросом: сможет ли он стать наследником Бэрекена Деморфа и возглавить легионы нежити?

Руководствуясь своей жадностью, он мог бы следовать приказам великого лича, а затем в один прекрасный момент предать его и забрать Бессмертный Легион под своё начало.

Это был один из возможных вариантов развития будущего! Если бы Виид не шел столь долгое время по пути скульптора, то наверняка бы так всё и произошло.

- Не знаю какими эффектами она будет обладать, но наверняка получится исторической.

Временами, создание скульптуры могло привести к большим событиям. Вырезав статую лича, его голова вновь наполнилась удручающими мыслями о необходимости сражаться с полчищами нежити.

Лич, стоящий на верхушке наклоненной башни, словно рассказывал о блестящих навыках ваяния Вииды. Он был сделан настолько детализировано, что издали невозможно было отличить – настоящий он или нет.

- Тем не менее, чего-то не хватает.

Глядя на законченную работу, Виид решил добавить еще кое-что.

- Не бывает личей без телохранителей.

Закончив с личем, Виид добавил двухметровых Рыцарей Возмездия и Рыцарей Смерти. Но даже так личу не хватало какого-то блеска. Если сравнивать скульптуру с Великим Бэркемом Деморфом, его работа получилась какой-то чересчур изолированной и одинокой.

- Нужно нечто более особенное.

Виид вытащил из своего рюкзака очень полезный материал для ваяния.

Гнилые кости дракона!

Если бы это были настоящие кости дракона, они считались бы ценнее золота или даже мифрила. Но так как дракон превратился в нежить, то учитывая пониженную прочность и твердость, использование этого материала для Кузнечного Ремесла становилось менее эффективным. А так как конкретно этот Костяной Дракон был еще и воскрешен достаточно давно, прочность его костей была настолько низкой, что больше они ни на что и не годились!

Драконьи кости тоже были распределены среди игроков, но так как они не выглядели чем-то, что могло принести ощутимую пользу, то не пользовались особой популярностью.

В прошлом МЕЧИ носили экипировку из костей дракона, изготовленную Виидом, однако жрецы и паладины не могли надевать вещи, связанные с нежитью, так что ему достались дополнительных два набора костей, от которых отказались другие.

- Я должен использовать эти драгоценные материалы.

Для соединения костей дракона между собой, Вииду пришлось прибегнуть к плавке, которую он использовал в случае с материалами из стали. Было всего лишь три комплекта костей, однако некоторые мелкие части так и остались у игроков, а потому в качестве заменителя костного материала он использовал латунь.

Однако, так или иначе, на центральной башне можно было создать всего три Костяных Дракона.

- Теперь это уже на что-то похоже.

Как рамен с кимчи, суп с мясом и картофель со специями – это было фантастическое сочетание!

Дзынь!

- Пожалуйста, дайте название завершённой скульптуре.

- Что ж, Серьезный, Крутой, Красивый, Богатый, Высокий Лич Виид со Множеством Приспешников-нежити!

- Подтвердите название: «Серьезный, Крутой, Красивый, Богатый, Высокий Лич Виид со Множеством Приспешников-нежити». Верно?

- Минутку. Такое длинное название будет слишком тяжелым...

Скульптура представляла собой не только лича, но и нескольких Рыцарей Смерти, рыцарей Возмездия, призраков а также другую нежить, расположенную вокруг. Поскольку Виид лично участвовал в цепочке заданий от Бессмертного Легиона, он мог идеально воспроизвести внешний вид любого мёртвого существа.

- Нет. Название скульптуры будет: Лич, который командует нежитью.

- Подтвердите название: «Лич, который командует нежитью». Верно?

- Да.

- Вы завершили создание Выдающегося Произведения - «Лич, который командует нежитью»!

В месте, служившем пристанищем нежити и ставшим вечной могилой Бэрекену Деморфу, было создано Выдающееся Произведение!

Бэрекен - величайший лич, сотворивший множество злодеяний на Версальском Континенте. Безусловно, его деятельность повлияла на ход самой истории.

Среди всех могущественных некромантов, его магия не знала себе равных.

Но именно тот скульптор, благодаря которому Бэрекен Деморф отправился на вечный покой, создал скульптуру, в очередной раз подтверждающую его высочайшее мастерство и славу.

Художественная ценность: 8,980.

- Эффекты:

Скульптура «Лич, который командует нежитью» увеличивает восстановление Здоровья и Маны на 32% в течение следующего дня.

Все характеристики увеличатся на 16.

Интеллект и Мудрость навсегда увеличатся на 3.

Навыки некромантов в окрестностях увеличатся на 2 уровня.

Вызванная нежить будет обладать чуть большим количеством Интеллекта.

Предотвращает вторжение бродячей нежити.

Потребление маны на активацию навыков и заклинаний снижается на 6%.

Мощь черной магии увеличивается на 2%.

В случае, если Здоровье упадет ниже 50%, Вы будете испытывать чувство неизбежности, а все Ваши атаки станут сильнее на 14%.

Данные эффекты не сочетаются с воздействием других скульптур.

Количество созданных Выдающихся Произведений: 9.

- Вы получили опыт в Скульптурном Ремесле.

- Вы получили опыт в Ремесле.

- Навык Понимания Скульптур увеличился на 1 уровень.

- Слава увеличилась на 875.

- Искусство увеличилось на 33.

- Харизма увеличилась на 2.

- Мудрость увеличилась на 2.

- В связи с созданием Выдающегося Произведения, все характеристики дополнительно увеличились на 3.

Текущее значение Скульптурного Ремесла Вида увеличилось с 6% 8-го продвинутого уровня до 14,6%.

Игроки, с самого начала следившие за его работой, радостно закричали:

- Это же Выдающееся Произведение!

Некроманты, которые, как правило, были лишены подобных привилегий, сейчас выглядели среди игроков самыми счастливыми. Теперь представители этой профессии были обречены никогда не покидать окрестности Крепости Варго.

Сражение с Бэрекеном Деморфом взяло даже на повторных показах рекордные 24,3%

рейтингов. Слава Виيدا взлетела выше небес, и он определенно стал первым по популярности игроком Королевской Дороги.

Виид, мудрый лорд из Северного Континента.

Игровые телестанции постоянно выпускали в эфир специальные программы, посвященные Вииду. Это гарантировало им стабильный рейтинг, да и реакция зрителей была хороша.

Помимо этого, ежедневно выходили новости, рассказывающие об изменениях в Крепости Варго. У игроков севера был по-настоящему живой интерес к месту, ранее служившему пристанищем Бессмертного Легиона и ставшему новым домом для многих людей.

По сравнению с многими другими регионами, количество игроков севера всё ещё было невелико. Однако численность игроков уже намного превосходила ту, которая была поначалу. К тому же немалый интерес к северу проявляли и игроки Центрального Континента.

Кроме того, этим регионом правил никто иной, как Бог Войны Виид, так что даже если здесь ничего не происходило – он всё равно оставался в центре внимания.

Именно потому, что ему удалось построить на пустынных землях из одинокой деревушки полноценный город, это место притягивало к себе внимание множества искателей приключений и служило источником их вдохновения.

Это стало главной причиной, по которой на север ежедневно стекались люди из Центрального Континента.

– Люди, которым нужно в Горы Лезерит, пожалуйста, подходите скорее. Мы выдвигаемся прямо сейчас.

– Собираем группу для охоты в Рудниках Танро. Нужно около 200 человек. Это задание от гномов, и по нему требуется полностью зачистить рудники от монстров.

Здесьняя атмосфера была намного лучше, так что люди, впервые прибывшие в Мору, часто оставались в недоумении и долго к ней адаптировались.

Игроки приходили сюда, будучи наслышанными о Соборе, Библиотеке и других великолепных зданиях. Также они слышали немало историй о Статуе Богини Фреи и Башне Света. Глядя на них своими собственными глазами, люди понимали, что эти скульптуры действительно соответствуют невероятным слухам, которые про них ходят.

По сравнению с другими регионами, в Море отдавалось предпочтение искусству, культуре и свободному духу. Здесь часто можно было попасть на какое-нибудь представление, или просто увидеть настоящую достопримечательность, окруженную различного рода развлечениями. А поскольку регион находился под благословением изобилия Церкви Фреи, здесь было бесконечное количество еды.

Регулярно проходили фестивали, и как только где-нибудь начинала играть заводная музыка, игроки тотчас же стекались в это место, чтобы передохнуть от изнурительной охоты. На площадях собирались толпы людей, ищущих себе компаньонов для выполнения заданий, а торговцы, даже не знающие о настоящей цене продаваемых вещей, радовали обновками начинающих игроков.

В этом великолепном городе царила шумная, веселая и приятная атмосфера.

Как только проходил слух об организации карательного отряда, в мгновение ока набиралась сотня желающих присоединиться. Игроки были счастливы отправиться куда-нибудь и поохотиться.

- Теперь я понимаю, почему Мору называют раем. Здесь так много вариантов для охоты.

- По сравнению с другими местами здесь такие низкие цены... Кажется, что любой бизнес здесь процветает, да и в целом - ни в чём не чувствуется нехватки. Я должен был раньше прийти в Мору.

Куда бы игрок не пошел, в других регионах ощущалось определенное угнетение и монополия правящих гильдий. Игроки должны были во всём им угодать и ни в коем случае не пересекать им дорогу.

По сравнению с ними, в Море исповедовалась свобода и активно поощрялись приключения. Нельзя было сказать, что Виид заиклился только на представителях творческих профессий, поскольку равными правами и возможностями обладали абсолютно все искатели приключений.

К примеру, компенсация авантюристам составляла 16%, в то время как в других городах и деревушках лучшее вознаграждение составляло не более 2-3%. А в некоторых местах бывали случаи, когда лорды и вовсе воздерживались от выдачи вознаграждений.

Прискорбно было то, что лорды не видели потребности в авантюристах, и крайне скупно распоряжались своими средствами. Но Виид думал иначе.

Отыскав захороненную экипировку, сокровища, артефакты, книги и прочие трофеи, города Северного Континента стали бы развиваться намного быстрее. А так как в будущем это позволило бы получать куда больше налогов, Виид избрал этот подход как истинно правильный.

Даже после того, как Мора стала сравнительно большим городом, он не жалел денег для авантюристов.

Словно после прорыва плотины, в Море появилось огромное количество заданий, за которые охотно брались начинающие игроки.

- Если люди готовы рисковать своей жизнью и страдать, нет никакой необходимости отговаривать их делать это.

Это было развитие, акцентированное на повышение налогообложения!

Мора и Крепость Варго преображались на глазах даже под непрерывными нападениями монстров, что постоянно подчеркивалось в эфирах игровых телестанций. Однако недавно произошло ещё одно событие, которое вызвало у игроков Версальского Континента настоящий шок.

Вторжение Гильдии Гермес в Королевство Калламор!

Локальные войны ни для кого не были в новинку, однако на этот раз речь шла о полноценном захвате территорий, замков и крепостей.

- Гильдия Гермес вновь атакует.

- Ситуация действительно нестандартная. Армия Гильдии Гермес нанесла сокрушительное поражение пограничному гарнизону Королевства Калламор.
- В авангарде можно было увидеть самого Бадырея. Он решил лично участвовать в войне.
- Черные Рыцари – действительно неотразимая сила! Вы только посмотрите, насколько мощные атаки у Бадырея!
- Около 100 тысяч игроков Гильдии Гермес приняли участие в штурме. Маги прямо-таки заливают позиции противника своими заклинаниями!

В эфирах телеканалов транслировались кадры колоссальной силы Гильдии Гермес. В связи с враждебными отношениями Королевства Хэйвен и Королевства Калламор, первые стремились взять под контроль все их территории.

Получив под свой контроль производственные мощности и сельхозугодья Королевства Калламор, Гильдия Гермес станет неоспоримой структурой на всём Центральном Континенте.

Гильдия Гермес развязала новую войну, чтобы создать государство, которому никто не будет в силах противостоять.

Видя мощь их армии, ни один игрок не мог скрыть своего удивления.

До Виیدا, который находился в Крепости Варго, дошли новости о наступлении Гильдии Гермес и её первых победах над Королевством Калламор.

- Вот, всё готово. 34 золотых.
- Спасибо, я буду использовать его с особой бережностью.

Для Виіда было вполне обычным делом подрабатывать с помощью своих кузнечных и швейных навыков. Если бы он долго не занимался этой работой, то его текущее значение в этих профессиях могло упасть.

Работая над очередной небольшой статуэткой, он услышал разговор бродячих торговцев.

- У Гильдии Гермес действительно огромнейшая армия, а её мощь прямо-таки заставляет челюсть отвисать. Она просто пожирает Королевство Калламор!

В этот момент Виід обрабатывал специальный деревянный брусок, придавая ему форму орла. Он пытался придать орлу живой вид, который бы производил впечатление существа, упивающегося своим свободным полетом в небе. Для такой тонкой работы требовались мягкие движения ножом, однако, слушая новости об успехах Гильдии Гермес, его рука была крайне напряжена.

- И как долго Королевство Калламор сможет продержаться?
- Не сможет. Я и правда не знаю, как Гильдии Гермес удавалось скрывать такую поразительную мощь. В настоящее время все пограничные посты Королевства Калламор пали, а жертвы достигают 60,000 человек.

Скриик!

У Виида поехала рука, и Нож для резьбы оставил длинную царапину на боку скульптуры.

- Сильнейшие 400-уровневые игроки Гильдии Гермес пошли вперед и менее чем за 2 часа уничтожили всех защитников Форта Хорсан. Даже средства массовой информации не знали, что армия Гильдии Гермес настолько сильна.

- Вы думаете, она действительно непобедима?

- Ну, не будет преувеличением сказать, что они имеют самую сильную, а также самую многочисленную пехоту, когда-либо принимавшую участие в войне... Эх, словами это просто не передать. Просто посмотрите на имена её участников - это же одни сплошные высокорейтинговые игроки.

- А если они столкнутся с Виидом-нимом?

- Ну... Даже Виид ничего не сможет противопоставить такой армаде.

- Но Вы не забывайте, что Виид - Бог Войны и уже дважды одержал верх над Гильдией Гермес.

Виид молча доделал свою скульптуру. Статуэтка, созданная в этой нервной атмосфере, называлась: Удрученный Белоголовый Орлан!

- Будучи известный скульптором, Вы создали разочаровывающую работу.

Слава уменьшилась на 15.

Единственное облегчение состояло в том, что он вырезал скульптуру, не попавшись на глаза любопытным торговцам.

В Крепости Варго до сих пор не было ни одной таверны, так что игроки не могли увидеть прямую трансляцию с места событий. Однако даже так все ощущали могущественное присутствие Гильдии Гермес.

Для финансирования армии, способной захватить замок или город, были необходимы астрономические средства. Даже для Моры, которая уже достаточно разрослась, подобные суммы выходили за все рамки разумного. И это ещё не учитывая тот факт, что Королевство Хэйвен было всего лишь небольшой частью Центрального Континента, так что само их намерение захватить абсолютно всё - ясно свидетельствовало об их исключительной мощи.

С ростом влияния Королевства Хэйвен, влияние Виида могло лишь уменьшаться. Даже в этой ситуации он больше не мог свободно путешествовать по континенту, и сложно было представить что же произойдет, если Гильдия Гермес захватит весь Центральный Континент!

«Это лишь вопрос времени, когда слаборазвитые север, восток и юг станут следующей целью»

В таком случае, Вииду даже чтобы поохотиться пришлось бы тщательно скрываться. Даже сейчас за ним в любой момент могли прийти убийцы. Но, благо, сейчас Крепость Варго была заполнена игроками, стоявшими на стороне Виида, что сильно затрудняло деятельность убийц. Однако в любом другом регионе, никто не выстоял бы против соблазна получить хорошее вознаграждение за его голову.

«Единственное, что мне осталось – так это заняться Заданием на Мастера-Скульптора и отыскать наследие скульпторов в виде последней секретной техники... Если Гильдия Гермес или любая другая крупная гильдия станет еще больше, чем сейчас, мирная жизнь на континенте будет попросту невозможна. В таком случае всё, что мне останется – это бродить по континенту, скрывая свою личность с помощью Скульптурной Трансформации и часто изменять внешность»

Таким образом, Виид готовился покинуть Крепость Варго и отправиться в поездку. Для того, чтобы овладеть Скульптурным ремеслом, ему требовалось приложить еще немало усилий. Получение последней секретной скульптурной техники также было кстати, однако сейчас приоритетом была встреча с Мастером Захабом и прохождение Задания на Мастера.

Лес Красного Тростника.

В месте, о котором упоминалось в задании Тенейдон, поджидал отряд наёмных убийц.

Переговаривались они между собой только с помощью шепота.

– Как думаете, когда Виид сюда придёт?

– Если будем терпеливо ждать – то дождёмся.

Убийцы привыкли к скучному ожиданию, так что расположились поудобнее посреди высоких стебельков травы и в кронах деревьев. Высокоуровневые игроки с профессией убийцы предпочитали обычной охоте отслеживание таких же высокоуровневых людей, поскольку их смерть приносила им намного больше опыта и существенно поднимала текущее значение профильных навыков.

Таким образом, чтобы расправиться с Виидом, они прибыли в стартовую локацию зоны Леса Красного Тростника, и стали ждать.

– Они сказали, что Виид обязательно явится сюда, не так ли?

– Если мы просто поймаем его, то определенно получим еще большую награду от Гильдии Гермес. Я собираюсь поменять всю свою экипировку, а также попросить книги с навыками.

– Не забывайте, что Виид – Бог Войны. Когда он появится, мы должны вместе атаковать его.

– Мы не должны заморачиваться о чести. Когда мы его убьем – то разделим награду поровну.

Убийцы были не единственными, кто прибыл в Лес Красного Тростника. По нему бродили еще и настоящие охотники за головами, которые решили испытать свою удачу и выследить Вииду.

По правде говоря, среди таких охотников за головами было совсем немного порядочных людей.

Как правило, они не брезговали ни предательством, ни обманом даже своих партнеров, при этом лишь довольно посмеивались и не чувствовали за собой никакой вины. Для них это была лишь циничная работа, а Виид – лишь очередной способ заработать деньги.

– Как только он сюда придет...

– Да он уже труп!

– Хо-хо-хо, мы получим отличное вознаграждение и подадим заявку на вступление в Гильдию Гермес!

– А они нас примут?

– Говорят, что Гильдия Гермес принимает всех, кто достаточно силён.

– Значит, и нас примет. Как только мы вступим в неё – то сможем жить по-настоящему на широкую ногу.

Ли Хэн зашел на информационный форум Темных Геймеров. Он хотел собрать как можно больше информации о Грэйпасс, одной из 10 Запретных Зон континента, куда отправился Захаб.

– И так, есть ли здесь какая-нибудь полезная информация?

Прошло уже много времени с тех пор, как он получил задание от старой служанки. Он ожидал, что к текущему моменту регион будет лучше исследован, и, соответственно, информации о нём станет больше.

Но, в действительности, многие игроки бросили вызов запретным зонам еще в первые дни Королевской Дороги. Однако их многочисленные истории, как они на 100-ых и 200-ых уровнях погибали от сильных монстров, абсолютно не были информативными и Ли Хэн просто пропускал их.

[Я действительно пожалел о своём решении прийти сюда. Утром охотиться еще терпимо, но ночью здесь и вправду страшно.

Авантюрист 351-го уровня. Приходил с группой из семи человек аналогичных уровней.]

[В пустоши обитают крупные личинки.

Если ступить туда хоть одной ногой – то появятся огромные черви и попытаются вас съесть.

Авантюрист 369-го уровня.]

[Грэйпасс – малоизвестанный регион, так что мы решили собрать небольшую, но сильную группу высокоуровневых игроков. В состав нашего отряда вошли семеро ветеранов из

сообщества Темных Геймеров.

На равнинах, усеянных камнями, охота ещё представляется возможной, но вот ночами повсюду роятся полчища агрессивных созданий, чтобы не наткнуться на которых – нужно обладать какими-то особыми чувствами.

Если вам улыбнется удача и вы убьете их – то получите магические ингредиенты и драгоценности.

Авантюрист 382-го уровня. Группа из семи человек.]

Похоже, охота в зоне Грэйпасс до сих пор была достаточно затруднительной.

У каждого игрока наступает момент, когда особо актуальным становится вопрос поиска новых охотничьих угодий. Особо важно это было для Темных Геймеров, главной задачей которых была прокачка своих персонажей и поиск дорогостоящих предметов. Таким образом, много кто пытался приспособиться к охоте в Грэйпассе.

В ранние дни сюда бесстрашно заходили 100-ые и 200-ые уровни, которые практически моментально погибали. Сейчас же в Грэйпасс мог зайти игрок 300-го уровня и кое-как попытаться что-то из этого извлечь.

Среди Темных Геймеров было много и тех, кто обладал 400-ым и выше, однако они не распространялись о своих методах охоты. На таких уровнях информация была слишком важна, чтобы делиться ею со всеми подряд. А для того, чтобы не терять своей рейтинг в сообществе, они рассказывали лишь о каких-то простых подземельях и несложных заданиях, которые можно было получить в этой области.

– Кажется... На 400-ом это выполнимо.

Полученные в регионе Грэйпасс магические ингредиенты и драгоценные камни были столь же дороги, как мифрил. Эти драгоценные камни, содержащие в себе магию, были настоящим предметом охоты многих сильных групп.

Абсолютно не был преувеличением тот факт, что подобные специализированные отряды состояли из лучших воинов и Темных Геймеров. Однако возможность встречи с ними была минимальна, поскольку они не заходили вглубь региона, где обитало еще больше монстров.

– И до сих пор ничего не известно о Мастере-Скульпторе Захабе...

Тот, кто встретит Захаба, или хотя бы узнает примерное место его обитания, – станет располагать по-настоящему уникальной информацией! Получив хоть какую-то наводку, Виид смог бы с легкостью выполнить задание. Однако, даже не получив такой подарок судьбы, он чувствовал, что найти Захаба будет не такой уж и сложной задачей.

– Пребывание человека среди монстров Грэйпасса будет весьма заметным. Я мог бы полетать на спине Виверны и разведать область... А если монстры будут и в небе, то я могу трансформироваться в ворону и исследовать регион сам.

Ли Хэн высоко оценивал свои шансы. Так как ему с самого начала удавалось справляться с невозможными заданиями, он не испытывал страха перед одной из 10 Запретных Зон,

Грэйпассом.

– Это намного лучше и ближе, чем вновь плыть в Джиголас.

Перед лицом любой опасности, включая падение небес или крах земли, он обладал удивительной уверенностью в своих способностях по выживанию!

Виид вызвал своих оживленных скульптур. Из-за недавней охоты Ледяной Дракон, Виверны, Феникс, Золотой Человек, Желтоватый, и даже Серебряная и Золотая Птицы выглядели истощенно.

Благодаря постоянным стараниям, Ледяной Дракон уже взял 470-ый уровень, в то время как остальные тоже находились на середине и конце 400-ых.

– У меня есть хорошие новости.

Виид хотел поднять боевой дух уставших оживленных скульптур.

– С сегодняшнего дня начинается отдых от охоты!

– Гол-гол! – вырвалось у Золотого Человека. Хоть он и был рад такому известию, но он не мог показывать никаких признаков счастья, иначе это могло быть рассмотрено как какая-то ошибка или нечто другое, что в будущем могло бы привести к ещё большим страданиям.

– Мууу, раз это приказ Хозяина, я с радостью ему подчинюсь.

Выдрессированные скверно-характерным хозяином, оживленные скульптуры обучились основам притворства и вероломства. Желтоватый любил делать вид, что мирно ест траву неподалеку, при этом хлопая ушами, он прислушивался к любой лжи.

– Не волнуйтесь. Это не шутка или какое-то пустое обещание.

До сих пор Виид либо хитрил, либо просто нещадно их эксплуатировал, но никогда не лгал.

– Вместо изнурительной охоты мы отправимся на экскурсию!

Экскурсия!

Путешествие, знакомство с новыми людьми и радость избавления от трудового распорядка дня.

Феникс, довольно дыхнув пламенем, спросил:

– Ку-ру-ру, и куда мы пойдем?

Поскольку Ледяному Дракону редко когда выпадал шанс просто попутешествовать вместе со своим Хозяином и другими оживленными скульптурами, он тоже был счастлив.

– Хорошо бы, если там окажется много свежей травы, – поделился своим мнением Желтоватый, для которого рай был везде, где его спина находилась в тепле, а желудок был полным.

Оживленным скульптурам эта идея показалась неплохой, поскольку они могли увидеть какие-нибудь новые места и поесть вкусную еду во время отдыха.

Золотая Птица и Серебряная Птица, которым была присуща истинная птичья натура, тоже были рады возможности свободно полетать.

Виид продолжил говорить:

- Место, в которое мы пойдем на экскурсию, - это Грэйпасс, одна из 10 Запретных Зон континента. Поэтому пойдем мы туда все вместе!

Это была отнюдь не обещанная экскурсия или путешествие, а мучительный поход, который вполне соответствовал поговорке «вне родных стен - еще хуже».

Оживленные скульптуры в одно мгновение потеряли всякое желание куда-то идти.

- Я стану намного сильнее, если останусь охотиться именно здесь. Так что, Хозяин, почему бы Вам не пойти в одиночку? - с полной серьезностью предложил Ледяной Дракон, невинно моргая глазами.

Но для Виида подобная аргументация не значила ровным счетом ничего.

- Мы должны идти все вместе. Разве ты хочешь пропустить эту увлекательную экскурсию?

- В этих местах очень много монстров. А мой долг - защищать новые земли, полученные Хозяином. Я, Ледяной Дракон, готов днем и ночью оберегать от монстров территорию Хозяина.

- Тебе не нужно это делать. Монстры тоже хотят есть и пить. Они нападают, чтобы выжить, так что не смотри на них сверху вниз.

Откуда ни возьмись, появилась внезапная благосклонность к монстрам!

- Что касается Моря, она хорошо защищена Черным Имуги и Королевской Гидрой, а сюда я позову других оживленных скульптур.

Черный Имуги и Королевская Гидра были созданы в прошлом специально для сражений, а когда они вычистили все окрестности Моря от монстров, то так и продолжили молча обеспечивать общественный порядок.

Потихоньку они поднимали свои уровни и накопили достаточно много богатств.

Характер Черного Имуги отличался хитростью и проницательностью. Но Серебряная Птица всем рассказала о том, что он воспользовался своим статусом редкого монстра, занял целую пещеру и начал стаскивать в неё ценные вещи.

- Этот злой крылатый черный змей! Если бы он был поменьше, я бы проглотила его целиком! Фить-фить! Я просила его поделиться со мной премиумным мясом, но он не дал! А когда я захотела построить гнездо в его логове - он меня не пустил! Я думаю, он что-то скрывает.

- Ясно-ясно. Золотая Птица, это правда?

- Я не обращала особого внимания, но! Он относится ко мне очень хорошо. Наверное, он просто охотится на монстров. Вот кто действительно стал ленивым - так это Желтоватый.

- Хорошо, держите меня в курсе деятельности ваших друзей.

Для предотвращения падения общественного порядка, было бы неплохо разместить в Крепости

Варго кое-кого из оживленных скульптур. При этом не было никакой необходимости создавать новые скульптуры, поскольку он мог оставить здесь тех, кто прибыл с ним из Джиголаса.

Наверняка, они бы не сильно протестовали, если скучная охота в лесах и поиск монстров сменилась бы совместным сражением с жителями на крепостных стенах.

Виид взглянул на Крепость Варго.

Крепостные стены постепенно становились всё прочнее и толще, а для защиты города от осады возводились оборонные объекты. Солдаты также проходили обучение для более эффективного противодействия монстрам. Первейшим приоритетом в Крепости Варго было не развитие экономики, а безопасность.

В свою очередь, игроки получили задания, связанные с охотой, так что вскоре количество набегов монстров должно было сократиться. Люди, которые решили сюда переселиться, поднимали бы свои уровни и скапливали добытые трофеи. А поскольку в крепости формировалась настоящая армия, то со временем можно было рассчитывать на зачистку и разработку старых шахт и рудников.

В этот самый момент 3-я Виверна недовольно проворчала. Причем так, чтобы её услышал Виид.

- У нас есть желание жить свободно. Как долго мы должны следовать за Хозяином?

3-я Виверна высказалась о надежде на полную независимость.

- Давайте вместе счастливо жить. Охотиться или ходить в подобные путешествия... Разве это не принесет счастливые воспоминания на всю оставшуюся жизнь? Разве мы не должны хотя бы раз посетить одну из 10 Запретных Зон континента?

- ...

Оживленным скульптурам не удалось отделаться от его мошеннической уловки.

- Я слышал, что Виид-ним долго здесь был.

- Да, я тоже хотел попросить его выковать мне меч... Другие кузнецы в Море тоже могут сделать это, но если этим займется Виид-ним, то клинок получится еще лучше.

Игроки по своей собственной воле приходили из Моря в Крепость Варго, чтобы улучшить свою экипировку. То, над чем поработал Виид, обладало тонким чувством стиля. Используя свои скульптурные навыки, он наносил на мечи, доспехи, шлемы и сапоги специальные узоры.

Конечно, плата за его труд была выше, чем у других кузнецов. Однако, благодаря 8-му продвинутому уровню Ремесла, в его изделиях не было никаких недостатков, да и прочность была достаточно высокой. Также игроки могли хвастаться и выставлять напоказ вещи, сделанные Виидом, так что они не жалели ни времени, ни усилий, чтобы прийти сюда.

Кузнецы и портные, обладающие начальными уровнями навыков, всегда стремились поднять свое мастерство и прославиться, что в будущем позволяло им не испытывать проблем с поиском клиентов. Однако для этого следовало долго и упорно трудиться, так что всегда был

шанс, что им попросту может наскучить подобная утомительная работа.

– Что? Виид-ним уже ушел?

– Мы столько шли сюда из Моры... Виид уже отправился на задание в Лес Красного Тростника?

Виид исчез из Крепости Варго.

Однако ремонтные работы в крепости на этом не закончились, а МЕЧи, паладины и другие новоприбывшие игроки продолжали вместе охотиться и выполнять задания.

Простые потребности жителей, приехавших сюда из Моры, были удовлетворены торговцами. А так как Крепость Варго стала часто посещаемой со стороны эльфов, варваров, гномов и фей, здесь постоянно появлялись новые задания.

Помимо этого, в окрестностях вели бурную деятельность еще и авантюристы, так что торговцы решили обустроить универсальный магазин, оружейную, ювелирную мастерскую и даже лавку травника.

– Это земля Виид-нима, так что мы должны распространить по всему миру веру жителей Моры.

Церковь Фреи начала строительство своего нового храма.

Игроки не имели точной информации о местонахождении Виида, так что могли только догадываться.

– Думаю, он пошел выполнять задание в Лес Красного Тростника.

– Он совершенно не боится Гильдию Гермес.

– Виид-ним действительно не такой как все.

Подобные слухи быстро распространились, и охотники за головами с еще большим предвкушением стали ждать своей возможности. Гильдия Гермес, которая всегда была ко всему готова, даже выслала дополнительные войска в Лес Красного Тростника, думая о том, что третье поражение – абсолютно недопустимо.

Союн отправилась охотиться вглубь севера. После путешествия с Виидом по Джиголасу, она поняла, что ей не хватает сил.

«Я должна стать сильнее»

Изучая новые подземелья, она на себе испытала все сложности охоты в одиночку. Однако берсерки зачастую охотились как раз без группы, так что в этом не было чего-то особенного. Она попадала в ловушки, сдерживала наступающих со всех сторон монстров и слабела от яда. Эта профессия подразумевала, что для дальнейшего роста берсерку необходимо сражаться против более сильных монстров и превзойти страх смерти.

Союн отправлялась в места, кишачие монстрами, сражалась с ними и выходила живой.

С этими чувствами Союн повышала свой уровень и совершенствовала атакующие навыки. Всё

это было для того, чтобы суметь защитить Вииду, когда возникнет опасная ситуация.

Также она думала над тем, чтобы отправиться вместе с ним выполнять задание Королевы Фей Тенейдон в Лесу Красного Тростника.

Иногда она посылала ему шепоты:

– Я нашла новое подземелье. Здесь много монстров. Их уровни высоки, так что это действительно хорошее место для охоты.

Когда Виид не был занят, он быстро отвечал:

– Мои поздравления.

И тем же вечером в районе ужина:

– Во время охоты мне выпал меч. Он намного лучше того, что я использовала раньше.

– Рад слышать это.

А на следующее утро за завтраком:

– Я охотилась на монстра класса босс.

– Ты-ты в порядке?

– Это было трудно, но после того, как я позаботилась о его арьергарде, мне удалось с ним справиться.

Проходя через неописуемые трудности, Союн смело выманивала на себя целые армии монстров и продолжала сражаться до тех пор, пока всё её тело не становилось перебинтованным, а последний монстр не издавал предсмертный хрип.

Если бы она не думала о Вииде, то попросту не смогла бы так самоотверженно бросаться в бой.

– Предметы?

– Да, тут выпало кое-что ненужное... Шлем Меткого Стрелка. Я собираюсь выбросить его, когда вернусь в Мору.

Шлем Меткого Стрелка! Это был предмет, заполучить который жаждали все без исключения лучники. Он увеличивал точность, дальность и пробивающую силу, так что, другими словами, для лучника не было предмета лучше, чем этот.

Некоторые топовые лучники, уровень которых был выше 400-го были готовы даже продать свои собственные луки, чтобы купить его.

Нет необходимости дважды повторять, насколько он был дорогой. Если Союн решила бы выставить его на продажу в Море, то местные торговцы подрались бы друг с другом за него.

– Пр-правильно.

Помимо описания повседневных моментов, также Союн говорила ему, когда случалось что-то хорошее.

- Я получила новый уровень.
- Уже?
- Мне выпал новый предмет.
- Опять?
- Увеличилось текущее значение моего «Танца Безумного Воина».
- Так быстро?
- Поздравь меня, я только что завершила задание.
- ...

Союн наслаждалась, беседуя с Виидом, при этом продолжая охотиться. Подземелья, которые она посещала, были на один или два уровня выше, чем те, с которыми мог справиться Виид.

Не было бы преувеличением сказать, что скорость охоты Виида была самой высокой на Версальском Континенте, но Союн отставала совсем ненамного.

Прямо на входе в подземелье она активировала навыки и прорывалась до самого его конца, ни на секунду не останавливая своё неистовство. Ни один класс не был столь упорным и живучим, как берсерк.

Однако сражения в одиночку были отнюдь не легкими и предполагали повышенный шанс летального исхода. Единственный способ для поддержания силы атаки – это борьба без отдыха. Нельзя было описать словами, насколько это трудно. Зачистка подземелья отнимала все силы, так что для следующего рейда требовалось время на восстановление.

Во время перерывов Союн искала новые подземелья или проходила простенькие задания.

- А для чего нужна Жемчужина Джикборы? Она постоянно здесь падает.
- Т-тебе еще одна выпала? Это драгоценный камень, который можно продать магам.

Виид знал практически обо всём, что для Союн было огромной помощью.

Зачистив очередное подземелье, Союн привалилась к дереву, чтобы передохнуть, и спросила:

- Ты собираешься оставаться в Крепости Варго?
- Нет, я закончил делать скульптуру, так что пора уходить.
- В Лес Красного Тростника?

Если бы он сказал, что собирается отправиться в этот лес, то Союн бы пошла вперед и уничтожила бы всех охотников за головами и убийц. Шансы на успех в огромной битве, применимые для обычного человека, не работали в случае с Союн.

- Я уже ушел в Грэйпасс. Это одна из 10 Запретных Зон, у меня осталось здесь незаконченное задание.

Как только Союн услышала название пункта назначения, она вытащила из рюкзака карту и отправилась в его сторону. Раз Виид туда пошел, то и она должна.

Когда он выполнял цепочку заданий от Бессмертного Легиона и сражался с Бэрекеном, она была слишком сильно занята зарабатыванием денег для той поездки и поднятием своих уровней, так что не могла к нему присоединиться. Но сейчас Союн твердо решила отправиться в Грэйпасс и увидеться там с Виидом.

Виид же, в свою очередь, с помощью шепота решил пригласить еще и группу Пэйла.

– Я отправляюсь в регион Грэйпасс. Давайте поохотимся там вместе. Я приготовлю вкусный суп из акульих плавников.

Хварен переобула свои туфли с высокими каблуками на ботинки и произнесла:

– Я хочу пойти в Грэйпасс.

– Унни, ты серьезно? Это место действительно опасно...

Беллот попыталась отговорить её, но Хварен твердо стояла на своём.

– Поесть пищу, приготовленную Виидом, после каторжной охоты... Да, нам не хватает этих моментов.

Она завершила подготовку плана, согласно которому Виид должен был в неё влюбиться. Каждый вечер она танцевала бы соблазнительный танец, а для начала показала бы целое представление, составленное вместе с профессиональным хореографом в рамках подготовки к выпуску нового альбома.

Для этого Хварен собрала чуть ли не все самые красивые платья, которые были на Центральном Континенте, используя торговые каналы.

– Ну, что ж, тогда и мы пойдем.

Пэйл переживал за её безопасность, но Хварен покачала головой:

– Вам ни за что туда нельзя!

– Почему это?

– Вы станете помехой нашему совместному времяпровождению!

– ...

Даже после того, как ей сказали, что Грэйпасс – одна из 10 Запретных Зон, она всё равно осталась при своих убеждениях, что это место – не более чем площадка для свидания.

Усевшись на лошадь, Хварен отправилась в Грэйпасс.

Путь 1-го МЕЧа был связан с путём одиночества. В настоящее время он бродил по землям между Равнинами Отчаяния и Королевства Розенхайм.

- Сейчас особо нечем заняться...

Не так давно он познакомился с семьей женщины-игрока, с которой подружился. Однако она уехала за границу на учебу, так что в течение следующих трех месяцев они не могли вместе охотиться.

- 2-ой тоже занят...

2-ой МЕЧ вместе с орчихой Сээчви играли в своё удовольствие, находясь в северном регионе.

Лорд орков!

Сопровождая Сээчви в её задании, они смешались с другими орками и развлекались в области Гор Юрокина.

Если хорошо кормить трех орков, то спустя месяц их количество увеличится до двадцати. А еще через месяц – до сотни. Однако с низким лидерством Сээчви, многие орки хотели свободы и покидали её.

Однако большинство орков оставалось в северных землях и вместе с ними воевало, расширяя свою территорию. Они охотились вместе со 2-ым МЕЧом и Сээчви и умирали. Но выжившие становились более крепкими и получали звания орков-бойцов и орков-воинов. Не было другой такой расы, которая росла также стремительно, как орки.

- Я немного завидую их удовольствию.

Тем временем на Северном Континенте его ученики принимали участие в известных сражениях и появлялись на телевидении. 1-ый МЕЧ чувствовал себя слегка удручённо. Ошибочно было считать, что люди в возрасте хотят проводить своё время в молчании и одиночестве!

...

- Чтобы лучше ломать вещи – используйте все свои силы и научитесь управлять телом.

- Дисциплина вашего сердца – вот что тоже важно.

- Возьмите под свой контроль силу, затаенную в клинке.

Вот что он постоянно преподавал своим ученикам. Однако истинный путь заключался в том, чтобы не использовать приобретенную силу.

...

- Я должен воспользоваться появившимся свободным временем.

1-ый МЕЧ отправился в столицу Королевства Розенхайм, чтобы подготовиться к своей поездке. Здесь собиралось множество людей, которые хотели пойти в охотничьи угодья, подземелья или даже навестить соседние королевства.

И вот, из какого-то угла на площади донесся крик:

- Все, кто хочет отправиться на север, давайте пойдем вместе! А еще давайте вместе поселимся на севере и будем под руководством Бога Войны Виида. Сначала мы идем в Мору, а затем, кто

хочет – отправится в Крепость Варго.

Это один из торговцев пытался найти себе компаньонов для путешествия. Он предлагал маршрут, включающий в себя переезд по землям Королевства Розенхайм в повозке, а затем загрузку на корабль и морской путь до севера. Таким образом, они могли бы обеспечить свою собственную безопасность, а к тому же подзаработать и заручиться помощью в доставке товаров в Мору.

– Может и мне пойти повеселиться?

Поскольку там 1-ый МЕЧ мог к тому же встретить своих учеников, он решил согласиться на предложение торговца.

Глава 3: Произведения искусства Захаба.

– Кьииниак!

Стая Виверн летела вперед, расправив свои крылья. За ними следовали Ледяной Дракон, Феникс, Золотая Птица и Серебряная Птица. Виид был верхом на 3-ей Виверне, а Желтоватый и Золотой Человек на 1-ой и 2-ой Вивернах соответственно.

Со стороны их полёт выглядел свободным и беззаботным, и, пролетая над облаками, они часто видели парящих в небе крупных птиц.

– Можем мы остановиться и немного перекусить?

– Они выглядят вкусно!

5-ая, 6-ая и 7-ая Виверны, которые не были обременены грузом, могли себе позволить задержаться, поймать какую-нибудь аппетитную птицу, а затем вернуться в строй.

– Ням-ням, действительно вкусные.

– И никакого подозрительного запаха от них нет.

Слушая своих братьев, 3-я Виверна, которую переполняла накопившаяся обида, не выдержала:

– Хозяин.

– Да?

– Есть же и другие виверны. Почему Вы всегда ездите только на моей спине?

– Тебе это сильно не нравится?

– Дело не в этом. Просто возить человека – тяжело и отнимает много сил. А еще это несправедливо...

Виид, разлегшись на её спине, ответил:

- Когда я тебя создавал, то был раздражен, а потому решил сделать спину плоской.

- Кииееек.

- Твоя спина – как комфортабельный отель с мягким матрасом, так что ездить на других вивернах абсолютно невозможно. Ты – лучшая.

Узнав тайну своего создания, 3-я Виверна стала ещё несчастнее.

Грэйпасс находился в пределах Королевства Айдерн на Центральном Континенте. Этот район прямо-таки кишел монстрами. Из-за большого расстояния от Крепости Варго, Виид решил полететь на оживленных скульптурах, что позволило ему прибыть в самые короткие сроки.

- Если поразмыслить... Двадцати дней должно хватить, чтобы найти его.

Вспоминая о своих несчастных похождениях в еще одной из 10 Запретных Зон, Джиголасе, Виид подумал, что Грэйпасс – не такой уж и большой регион. Он еще не знал о глубоких запутанных лабиринтах, раскинувшихся под землей этой зоны и напоминавших сеть подземелий Джиголаса, так что думал – поиски Захаба не займут много времени.

Виид вытащил из рюкзака предмет, связанный с заданием, и полученный еще давным-давно от старой служанки. Она говорила, что он поможет ему отыскать пристанище мастера.

На самом предмете был начертан рисунок духа воды.

- Нужно начать поиски с водоемов. Но эта область заполнена монстрами, так что вполне возможно, что Захаба уже может не быть в живых!

Жители Версальского Континента тоже могли умереть. И в отличие от игроков, которые воскресали спустя какое-то время и получали штраф, смерть НПС-жителей наступала навсегда! Таким образом, если Захаб мёртв, то поиски закончатся, даже не начавшись.

Когда мастера своих профессий погибали или пропадали без вести, задания и связанные с ними навыки попросту исчезали. Конечно, другие опытные люди могли бы стать на их место, создать новые секретные техники, а также в зависимости от ситуации сгенерировать новые задания. Но гарантии этому не было никакой.

По правде говоря, Виид сильно рисковал, так долго не принимаясь за задание старой служанки.

- Ну что, раз вы все хорошо передохнули, давайте начнём.

От слов Виида у Желтоватого закололо в желудке.

- Мууууу, каждый день или охота, или работа... Это всё, что мы получаем от Вас!

Разумный протест оживленных скульптур. Действительно ли было правильным наделить жизнью ребенка лишь для того, чтобы он всю жизнь тяжело трудился? Желтоватый – тот, кто трудился бесконечно с того самого момента, как его наделили жизнью, имел полное право протестовать.

Виид действительно до сих пор еще не сделал ничего особенного для Желтоватого. Его

притащили в опасный Джиголас, постоянно заставляли сражаться и таскать трофеи, так что он попросту не мог не чувствовать себя удручённо.

– Когда вы молоды – это нормально испытывать трудности. Набивать свой желудок и развлекаться – это не те вещи, к которым вы должны стремиться. Но, несмотря на это, с сегодняшнего дня я начну планирование вашего выхода на пенсию. Когда ты станешь старше, то захочешь более комфортной жизни, правильно? Как думаешь, разве не чудесно будет, если я заготовлю для тебя и твоей семьи целый дворец свежей соломы, которую вы могли бы есть?

Из-за своей высокой преданности, Желтоватый моментально согласился на предложение.

– Я не ожидал так много... Но я доволен.

– Отныне каждый день тебе нужно вносить 200 золотых. Остаток я буду покрывать своими деньгами, так что со временем у тебя будет собственный пенсионный фонд. О, точно! Также нужно добавить расходы на твоё бракосочетание с коровой, которую ты себе потом присмотришь.

– Спасибо, Хозяин. Я буду работать и сражаться еще усерднее.

Желтоватому понравилась идея комфортной жизни в старости, в то время как Виид потирал руки от счастья в виде дополнительного ежедневного дохода.

– Феникс, Ледяной Дракон, вы привлекаете слишком много внимания. Спрячьтесь там, откуда вы оперативно сможете прийти к нам на помощь.

– Хорошо, Хозяин.

Феникс и Ледяной Дракон были достаточно крупными оживленными скульптурами и обращали на себя излишнее внимание монстров. Таким образом, поиски должны были производиться лишь Виидом, вивернами, Желтоватым и Золотым Человеком.

– Золотая Птица, Серебряная Птица.

– Да?

– Говорите, Хозяин.

– Вам здесь безопасно летать?

Птицы покивали своими маленькими головами. Они не сильно боялись монстров, населявших лес. Даже самые голодные монстры вряд ли бы покусились на такую маленькую добычу. Ну а если бы они всё-таки подверглись нападению, то могли легко улететь, маневрируя между деревьями. К тому же не следовало забывать, что они относились к расе авиаков, а потому могли быть не только добычей, но и охотниками.

– Приоритет – поиски Захаба, так что вы двое должны самостоятельно разведать лес.

– Как скажете.

– Раз Хозяин так пожелал, я сделаю это. Только я могу вернуться чуть позднее, если найду в лесу вкусных жуков.

Золотая Птица и Серебряная Птица полетели в лес. Предмет, полученный от служанки, был

связан с водой, однако Захаба можно было найти где угодно, а потому группе стоило разделиться.

– Ну что, пора и нам идти.

Виид с вивернами, Желтоватым и Золотым Человеком пошли вверх по течению местной реки.

В случае чрезвычайной опасности, они могли позвать на помощь Ледяного Дракона и Феникса. Однако для группы Виида мало какие монстры, живущие в окрестностях реки, представляли реальную угрозу.

А вот сама река кишела монстрами, называвшимися Келькогами.

– Югга! Югга!

Келькоги были рептилиями, так что среда их обитания в основном была водной. Они могли передвигаться на двух конечностях как люди, орудуя при этом своими копьями, либо же опускаться на все четыре лапы. Они обладали возможностью высоко прыгать, могли похвастаться резкими движениями и, как правило, перемещались в стаде. А так как их средний уровень был 400-ым, в битве с подобным противником было не до шуток!

Для нормальной охоты в зоне Грэйпасс, обладание 400-ым уровнем и выше – было абсолютной необходимостью. Конечно, если максимизировать сильные стороны отряда, то можно было преодолеть недостаток в силе.

– Виверны – держитесь в воздухе над нами и сдерживайте Келькогов.

– Будет сделано.

Виверны, которые до этого были вынуждены ковылять по земле, наконец могли взлететь в небо.

– Вызываю Рыцаря Смерти Ван Хока! Вызываю Лорда Вампиров Торидо!

– Вы звали, Хозяин?

Частые сражения научили Ван Хока и Торидо мгновенно оценивать обстановку, как только их вызывали.

– Идите и деритесь!

– Есть.

– Запах едкий. Не думаю, что кровь будет приятной на вкус.

Поскольку Торидо был благородных кровей, он не изъявлял особого желания питаться рептилиями.

– Не всегда получается вкусно поесть. Чуть позже я приготовлю специально для тебя суп с потрохами.

– Если так, я готов сражаться.

Двое подчиненных Виида ринулись в бой! Ван Хок скакал на своем фантомном скакуне, а

Торидо парил по воздуху, расправив плащ.

– Киа-ха!

Заметив Ван Хока с Торидо, группа из 20 Келькогов приготовилась к бою. Они двигались словно курицы, при этом старались занять максимально удобную позицию для броска копья.

«Это может быть опасно»

От этих копий Ван Хок и Торидо могли получить критические повреждения.

– Вызываю Грязевого Человека. Построй стену из грязи!

В тот самый момент, когда Келькоги метнули свои копья, Виид призвал Грязевого Человека. Подчиненный раскрыл свои замутненные глаза и опустил руку в землю, образовав впереди стену из земли.

Большая стена, способная защитить Ван Хока и Торидо.

Импульс запущенных копий был уменьшен, однако они всё равно пробили стену и продолжили лететь напрямик в Торидо и Ван Хока, светясь серебряным светом.

Но подчиненные Вииды получили достаточно времени, чтобы уклониться от атаки. Копья пролетели мимо, разрывая в клочья деревья и, упав на землю, взорвались.

– Такое попадание будет действительно болезненным.

Эти атаки были невероятно мощными! Если не обладать хорошей защитой и не носить доспехов, то один удар мог привести к моментальной смерти!

Чувствуя высокую степень угрозы, исходящую от противников, Ван Хок и Торидо атаковали еще яростнее.

Вслед за ними последовал и Виид, ворвавшись в строй Келькогов.

– Хераимское Фехтование!

Благодаря тубусу, закрепленному на спине, Келькоги могли метнуть 12 таких копий. Но Виид, ввязавшись с ними в ближний бой, мог предотвратить мощный замах и бросок. Виид, не останавливаясь ни на секунду, быстрыми движениями прорывался сквозь монстров.

– Кха-кха-кхо!

Однако Келькоги были хороши не только в метании, но и в фехтовании.

– Ваше плечо задело копье.

Вы потеряли 2,980 единиц Здоровья.

В связи с полученной травмой, уменьшилась Ваша Сила.

- Благодаря Вашей высочайшей Стойкости, негативное действие травмы было отменено.

На Ван Хока, Торида и Виида нацелились сразу семь Келькогов! А поскольку Ван Хок сидел верхом на своей фантомной лошади, то большая часть атак была сконцентрирована именно на нём.

- Гол-гол-гол, наш черед!

Золотой Человек и Желтоватый, на котором он сидел, со скоростью ветра рванулись в атаку. Оживленные скульптуры были слишком ценны, чтобы их потерять, так что Виид приказал им вступать в сражение лишь после того, как завяжется ближний бой.

С воздуха монстров атаковали виверны.

- Тёмная Энергия.

- Торнадо Клинков.

Ван Хок и Торида не жалея использовали свои специальные навыки.

Через некоторое время битва была завершена, но нельзя было сказать, что победа досталась молниеносно. Всё тело Виида было покрыто ранами, а из его спины торчало три копья.

- В принципе, я ожидал худшего.

После сражения у Виида оставалось еще 19,000 Здоровья. Однако сильно пострадали виверны, да и Желтоватый хромал на передние ноги.

- Но дальше может быть еще опаснее.

Как и в случае со стихийными бедствиями в Джиголасе, здесь не было прямо-таки смертельно опасно, однако стандарты здешних монстров однозначно были выше.

- Если будет слишком сложно, я могу отозвать Золотую Птицу и Серебряную Птицу, а также привлечь Ледяного Дракона и Феникса. Но пока что нет смысла перестраиваться.

К счастью, у Желтоватого и Золотого Человека была возможность сбежать с поля боя в случае опасности, воспользовавшись вивернами. Но вот если бы они зашли в одно из подземелий Грэйпасса, то такой вариант уже бы не прошёл.

- Пора продолжать. Перевязка ран!

Поскольку в их отряде не было ни одного жреца, Виид стал накладывать бинты на Желтоватого, виверн и на себя самого.

- Вы выбрали 2 синих драгоценных камня.

- Вы выбрали 3 черных драгоценных камня.

Виид подобрал драгоценные камни, содержащие в себе магию. Благодаря жестокому бою, он получил кое-какие действительно ценные вещи!

Виид мог бы продать эти драгоценные камни магам, а если бы решил использовать в одной из своих скульптур, то, в зависимости от типа камня, его работа стала бы излучать свечение.

Внимательно отслеживая передвижение монстров, Виид продолжал исследовать Грэйпасс. Келькоги были крайне опасны, но сражаться с ними было вполне реально. Однако даже если бы выжил хотя бы один монстр, то вскоре появилась бы вся стая из 200-300 чудовищ.

Для предотвращения подобных ситуаций он вместе с вивернами до последнего преследовал монстров. Временами случались одиночные нападения ядовитых насекомых и диких зверей, так что успешность путешествия целиком и полностью зависела от полного объединения их усилий.

- Каждый раз, когда процесс адаптации пройден, всё становится намного проще.

Навыков и уровня Виида было достаточно, чтобы исследовать Грэйпасс. Естественно, при этом большую часть проблем брали на себя оживленные скульптуры, которые тем самым получали хорошую возможность прокачаться.

Сражаясь в Грэйпассе, Виид сумел поднять текущее значение Владения Мечом, а также Стойкость и Упорство. Что касается мастерства перевязки ран – оно уже было полностью освоено, так что Виид был расстроен тем фактом, что не может поднять его ещё выше.

- Я более чем уверен, что мы кого-то найдем, если продолжим держаться этого курса.

Следуя выбранному маршруту, Виид и его команда продолжали обыскивать окрестности. Тем временем, Золотой Птице и Серебряной Птице была поставлена задача заняться исследованием глубокой чащи.

В том месте, где лес смешивался с болотом, обитали самые опасные хищники Грэйпасса. По сравнению с ними, Келькоги были всего лишь падальщиками, вынужденными выживать возле русла реки.

- Ледяной Дракон, заходи слева и немного помоги.

- Да, Хозяин.

К сражениям начали привлекаться и Ледяной Дракон, и Феникс. Когда Келькогов собиралось

слишком много, они обрушивали на них свои ледяные и пламенные атаки.

– Хозяин, прямо по курсу дом, – сообщила одна из Виверн, осуществлявшая воздушное наблюдение.

Через Грэйпасс протекало три реки. Однако не было никаких гарантий, что Захаб до сих пор живет именно здесь, так что Вииду нужно было проверить всё лично.

Приказав оживленным скульптурам осторожно продвигаться вперед, вскоре он увидел озеро, из которого и вытекала речка, вверх по течению которой он следовал.

Кристально чистая вода озера отражала кроны деревьев и вечернее солнце. А возле самого озера стоял живописный бревенчатый домик.

– Так или иначе, но я чувствую, что Захаб всё ещё там.

Виид посмотрел на качество бревен и следы от срубов. Качество их заготовки было определенно выше среднего.

– И так, небольшой подарок перед началом разговора...

Виид вытащил из своего рюкзака подарочную упаковку, подготовленную специально для этой цели Манауэ. Даже если бы ему встретился не Захаб, а кто-то другой, подобный знак внимания мог бы повысить их близость! Любой, у кого получилось выжить в Грэйпассе, выходит из категории обычных людей, так что Вииду необходимо было заранее настроить собеседника положительно.

Время от времени в ходе выполнения заданий можно было встретить коренных жителей. При этом некоторые племена могли быть враждебными. Эльфы, гномы и варвары, как правило, относились ко всем более-менее дружелюбно, в то время как люди вели себя недружелюбно. Однако же, преподнося им какие-нибудь подарки, наподобие блестящих шариков, вполне можно было задобрить их.

– Здесь есть кто-нибудь? – громко крикнул Виид, стоя на крыльце, и через мгновение дверь открылась.

Вышедший навстречу человек выглядел, безо всяких сомнений, пожилым.

– Впервые кто-то посетил мой дом. Да, какова цель Вашего визита?

Виид, размышляя, что это вполне может быть Захаб, продолжил:

– Я пришел сюда, чтобы найти кое-кого.

– Я здесь живу уже какое-то время, но никогда не встречал других людей. За исключением одного охотника и двух грешников, сбежавших от закона, в этом лесу больше никого нет... Но кто Вы, и зачем пришли?

Захаб был одет очень бедно.

– Я прибыл сюда, чтобы найти Захаба из Королевства Розенхайм.

Пожилый мужчина погладил бороду и кивнул:

- Вы нашли того, кого искали. Я Захаб.

Даже с помощью Золотой Птицы и Серебряной Птицы Виид чувствовал, что у него уйдет около 20 дней на поиски старого мастера. Но, к счастью, он смог отыскать его даже быстрее.

«А это задание не такое сложное, как я думал»

С тех пор, как он получил задание от старой горничной, уровень Виида стал намного выше, так что с помощью своих оживленных скульптур он без особых проблем отыскал Захаба.

Но вот если бы ему пришлось прорываться через Келькогов одному, то это вызвало бы такие трудности, что успешное выполнение задания оказалось бы под вопросом.

Сердце Виида беспокойно заколотилось. И недаром, ведь он наконец-таки встретил Мастера-Скульптора. Захаб получил титул Лунного Скульптора и в прошлые годы был достаточно известной фигурой.

Таким образом, эту встречу можно было назвать исторической.

Мальчик и девочка.

Скульптор, сдержавший своё обещание девочке, которая со временем стала королевой, и показавший ей самую красивую скульптуру в мире.

Теперь Вииду нужно было просто узнать песню, которую он спел ей тогда.

- Я приехал сюда с просьбой... Но путь был длинным, и я очень проголодался. Могу ли я побеспокоить Вас по поводу небольшого количества еды?

- Ох, наконец-то снова цивилизация!

Петров прогуливался по рынку в деревушке Коттен. Он долгое время ожидал в Замке Святого Георгия, надеясь увидеть Юрин вновь. Однако, спустя какое-то время, он с горечью понял, что она уже не вернется.

[Петров - идиот и тупица.]

Граффити, оставленное на стене, было очень обидным.

- Если я буду путешествовать по континенту, то определенно встречу с ней вновь. Я отправлюсь в любое место, где будут признаки её пребывания.

Мир Петрова был наполнен странными амбициями.

- Если я сделаю так, что все на континенте узнают моё имя, разве она не придёт ко мне?

Рисование могло мгновенно сделать человека известным. Обучившись основным навыкам рисования, можно было получать неплохие комиссионные от Гильдии Художников. А написание портретов королям или дворянам, используя продвинутые техники, могло принести целое море славы.

Но Петров решил выбрать более активный и эффективный способ.

- Мора известна как город искусства.

С помощью своих скульптур Виид поднял Мору до немыслимых высот. Представители всех творческих профессий были счастливы и гордились ими, словно это были их собственные работы.

- Я мог бы сделать то же самое и со своими картинами.

Петров смотрел трансляцию того момента, где его роковой соперник Виид обретает власть над территорией Крепости Варго.

- Я должен начать с этого места.

Крепость Варго была регионом, где скульптур Виида было ещё мало. Таким образом, Петров считал, что с помощью своих картин сможет добиться еще большего влияния, чем лорд.

- Своими картинами я отниму у него Крепость Варго. Ничто не принесет мне больше славы, чем это.

Также это была хорошая возможность показать, что художники превосходят скульпторов. На севере не существовало ни одной организации, которая могла бы угрожать землям Виида. Однако Петров хотел бросить ему вызов с помощью искусства!

- Я должен пойти в Крепость Варго.

Петров упаковал принадлежности для рисования, и быстро зашагал по направлению к безлюдной площади. Ему нужно было воспользоваться Картинной Телепортацией, чтобы в одно мгновение переместиться в крепость.

Кусь-кусь.

- Печеный картофель действительно вкусный.

Виид съел несколько принесенных Захабом картофелин. Он и сам обладал 9-ым средним уровнем Готовки, так что мог обеспечить себя обширным выбором роскошных блюд, однако самая вкусная еда в его понимании – это бесплатная еда.

- Мууу, я со вчерашнего дня ел только траву и тоже голоден.

- И я, гол-гол. Дайте и мне, пожалуйста.

Захаб поделился картофелем с Желтоватым и Золотым Человеком.

Виверны тем временем боролись друг с дружкой снаружи дома.

- Я самый высокий.

- Зато у меня клюв выглядит лучше.

- Чьё крыло является самым широким?

- Моя спина ровнее.

Настоящая детская ссора!

Захаб погладил угловатые плечи одной из виверн.

- Вот, кушайте. Нож для резьбы и статуэтка, которые я оставил горничной, перешли к Вам.

- Да, это так.

- Тем не менее, я никогда не слышал о подобных существах... Их форма не до конца ясна, но сущность - вполне понятна. Возможно ли, что эти существа произошли от скульптур?

Впервые кто-то сумел с первого взгляда определить, что подчиненные Виيدا - оживленные скульптуры.

Виид засунул в рот еще одну картошку и ответил:

- Да, Вы правы.

- Легендарная техника Императора Гейхара вновь появилась в этом мире. Какое удивительное явление. Увидеть, как его скульптурное мастерство проходит через поколения и не исчезает - это действительно удача.

- Это было очень трудно. Однако я забочусь об оживленных скульптурах, холю их и лелею. Моё сердце испытывает чувство удовлетворения, когда я смотрю на них. Я думаю, что скульптурная техника Императора Гейхара фон Арпена поистине удивительная. Хотя, конечно, Ваша Техника секущего ножа лунного света - действительно одна из самых красивых в мире.

Это было как раз то, что называется неприкрытой лестью!

- У Вас действительно большой талант к скульптурному делу, раз Вы сумели познать и технику Императора Гейхара, и мою.

- Просто я очень люблю скульптуры. Кроме того, я много путешествовал и изучил некоторые другие скульптурные техники.

Виид был человеком, изучившим все пять секретных скульптурных техник, так что Захаб, естественно, показывал своё восхищение, слушая истории о том, как они были получены.

- Унаследовать мои скульптурные навыки, обучиться Скульптурной Трансформации Дарона, созданию духов и даже научиться вызывать природные бедствия, удивительно!

- Поведав свои воспоминания о скульптурных навыках, Ваша Слава увеличилась на 469.

- Это настоящее чудо, что кому-то удалось собрать воедино наследие скульпторов, оставленное ими для своих последователей.

Виид ел картошку до тех пор, пока она не перестала лезть, а остаток – спрятал в рюкзак.

– Да, но что ещё важнее – горничная из Королевства Розенхайм до того, как она уйдёт, хотела бы выслушать Вашу песню, которую вы пели, высекая лунный свет.

Первостепенная цель, из-за которой он и прибыл в Грэйпасс! Для выполнения задания, Вииду нужно было услышать песню из уст Захаба и передать её старой служанке в Крепости Серабург.

– Вот значит как... Я здесь уже долгое время занят исключительно ваянием скульптур, и никогда не думал о возвращении в Королевство Розенхайм. Что ж, раз мы говорим о скульптурах, не хотите ли увидеть мои?

– Абсолютно. Я абсолютно точно хочу увидеть их.

Виид, как скульптор, действительно хотел посмотреть на шедевры Захаба.

Возможно, это принесло бы куда большую прибыль, чем награда горничной.

Захаб привёл Вииду к пещере, расположенной позади озера.

– Это моя рабочая мастерская. Заходите и не торопитесь.

Внутри пещеры валуны, деревья и даже стены были обращены в скульптуры. Причем некоторые из них уже поросли мхом и цветами, слегка исказив их вид.

Виид же в первую очередь решил осмотреть самые большие и элегантные работы.

– Вы увидели скульптуру «Последний Момент Человечества».

Работа, сделанная Мастером-Скульптором Захабом.

Сцена, на которой изображены люди, вступившие в свой последний бой с монстрами.

Скульптура очень сложная и содержит множество мелких деталей, которые нельзя понять, не обладая высочайшим уровнем Владения Мечом.

Скульптура «Последний Момент Человечества» увеличивает восстановление Здоровья и Маны на 35% в течение следующего дня.

Все боевые характеристики увеличатся на 12.

Навыки, связанные с воинским классом, увеличатся на 2 уровня.

Боевой Дух навсегда увеличится на 2.

В течение следующего месяца максимальный запас Здоровья будет увеличен на 450.

- Искусство увеличилось на 4.

- Осмотрев скульптуру с превосходной проницательностью в глазах, Вы получили немного опыта в Скульптурном Ремесле.

Прямо при входе стояла скульптура класса «Шедевр»! Она изображала десятерых солдат, поддающихся натиску монстров Грэйпасса.

«Шедевр... А вот еще одна Превосходная работа»

Виид быстро зашагал вперёд. Каждый раз, когда он видел очередную скульптуру, у него поднималось Искусство и текущее значение Скульптурного Ремесла.

В мастерской Захаба было около 70-и разнообразных скульптур, начиная от Превосходных работ и Шедевров, заканчивая Выдающимися Произведениями.

- Вы увидели скульптуру «Луна, Звёзды и Дикие Цветы».

Работа, сделанная Мастером-Скульптором Захабом.

Эта скульптура одновременно охватывает и потолок, и пол, реалистично отображая природные явления.

К сожалению, скульптуре не было уделено особо много внимания.

- Искусство увеличилось на 1.

- Осмотрев скульптуру с превосходной проницательностью в глазах, Ваша Близость к природе увеличилась на 5.

Также здесь встречались и природные скульптуры.

- Должно быть, Вы очень любите природу, раз не можете оторвать от неё глаз.

- Да. Я очень сильно люблю природу.

Виид зловеще ухмыльнулся, увидев, что большинство скульптур в рабочей мастерской как раз-таки природные. Увеличив свою Близость к природе, его Ваяние Великого Природного Бедствия стало бы намного сильнее.

Поскольку мастерство Виида было на высоком уровне, осмотр произведений Захаба поднял текущее значение его Скульптурного Ремесла всего на 4,9%. На данный момент оно находилось на 8-ом продвинутом уровне с 19,8%. Искусство поднялось на 137, и даже некоторые другие характеристики получили небольшую прибавку.

Расположенные в мастерской Шедевры и Выдающиеся Произведения были гораздо лучше тех, которые были выставлены на обозрение в Зале Искусств Моры.

Возвышенные, стильные, элегантные, сделанные из света и освещавшие пещеру с высоты!

Захаб создавал скульптуры в абсолютно свободной форме и без какой-либо одной заданной темы.

- Как Вам мои работы?

- Они просто восхитительны. Такое впечатление, что здесь собраны все выдающиеся скульптуры Версальского Континента.

Работы Захаба действительно были достойны набрать 100 баллов из 100. Они далеко не походили на конвейерное производство Виидом кроликов и лис, которые он вырезал, чтобы отшлифовать свои скульптурные навыки.

Каждое из этих произведений искусства было создано с сердцем и душой.

- Хмм, путешествовать - действительно здорово.

1-ый МЕЧ стоял в носовой части корабля. Это судно было самым быстрым из всех, которые в настоящее время двигались по направлению к Северному Континенту.

Ветер широко раздувал паруса, а поскольку корабль был не грузовым и перевозил только пассажиров, его скорость была действительно впечатляющей.

- Как приятно подставить своё лицо свежему ветерку.

Возле 1-го МЕЧа сидело пятеро 20-и летних игроков, мирно болтающих друг с другом.

- Ветер действительно освежающий.

- Да, в этом одно из преимуществ морских поездок.

- Я слышал, что количество туристических, грузовых и пассажирских судов увеличилось после приключения Виيدا. Похоже, это действительно правда.

Во время их плавания, также можно было увидеть множество других кораблей. А иногда даже встречались дырявые паруса одиноких романтиков!

Новички в морском деле могли этого и не знать, но опытный моряк кончиками своих пальцев мог почувствовать увеличившийся интерес к морю.

Гавани были переполнены новоиспеченными капитанами и матросами, а в бухтах то и дело можно было увидеть налетевшие на рифы тонущие лодки. Виид подарил им очарование морских путешествий, что к тому же стало шансом для опытных моряков распространить среди остальных влияние моря.

Даже если в реальной жизни человек был далёк от судоходства и рыбной ловли, в Королевской Дороге он в любой момент мог выбраться на море!

- Вы слышали, что случилось с Тремя Безумными Акулами Бекинина, которые плавали с Виидом? Кажется, их зовут Хайни, Фрактал и Бардамир.

- И что же?

- До меня дошли слухи, что Три Безумные Акулы Бекинина вновь принялись за своё и собрали внушительную пиратскую армаду. Они принимают в свой флот каждого пирата и без разбору грабят торговые суда.

- Они действительно зло.

- Да уж, эти Акулы – невероятно подлые люди.

Они хорошо поняли учение Виيدا и, применяя его на деле, стали неукротимым злом.

Однако, пираты были очень бедной профессией. Если их Дурная Слава была высокой, они лишались возможности свободного посещения портов. А когда их засекали военно-морские силы, они должны были бежать, поджав хвосты. И в довесок, их ненавидели другие игроки.

Помимо всего прочего, они не могли продавать свою добычу по рыночной цене и зачастую вынуждены были просто выбрасывать её. Пираты всё время должны были быть начеку, так что их работа была поистине трудной и утомительной.

Но море было просторным и свободным, в нем хватало приключений, доступных лишь пиратам.

- Много людей умирает в эти дни из-за войны.

- Берегите себя. Не ходите куда ни попадя. Ситуация вот-вот взорвётся.

- Нужно не высовываться и по-тихому зачищать подземелья. Поднятие уровня – вот наиболее оптимальное занятие в сложившейся ситуации.

Таверна, в которой собрались Темные Геймеры! Они отдыхали, держа в руках кружки с пивом и сидром. Все они были упорными игроками и, заходя в очередное охотничье угодье, не покидали его целый месяц и еще десять дней. Таким образом, возможность отдохнуть в городе для них тоже имела большое значение.

Владение Готовкой – тоже было необходимостью для Темных Геймеров, однако в отличие от Виида, они не обучились ей в должной степени. Всё что они могли – это просто поджарить или отварить мясо.

Так что для них свободного доступа к пиву и закускам было вполне достаточно, чтобы хорошо отдохнуть и расслабиться.

- Когда я вошел во второе подземелье...

- Слева от камина есть секретный вход, который ведет наружу...

Также они делились друг с другом высококласной информацией.

Таверна располагалась в Нихальсе, столице Королевства Брент. Как правило, здесь собирались наиболее активные Темные Геймеры, так что таверна всегда была забита.

Дрызь!

В таверне открылась дверь, и внутрь вошел игрок, одетый в ослепительное фиолетовое платье.

- Когда я был на охоте, то...

- В следующий раз, когда я подумаю отправиться в Розенд...

Вошедший игрок оказался танцовщицей, и разговоры в таверне внезапно стихли.

Для профессии танцора всегда требовались восхитительная одежда и аксессуары. Среди Темных Геймеров редко когда встречались представители этого класса, ведь основной спрос был на оптимизированных под сражение мечников, воинов, наемников и магов.

«Должно быть, заказчик»

Девушка-танцовщица была красивой, а глядя на её экипировку можно было сказать, что сама она относится к высокоуровневым игрокам. Если так, то немногие из Темных Геймеров могли взяться за её дело.

Танцовщица подходила к столикам и что-то произносила тихим голосом, который не могли расслышать другие игроки.

- Мне нужно...

Перед тем, как раскрыть подробности заказа, она тщательно проверяла уровень, навыки и компетентность человека, которого хотела нанять.

И когда танцовщица покинула таверну, вслед за ней встали и вышли Бэйд, Песон, Юмеро, Волк и Даерин. Самые лучшие и активные Темные Геймеры последовали за танцовщицей. А когда

они все вышли, оставшиеся люди возобновили разговор. Поскольку их это дело не касалось, они тут же выкинули его из головы.

Глава 4: Скульптурное наследие Захаба.

Виид еще долгое время находился в рабочей мастерской Захаба, рассматривая скульптуры.

«Если бы я только мог тайком их куда-нибудь утащить...»

Выкрасть и выставить в Зале Искусств Моря! Тогда он смог бы поставить еще большую входную плату.

«Если я организую специальную галерею, посвященную скульптурам Захаба, я смогу поднять входную плату в 10 раз, и люди всё равно будут выстраиваться в очереди»

В то время как Виид смотрел на скульптуры, его глаза горели страстью.

– Должно быть, Вы действительно любите скульптуры.

– Конечно. Продав эти удивительные скульптуры... Я имею ввиду, что они являются драгоценными сокровищами, которые невозможно по достоинству оценить.

Виид взглянул на Захаба.

«Вот если бы появился какой-нибудь сильный монстр...»

Хоть профессия Захаба и была скульптурной, это далеко не значило, что он был слабым. Исходя из рассказов старой служанки, Захаб расправился с убийцами с помощью одного лишь лунного света.

Техника секущего ножа лунного света!

Этот навык был по-прежнему первоочередным для Виида, когда дело доходило до сражения. А учитывая тот факт, что Захаб построил себе дом посреди Грэйпасса и успешно в нём жил – его сила наверняка выходила за рамки обычной. Как минимум он должен был быть сильнее рыцарей, охранявших королей.

«Вольные скульптурные формы... Чтобы сделать такое, недостаточно одного мастерства, должно быть ещё и хорошее воображение. Но в мире нет ничего, что нельзя было бы изобразить с помощью ваяния»

Работы Виида основывались на симметрии и точности. В этом деле он хорошо набил руку, путешествуя по континенту и вырезая всё, что ему приглянется.

Однако скульптуры Захаба несли в себе нечто большее, чем простую передачу эмоций.

Застенчивый юноша, который, заикаясь, признаётся в любви девушке. Руки, ноги и остальные части тела обладали прекрасными пропорциями, и выглядели вполне обычно. Но вот счастье и переживание были переданы настолько реалистично, что, казалось, скульптура вот-вот заговорит.

Оленёнок, стоящий посреди цветочного поля и ожидающий кого-то. Один только взгляд на эту скульптуру самым естественным путем вызывал в голове образ маленького и милого оленёнка, ждущего свою мать.

Полностью отдавшись своему делу, скульптор мог выразить тонкие и неуловимые эмоции, присущие живому существу конкретно в этот прекрасный момент!

– Они и правда дорогие... В смысле, бесценные скульптуры.

– Я благодарен Вам за то, что Вы так считаете. Если Вы не заняты, то не могли бы Вы помочь мне с некоторыми из моих скульптур?

– У Вас остались незавершенные работы?

– Да, остались две вещи, которые я давно хотел закончить. Я должен сделать их, прежде чем умру... Я не могу покинуть это место, пока не завершу их. С Вашим мастерством – это будет огромная помощь. И так, хотите ли Вы поработать вместе со мной?

– «Ассистент Захаба».

Есть некоторые скульптуры, которые Захаб уже давно хочет сделать.

Помогите ему завершить работу над ними!

Для скульптора нет большей чести, чем эта.

Уровень сложности:

Классовое задание.

Ограничения:

Только для скульпторов.

Вы должны быть на стадии овладения Скульптурным Ремеслом.

Пока задание не будет завершено, Захаб не покинет Грэйпасс.

Если Вы откажетесь от этого задания, то уже не сможете получить его вновь.

У Виيدا не было ни малейших оснований отказываться от принятия этого задания. Это была не его скульптура, так что даже если бы он всё испортил – он мог сильно не волноваться!

– Да, хочу.

– Вы приняли задание.

– А где эта скульптура, которую Вы хотите сделать?

Захаб стянул простыню с одной из скульптур. Это была белая мраморная статуя, на которой отслеживались основные женские контуры!

– Я долгое время жил, увлеченный красотой, которую находил только в скульптурах. Уверен, подобное испытывает и множество других скульпторов. И вот, однажды я захотел сделать скульптуру, которая отразит в себе наилучшие пропорции и соотношения тела и всей жизни.

Моя мечта – сотворить женщину, обладающую божественной красотой.

Доминирующей темой для большинства работ в искусстве – были женщины.

– Но спустя столько времени пребывания в Грэйпассе я, кажется, совсем позабыл женскую красоту. В настоящее время эта скульптура – самая сложная из работ, за которые я когда-либо брался, так что я надеюсь, что Вы сможете помочь мне с ней.

– А что насчет второй?

– Я выбрал тему, но ещё к ней не приступал. Мы должны делать их поочередно, так что когда закончим с первой – я расскажу Вам о второй.

Захаб приготовил инструменты и материалы, которые мог использовать Виид. Материалы действительно были премиумного класса, и при экономном использовании Виид мог бы создать из них 16-17 скульптур.

Хоть первоначально о помощи просил именно Захаб, но по факту ассистентом был именно он, поскольку от Виيدا требовалась как разработка общей концепции, так и проделывание основной части работы. Но даже так – это всё равно была отличная возможность, поскольку Захаб помог бы сваять скульптуру, придуманную Виидом.

«Что же мне такое сделать, чтобы удовлетворить Захаба?»

Создание средненькой скульптуры сулит лишь проблемы. Стандарты красоты Захаба наверняка будут очень высокими, поскольку его первой любовью была сама Королева Ивэйн.

Пока Виид стоял, погруженный в свои мысли, Захаб вытащил меч и направился к выходу из мастерской.

Виид успел рассмотреть его меч еще во время осмотра скульптур. В нём не было ничего особенного, да и показатели атаки были самыми обычными.

– Я ненадолго отлучусь.

– А куда Вы идёте?

– Я хочу подышать свежим воздухом, добыть кое-какие скульптурные материалы и поохотиться на монстров.

Виид чуть не закричал от восторга!

«Теперь, если он вдруг умрёт...!»

Виид не хотел тратить на это задание слишком много времени, но с другой стороны ему было интересно посмотреть как сражается Захаб.

– Могу я пойти с Вами?

– Так как сейчас нет ничего срочного – да, Вы можете пойти со мной.

Виид поспешил за ним, сгорая от любопытства посмотреть на то, каков Захаб в действии.

Поскольку это могло быть опасно, Желтоватый, Золотой Человек и остальные оживленные

скульптуры остались отдыхать в мастерской и домике.

«Чем опаснее – тем лучше. А еще будет просто шикарно, если появится какой-нибудь босс Грэйпасса...»

Захаб миновал лес и вышел к скрытой расщелине.

Это был вход в подземелье!

Подземелье Грэйпасса, куда Виид никогда бы не посмел войти.

– Вы должны осторожно следовать за мной.

– Вы вошли в подземелье, которое является средой обитания Караджаков.

– Киях! – вскрикнул Виид, словно орк Каричи.

Караджаки были монстрами, обладавшие длинными и тонкими ногами, как у страуса. Этот монстр мог убить человека прежде, чем он успел бы посмеяться над его комичной внешностью!

Как бы это не было удивительно, но потрясающая сила атаки, молниеносная реакция и способность в доли секунды менять направление движения, дополнялись высочайшей враждебностью по отношению к людям.

Караджаки перемещались целыми стадами, так что еще ни одна гильдия не рискнула избрать места их обитания своими излюбленными охотничьими угодьями.

Случалось, игрокам могло повезти и убить 1-2 монстров, которые отбились от стада. Но даже в таких случаях потери были неминуемы. И ещё никто не смог найти подземелье, в котором они обитали.

«Если это среда их обитания, значит, их будет не 3-4 штуки, а намного, намного больше»

Одно только название подземелья ясно говорило о том, что впереди их ждет действительно много Караджаков.

Дети Караджаков, подростки Караджаки, Караджаки-отцы и мамы, дяди, дедушки Караджаков, соседи Караджаков. Все виды Караджаков! И лишь два человека, которые для семейства Караджаков были не более, чем вкусный обед!

Ситуация была настолько неоднозначная, что Виид даже не знал, радоваться ему или расстраиваться.

И вот, вдалеке показалось несколько Караджаков, которые пулей ринулись к ним.

– Техника секущего ножа!

Однако, один взмах меча Захаба и они тотчас же погибали. Казалось, они вот-вот со всей скорости врежутся в них, но всё, что от них оставалось – лишь облачко серой дымки.

– Уви-и-и-и!

По мере продолжения битвы, Караджаков становилось всё больше, а их визг заполнял все подземелье.

Захаб рубил своим мечом, окутанным ярким светом, срубая опасных монстров, словно пугала.

Мастер с легкостью справлялся с Караджаками.

«Может эти монстры слабее, чем я думал. Впрочем, раньше я никогда не сражался с Караджаками. В конце концов, не вся информация на форумах соответствует действительности»

Вииду стало любопытно и он отошел на несколько шагов от Захаба.

– Уата-ва-та-ва-та!

И тут же его пнул ближайший Караджак, а еще один врезался в него своей головой.

– Вам нанесли критический удар.

Вам тяжело дышать.

Всего за пару секунд его Здоровье упало на 20%. Если бы он продолжал оставаться наедине с ними, то со своей смехотворной защитой мог бы умереть в любой момент. Таким образом, после достаточного избиения, он вернулся к Захабу.

Меч Захаба без малейшей пощады уничтожал Караджаков.

«Его Владение Мечом столь же впечатляющее, как и Скульптурное Ремесло»

Не зря упоминалось про инцидент с убийцами.

«Быть настолько сильным...»

Виид ждал какого-нибудь шанса, однако скорость Захаба была столь быстрой, что он даже

поспевал за ним с трудом. Убивая Караджаков, Захаб подбирал их редкое мясо, шкуры и драгоценные камни.

Спустя некоторое время такой охоты Виид принял решение.

«С этого момента я должен быть максимально дружелюбным по отношению к нему»

Закончив наблюдать за охотой, Виид вернулся в мастерскую и достал Нож для резьбы.

– Форма женщины, обладающей божественной красотой...

В древние времена и в современном мире – это была первейшая тема для скульпторов и художников. Её бурно обсуждали и прилагали титанические усилия, чтобы воплотить в реальность, но всё было тщетно.

Даже у одного и того же человека понятие красоты менялось по мере взросления. Невозможно было сказать, что одна женщина обладает абсолютно всеми критериями красоты. У разных людей было бесконечное разнообразие предпочтений, так что никто не смог бы вырезать статую женщины, которая бы обладала абсолютной божественной красотой.

Однако на лице Виида играла злая улыбка.

«Но ведь есть Союн»

Внешне не было ни одного человека более совершенного, чем она. Её образ даже помогал ему улучшить скульптурные навыки. Гармония, которой обладала Союн: её нос, губы, кожа – всего этого было достаточно, чтобы заставить сердце биться чаще во время высекания её скульптуры.

Даже если речь шла всего лишь о её статуе, она всё равно была настолько красива, что не хотелось отрывать взгляд. Другие люди, которые в настоящем мире увидели Союн, не могли поверить – действительно ли увиденное ими было реально, или это просто сон.

Его работа, изображающая Союн, никогда не стала бы провальной.

– Да, значит так и поступим.

Неподдельное доверие скульптора к образу!

– Учитывая стандарты Захаба, очень важно правильно подобрать тематику и позу скульптуры.

Чтобы не было никаких проблем, он мог использовать какой-нибудь момент из реальной жизни.

– Для начала давайте-ка разогреем руки.

Используя материалы Захаба, он начал вырезать скульптуры Караджаков и Келькогов, которых он встретил в Грэйпассе.

Виид решил скомбинировать метод Захаба и свой собственный, который предполагал ваяние не уникальной работы, а нескольких.

Вырезанные Караджаки и Келькоги окружали маленького мальчика, напоминая сцену из страшной сказки. Но мальчик совершенно не боялся монстров и протягивал руки, чтобы дотронуться до них.

Работа получила статус Превосходной и была названа «Крошечная Закуска для Караджаков и Келькогов».

Это была просто разминка.

После этого Виид решил приступить к заданию Захаба.

- Не лучше было бы дать рукам немного отдохнуть? Также я готов предоставить Вам достаточно времени, чтобы поразмыслить над темой. Я думаю, что Вы можете всё обдумать и спустя 1-2 месяца начать.

- Всё нормально, я готов приступить прямо сейчас, - ответил Виид и приступил к работе над скульптурой в сотрудничестве с Захабом.

- Предплечья должны быть гладкими, вот так... Линию челюсти сложно объяснить, так что я займусь ею сам.

Виид не просто задавал формы работе, но еще и направлял действия Захаба.

Красота женщины определялась не только её внешним видом. Отобразив её внутреннее проявление, можно было достичь намного большего. Таким образом, Виид незаметно показал скрытое очарование Союн. Даже если это и не повлияло бы на результат, он всё равно считал, что было красиво.

В те дни, когда он часто видел Союн, он думал, что она просто красивая. Но когда Виид лично стал вырезать её образ, то внезапно осознал, что она намного красивее, чем ему казалось.

«Она становится всё красивее»

Виид чувствовал, что может понять, почему Мастер Дарон продолжал ваять скульптуру лишь одной женщины.

Теперь, когда он ваял Союн, внутри него возникал целый каскад эмоций, и он хотел передать оставшиеся в его памяти драгоценные моменты.

Он также находил радость в том, что может вырезать скульптуру этого человека.

«Но сейчас нужно закончить это задание...»

Как бы это ни было прискорбно, но его встреча с Захабом не могла транслироваться в средствах массовой информации. Гильдия Гермес может создать ему неприятности, узнав о его местонахождении, но что более важно, ваяние было средством заработка для Виида. И ему нужно было защитить эту тайну.

И конечно же у него не было никакого желания выставлять напоказ скульптуру Союн.

Каждая жизнь - приватная!

- Ох, такая красивая женщина... Это поистине божественная красота!

Работая над скульптурой, Захаб влюбился в её неописуемую красоту.

Скульптура Союн была изображена в восхитительном платье. Этот наряд наглядно передавал впечатление Виيدا о её привлекательности.

«Союн действительно хорошо выглядит в платье»

Она носила другую одежду, но её красоту нельзя было скрыть, даже если бы на ней были надеты грязные доспехи.

Но вот если бы она была одета в платье, которое не каждая девушка смогла бы носить, её красота была бы полностью раскрыта.

Используя свои поверхностные навыки шитья, Виид придал платью практически идеальный вид, а почти запредельные навыки Захаба помогли ему прекрасно сваять его развивающиеся контуры.

Она стояла на высоком пьедестале, смотря куда-то вдаль. В её глазах были одновременно и свет, и тоска.

Эта скульптура вызвала бы у стороннего наблюдателя бесконечное количество мыслей и вопросов. Но лишь Виид знал тайну её взгляда.

«Это глупое выражение лица она сделала, когда мы вместе завтракали во время путешествия»

Лишь создатель знал скрытый смысл.

– Давайте назовем её «Скульптура, Выражающая Красоту».

Захаб и Виид думали об одном и том-же, и вместе назвали скульптуру.

Дзынь!

– Вы завершили создание Выдающегося Произведения – «Скульптура, Выражающая Красоту»!

Работа, созданная благодаря сотрудничеству великого скульптора Виيدا и Захаба, постигшего вершины Скульптурного Ремесла.

Им удалось выразить женскую красоту.

В соответствии с их репутацией, данная выдающаяся скульптура по праву может считаться одной из лучших эстетических работ на Версальском Континенте.

Художественная ценность: 16,290.

- Эффекты:

Скульптура «Скульптура, Выражающая Красоту» увеличивает восстановление Здоровья и Маны на 40% в течение следующего дня.

Все характеристики увеличатся на 35.

Сопротивление к магии увеличится на 37%.

Максимальный запас Здоровья увеличится на 14%.

Интеллект, Мудрость и Очарование увеличатся на 15.

Увеличится Боевой Дух солдат.

Увеличится текущее значение навыков, связанных с творчеством и приключениями.

Очарование скульпторов, художников, танцоров и ученых навсегда увеличится на 14.

Рождаемость в окрестных городах увеличится на 80%.

Поскольку скульптура отображает все аспекты красоты, она была благословлена Богиней Фреей. Паладины и жрецы Церкви Фреи, увидев эту скульптуру, получают особую силу и мужество.

Данные эффекты не сочетаются с воздействием других скульптур.

Количество созданных Выдающихся Произведений: 10.

- Вы получили опыт в Скульптурном Ремесле.

- Вы получили опыт в Ремесле.

- Навык Понимания Скульптур увеличился на 1 уровень.

- Слава увеличилась на 968.
- Искусство увеличилось на 48.
- Интеллект увеличился на 12.
- Очарование увеличилось на 25.
- Мудрость увеличилась на 6.
- Благодаря созданию скульптуры, получившей признание Богини Фрей, Вера увеличилась на 19.
- В связи с созданием Выдающегося Произведения, все характеристики дополнительно увеличились на 3.

Достижения Виيدا были велики, но эту скульптуру невозможно было бы сделать без Захаба. После «Факела Ушедших Скульпторов», его 8-го Выдающегося Произведения, созданного при помощи гелия, эта скульптура могла считаться новым величайшим творением.

Благодаря созданию скульптуры, он получил щедрую прибавку к различным характеристикам, в число которых, впрочем, не входили Ловкость и Сила. К этим двум основным параметрам он получил всего +3 пункта, в то время как Интеллект и Мудрость поднялись довольно внушительно. Виид был похож на МЕЧей, которые не вкладывали очки характеристик в Интеллект и Мудрость, однако, в отличие от них, эти два параметра росли у него сами по себе благодаря созданию новых скульптур.

Однако же задание «Ассистент Захаба» было выполнено лишь наполовину.

- Ваше мастерство достойно примера. Я не ожидал, что Вы сумеете настолько хорошо справиться с этой работой... Но ту, вторую скульптуру, я хочу сделать такой, которая представляет меня самого.

Скульптура, которая станет наследием Захаба, должна была рассказывать о самом мастере.

– Однажды, спустя много лет, этот район и даже весь Версальский Континент будут позабыты. Однако я хочу оставить свой след в этом мире. Ваши скульптурные навыки достаточно велики, чтобы создать подобную скульптуру.

Теперь Вииду необходимо было сваять вместе с Захабом его самого.

«Даже это будет не так уж и сложно»

Создав скульптуру Союн, Виид поднял дружелюбность Захаба до самого высокого уровня. Обладая опытом и имея возможность наблюдать за жизнью Захаба, создание необходимой скульптуры было лишь вопросом времени! Это было как отобрать конфету у ребенка, и его жвачку, и его деньги на обед, и в завершении выпить его молоко.

Но оказалось, что Захаб хочет не одну, а целых семь скульптур.

– Мою жизнь нельзя выразить с помощью всего лишь одной скульптуры. Я уже придумал, в каком виде должны быть созданы работы.

Захаб показал позу для первой скульптуры. Хоть Вииду и обязали вместо одной сделать несколько скульптур, у него не было повода жаловаться, поскольку он просто мог ваять так, как ему было указано.

Первый шаг предполагал изображение Захаба, работающего над скульптурой! Этот выбор был довольно очевиден, ведь скульптор хотел оставить позади себя нечто, ссылающееся на его основную профессию.

«Ради вознаграждения, которое я могу получить по окончанию задания, я должен сделать всё настолько хорошо, насколько это возможно»

Поскольку моделью для ваяния был пожилой человек, его руки необходимо было сделать морщинистыми.

Сух-сух.

«Это не произведение искусства, однако в эту работу люди должны влюбиться с первого взгляда»

Лицо Захаба прошло цветовую коррекцию, словно Виид нанёс немного макияжа. Затем появилось несколько морщин, а волосы были зафиксированы в слегка растрепанном виде, чтобы придать им более естественный вид.

– Ваши навыки действительно не так уж плохи.

– Мне просто нужно, чтобы передо мной была хорошая модель.

– Тогда я учту это и для остальных скульптур.

Второй работой должен был стать Захаб, прогуливающийся по лесу. В этом не было ничего особенно трудного, однако на проработку всех мелких деталей Вииду необходимо было как минимум два-три дня.

По вечерам Захаб, как правило, охотился в окрестных подземельях.

- Следующая скульптура, которую Вам нужно сделать, должна изображать меня во время битвы. Я надеюсь, что Вы внимательно за мной наблюдаете.

- Я понял.

Поскольку Захаб не мог застыть в какой-то позе во время сражения, Вииду пришлось ходить за ним и смотреть, как он дерется. Многое можно было понять, увидев его технику. Виид смог полностью осознать непостижимую силу меча Захаба.

- Техника секущего ножа лунного света!

Виид тактично помогал убивать только тех монстров, которые были достаточно слабыми. Полагаясь на мастерство Захаба, он исследовал вместе с ним подземелья, и смотрел, как Мастер уничтожает всех подряд монстров.

«Может быть, сюда»

Союн искала Вииду в Грэйпассе. Она в одиночку бродила по этому региону, убивая каждого монстра, который на неё нападал.

«Здесь я наконец-то смогу встретиться с ним»

Даже учитывая то, что Союн находилась в одной из 10 Запретных Зон, она практически не испытывала проблем, поскольку обычно сражалась как раз против монстров высокого уровня. Пряталась она только от больших групп монстров, при этом большую часть времени продолжая двигаться и искать Вииду.

Она вошла в главный лес Грэйпасса и, прокладывая себе путь с помощью меча, решила идти до самого конца. Её надежда на встречу с Виидом позволила ей позабыть обо всех трудностях и идти вперед!

И вот, в одну из лунных ночей, вдалеке послышался рёв огромного летающего монстра.

- Грааааааа!

Страх Дракона!

Большой светящийся силуэт, пролетающий на фоне луны, оказался Ледяным Драконом! Вместе с другими летающими оживленными скульптурами он вышел на охоту.

- Ледяной Дракон...

Союн окликнула его, но он парил достаточно высоко и пролетел мимо. Кроме того, верхушки деревьев укрывали Союн от его взгляда.

Упущенная возможность!

Она подняла с земли камень и кинула в него.

- Кек! Кто посмел!?

Камень с большой скоростью вылетел из левой руки Союн и ударил по голове Ледяного

Дракона. Отреагировав на враждебные действия, Ледяной Дракон развернулся и стал спускаться ниже с целью найти обидчика. Однако нашел Союн.

– Это друг Хозяина...

Он вспомнил, как Союн путешествовала вместе с ними.

– Вы пришли сюда, чтобы встретиться с Хозяином?

Союн кивнула головой.

– Тогда прыгайте. Я отвезу вас к нему, – проговорил Ледяной Дракон и начал посадку. Спускаясь, он раздавил и снёс огромное количество деревьев.

Приземлившись, он опустил голову и принял все меры предосторожности, чтобы она могла спокойно забраться на него, однако Союн тихим голосом произнесла:

– Не мог бы ты, пожалуйста, позвать 3-ю Виверну?

– Кра-кра!

Верхом на мятежной 3-ей Виверне Союн прибыла в домик Захаба.

– Что привело тебя сюда?

Виид был очень удивлен встретить её здесь, в Грэйпассе.

Лицо Союн покраснело, и она не смогла заставить себя сказать, что хотела его увидеть или побыть рядом с ним. Впервые с тех пор, как она вернулась в нормальное состояние и смогла разговаривать, она молчала и даже избегала контакта глазами.

Виид кивнул и произнес:

– Ну, это хорошо, что ты пришла. Рад видеть тебя здесь.

Уверенное приветствие, но скрытое подозрение!

«Пройти такой долгий путь... Она думает, что я добываю в Грэйпассе какие-то сокровища? По крайней мере, у неё есть хоть какое-то чувство стыда, раз её лицо покраснело»

У Вииды было еще много работы с Захабом, однако её присутствие не было бы им в тягость.

– Женщина, у которой такой-же внешний вид, как и у божественной красоты.

У Захаба сложилось прекрасное первое впечатление о ней. Скульпторы, художники и прочие представители творческих профессий всегда боготворили красивых женщин, так что Союн легко получила высокую близость с Захабом.

– Прежде чем я умру, пожалуйста, разрешите мне сваять Ваш образ. Вы позволите мне?

Захаб попросил Союн стать моделью для его скульптуры.

Задание!

Награда была неизвестна, но так как это был запрос от Мастера-Скульптора, она наверняка предполагала нечто хорошее. Однако Союн лишь покачала головой и недвусмысленно отказала.

- Я не могу этого сделать.

- Я дам Вам любые драгоценности или скульптуры, которые Вы попросите.

- Я не хочу этого делать.

Союн до самого конца отказывалась от задания. Для неё это был щекотливый вопрос, поскольку Виид часто ваял её.

- Если честно, то я сделал твою скульптуру здесь...

Виид признался, что уже сделал скульптуру, основанную на её образе. Статуя хранилась в рабочей мастерской Захаба, так что позже она могла узнать об этом, и гораздо лучше было бы сказать ей это сразу, а не устраивать сцену потом.

- Спасибо.

- А?

- Что вырезал меня.

- ...

Виид думал, что женщины – такие существа, которых никогда не понять. Его бабушка говорила, что не любит есть котлеты и свинину под кисло-сладким соусом, потому что это жирная еда. Но позже, когда он заработал много денег и привел бабушку в её любимую закусочную, она пожаловалась, что он не заказал котлеты и выглядела обиженно!

Его младшая сестра любила поругать своего парикмахера на предмет того, что он не так укладывает её волосы. Виид попытался утешить её, сказав что да, парикмахер действительно плохо уложил её причёску. Но Ли Хаян после этого лишь заперлась в своей комнате и даже не вышла к обеду.

«Никогда нельзя верить и доверять словам женщин»

Теперь к охотничьим рейдам Захаба присоединилась и Союн. После возвращения из Джиголаса, Виид подтянул свой уровень и стал сильнее. Он прошел через множество сражений, но Союн была еще сильнее. Её по-прежнему нельзя было сравнивать с Захабом, но если Виид имел определенные трудности с Караджаками, то Союн с легкостью могла на них охотиться.

Вторая скульптура Захаба, где он прогуливался по лесу, была завершена.

- Иногда мне нравится исследовать что-то новое. Скажите, Вы когда-нибудь были в местах, в которых еще не ступала нога человека?

Виид занялся ваянием скульптуры Захаба, исследывающего подземелье.

- Когда Вы наслаждаетесь одиночным образом жизни, то любите подолгу над чем-то размышлять.

Скульптура Захаба, глубоко погрузившегося в свои мысли.

– Сражение с монстрами было неотъемлемой частью моей жизни.

Захаб был седым и пожилым, но обладал нескончаемой энергией, а его боевые навыки были действительно выдающимися.

Виид вырезал скульптуру Захаба, сражающегося с монстрами. Уже было готово 5 статуй, так что оставалось всего две.

– Еще одна... Я давно хотел сделать нечто подобное. Даже Вам будет непросто с ней справиться. Должно быть, это судьба, раз Вы пришли ко мне. Именно Вы – человек, знающий о том инциденте.

Скульптура, которую хотел Захаб, должна была изображать сцену противостояния убийцам, которые покушались на Королеву Ивэйн.

Должно быть, для Захаба это было незабываемое воспоминание, когда Королева Ивэйн была тронута его обещанием сделать для неё самую красивую скульптуру на земле.

– Я попробую.

У Вииды была возможность побывать в замке Королевства Розенхайм. Таким образом, сначала он решил сваять уменьшенную копию замка. Эта работа требовала усердного и кропотливого труда, так что он приложил максимум усилий. Задание было дано Захабом не для того, чтобы он работал над ним в пол силы.

– Нужно сделать так, чтобы убийцы выглядели по-злодейски... Наверное, мне нужно взять выражение нескольких старших МЕЧей. Именно такие у них лица, когда они видят парня, держащего за руку свою симпатичную подругу.

Сух-сух.

– Порочность убийц выражена просто великолепно. Истинное изображение злодеев.

Рыцари в замке были неважны, так что он их сделал как пришлось.

Виид видел Королеву Ивэйн в ролике, показанном как воспоминания из прошлого. Также ему довелось увидеть её портрет в замке Королевства Розенхайм. Проходя по коридору, он мог бы не обратить на неё никакого внимания, поскольку это был всего лишь очередной портрет. Но так как эта личность была связана с Захабом, он принял её к сведению, и сейчас данные знания стали большим подспорьем.

«Элегантная, благородная... И даже в чем-то очаровательная. Не уверен, что она выглядит как вылитая королева, но впечатление производит приятное»

Затем пришло время вырезать и самого Захаба.

– Ваяние лунного света!

Используя технику лунного света, Виид сваял молодого Захаба. На нем был плащ, который не оставил бы равнодушным ни одного дворянина, а сам Мастер в этот момент расправлялся с убийцами, высекая в воздухе лунный свет с помощью своего клинка.

«Что ж, неплохо. Получилось довольно романтично»

Виид украдкой посмотрел на Союн. Хоть она и не была членом его семьи, но если бы она оказалась под угрозой нападения убийц...

«Ну уж нет, я бы не стал тратить время, убивая их всех!»

Когда скульптура была уже почти закончена, Захаб, наблюдавший за процессом, начал петь:

Я здесь.

Куда бы я не ходил,

Моё сердце всегда оставалось с Вами.

Я сделаю для Вас красивую скульптуру,

Как и обещал в наши юные годы.

Но как мне это сделать?

Если Вы красивее, чем любая скульптура, которая мне по силам.

Я не могу забыть время, проведенное с Вами,

И я хочу оставить своё сердце здесь, вместе со своей скульптурой.

Так что я помещу своё сердце в этот лунный свет и буду его ваять.

По мере того, как пелась песня, от которой по коже пробежали мурашки, скульптуры приходили в движение.

Скульптуры Захаба, Королевы Ивэйн, королевских рыцарей и убийц начали передвигаться и сражаться, словно живые. Молодой Захаб взмахнул мечом и высвободил полосы лунного света, которые оторвались друг от друга, а затем слились воедино и закружились в блистательном танце.

Превосходная скульптура была завершена.

- Увеличилось текущее значение Ваяния лунного света.

На данный момент навык находится на 3-ем среднем уровне.

Скульптуры из света будут обладать большими эффектами.

- Техника секущего ножа лунного света увеличилась на 1 уровень.

- Техника секущего ножа лунного света увеличилась на 1 уровень.

- Вы получили опыт во Владении Мечом.

- Вы получили информацию, необходимую для задания «Следуя последней воле Захаба».

Песня Захаба хоть и была трогательной, с трудом тянула на звание полноценной песни. Но, в конце концов, задание, сопровождавшее его с самого начала, наконец-таки подошло к концу.

«Нужно просто пойти к горничной и спеть ей эту песню»

И сделать последнюю скульптуру для Захаба, которую он хотел.

Захаб тем временем молчал, словно вспоминал о прошлом. Виид не знал, думал ли мастер в этот момент о Королеве Ивэйн или о своей минувшей молодости.

- Тогда, осталась еще одна скульптура...

Виид прикинул, что последняя скульптура не будет чем-то простым.

«Независимо от этого, я могу сделать любую скульптуру»

Ему просто нужно было сделать то, что захочет Захаб.

- То, в чём я хорош, - это ваяние и меч.

Как скульптору, Захабу было свойственно хорошо владеть и мечом.

- После ухода от Ивэйн я поселился здесь. Мне приходилось использовать свой меч так же часто, как и свои скульптурные навыки ранее. Для меня меч стал такой-же неотъемлемой частью жизни, как и ваяние.

Должно быть, Захабу приходилось много сражаться, чтобы защитить свою жизнь от монстров.

- Твой же меч не выглядит особо сильным.

- Да, мне еще многого не хватает.

В настоящее время Владение Мечом Виида находилось на 9-ом среднем уровне.

Атакующие навыки не особо сильно повышали его текущее значение. А поскольку Виид зачастую охотился в одиночку, он пытался свести к минимуму потребление маны и использовал навыки крайне экономно. Но даже без учета этого нюанса, его Владение Мечом росло медленнее, чем у истинного мечника или рыцаря.

Представители воинских классов могли пробудить в мече скрытый потенциал, увеличив силу атаки в два раза, и более комфортно продолжая поднимать текущее значение навыка.

Виид же, благодаря огромному количеству полученных характеристик, восполнял потери в уроне. Но всё равно, по сравнению с классами, для которых использование меча было прямой профессией, его навык рос достаточно медленно.

Виид постоянно работал над его увеличением, но реальность была такова, что Владение Мечом застряло на 9-ом среднем уровне.

- Если Вы сваяете то, как я сражаюсь, то, возможно, извлечете из этого что-то и для себя.

Глава 5: Секретный навык Владения Мечом.

Виид работал над скульптурами фехтующего Захаба. Заключительный этап задания предполагал создание сразу нескольких отдельных работ, которые помогли бы создать полный образ последовательных движений мечом.

- Текущее значение Владения Мечом увеличилось.

Скульптуры, изображающие искусство фехтования. Все они были основаны на технике Захаба, а потому Виид с легкостью получал дополнительный опыт в своем собственном Владении Мечом.

Поскольку он имел все шансы получить один из навыков Захаба, то ваял дни и ночи напролёт.

- Скульптурное дело требует намного большего физического труда по сравнению с другими формами искусства. Но Захаб посвятил себя ещё и мечу, так что, возможно, кто-то из мечников также мог посвятить себя магии.

Виид готов был нанести удар по всем беспочвенным предубеждениям.

У скульпторов была повышенная Стойкость и хорошая физическая форма, в то время как художники обладали высокими Мудростью и Интеллектом. Другими словами, не было такой причины, которая могла бы помешать представителю творческого класса заняться подобной практикой.

- Фух. Когда же у меня наконец-то получится просто спокойно пожить?

Зябкий и ветреный месяц март!

Ли Хэн закинул за спину свой рюкзак и, медленно переваливаясь, побрёл к автобусной остановке, чтобы поехать в университет.

- И снова в университет... Что может быть страшнее этого?

Он совершенно не испытывал радости от возвращения к учебе, а прохладная погода лишь еще

больше портила его настроение.

В автобусе тем временем шло оживленное обсуждение первокурсников.

– Я слышал, что в этом году в университет приняли только настоящих вундеркиндов.

– Ага-ага, особенно на факультет виртуальной реальности. Конкуренция на поступление была сумасшедшей.

– Ну, на данный момент это самая продвинутая индустрия.

Ли Хэн же считал, что хорошие манеры для студента заключаются в том, чтобы отсутствовать на занятиях в первую неделю после окончания каникул, пока шли все скучные вступительные церемонии.

Вместе с появлением новых студентов, в студенческий городок пришел и свежий весенний ветерок.

«Мне это совершенно не интересно»

Несмотря на то, что появились также и первокурсницы, с их неумело нанесенным макияжем и мини-юбками, Ли Хэн не обращал на них никакого внимания и шёл своим путём.

– А вот и ты, приятель! – притворился дружелюбным Чхве Сангжун, заведя вошедшего в лекционный зал Ли Хэна.

– Здравствуйте, старший!

– Приятно с Вами познакомиться.

Рядом с Сангжуном сидели две привлекательные первокурсницы. Учитывая их утонченный стиль и шарм, их наверняка можно было бы избрать как двух самых красивых девушек со всего первого курса.

– Познакомьтесь, этот парень – мой однокурсник, хоть и немного старше.

Ли Хэн не произвел на первокурсниц впечатление особо общительного человека.

«Они симпатичные, но делают такой вид, будто с утра ничего не ели и наверняка вот-вот попросят повести их куда-то пообедать. Поначалу их будет удовлетворять и университетская столовая, но затем их потянет в ресторан, чтобы перекусить обжаренными куриными крылышками и запить их алкоголем. Хотя они выглядят далеко не как какие-нибудь бедные недоедающие студентки... Вот почему я должен никогда не покупать еду первокурсникам», – подумал Ли Хэн, но вслух произнес совсем другое:

– Да, здравствуйте, всё верно.

Присев рядом на свободное место, он мог хорошо слышать их продолжающуюся болтовню.

– Так вот, я вчера смотрела, как Гильдия Черного Льва захватывала Крепость Зубра!

– Да, я принимал довольно активное участие в этой войне. Вы видели рыцаря, который разбил ворота замка своим копьём?

- Да-да, это было очень здорово. Рыцарь прискакал к воротам крепости и просто разнёс их. О, неужели это ты, Чхве Сангжун-ним?

- Нет, это мой старший брат, один из членов-основателей Гильдии Черного Льва. Моя лошадь недавно погибла, так что в крепость мне пришлось забираться по осадной лестнице.

Чхве Сангжун выглядел очень гордо, когда рассказывал о достижениях Гильдии Черного Льва. Если на доспехах игрока был изображен символ этой гильдии, то можно было получить привилегированный статус практически в любой точке Версальского Континента.

Даже на дела убийц, которые были частью этой славной гильдии, смотрели сквозь пальцы.

Вот почему многие торговцы присоединялись к известным гильдиям: добровольно отдавая часть своих доходов, они получали немалые выгоды. Гильдии управляли замками, деревнями и шахтами, а благодаря деятельности торговцев – увеличивалась их прибыль, мощь и влияние.

По правде говоря, в Королевской Дороге можно было жить как угодно, так что было много игроков, которые любили просто в неё играть. Они могли охотиться и поднимать уровни; прославиться на весь мир за счет своей храбрости, или же просто бродить по разным местам в поисках достопримечательностей и зарабатывать деньги, которых бы хватило для выживания.

В Королевской Дороге было море самых разнообразных развлечений, и многие игроки зачастую даже не стремились отойти подальше от своих городов. Зачищать подземелья несколько дней кряду было довольно утомительно, и не всякому игроку нравилось этим заниматься. Что может быть лучше того, как по окончании мучений на учебе в реальной жизни подключиться к Королевской Дороге и отправиться в какое-нибудь курортное место, где много привлекательных девушек?

Однако в сражениях с монстрами и попытках подмять под себя обширные территории Версальского Континента было нечто, что заставляло сердце биться быстрее.

- О, Хэн, ты тут?

Пак Сунджо вошел в лекционный зал и, присев слева от Ли Хэна, устало опустил голову на парту. А так как до лекции еще оставалось время, Ли Хэн последовал его примеру.

- Эх-эх-эх, последние дни выдались такими тяжелыми...

Хэну совсем непросто дались последние несколько дней, поскольку ему нужно было выбрать правильную последовательность движений для изображения своих скульптур.

Ему надо было точно отобразить момент смены стойки и переходное положение меча. Но если бы он не изучал искусство Владения Мечом, пытаться подражать Захабу было бы многократно сложнее.

- Мне тоже нелегко, - проворчал Пак Сунджо.

- А чем ты сейчас занимаешься?

- Ещё с зимы всё никак не домучаю кое-какие задания... Да и исследование подземелий продвигается не так быстро, как мне хотелось бы.

- Что-то не получается?

- Да получается. Просто это целая цепочка заданий, по которой мне нужно встретиться с миллионом людей и собрать тонну различной информации. Всё продвигается, но крайне медленно...

У Пака Сунджо был высокоуровневый персонаж с профессией вора. Даже Ли Хэну на какое-то мгновение стало любопытно, в чем заключается его цепочка заданий. Впрочем, Виид тоже обладал настолько высокой Славой, что мог брать задания у всех подряд королей.

- Что ж, продолжай в том же духе. Если не будет получаться, просто оставь его на какое-то время, а позже попробуй снова.

- Мне кажется, я почти у цели. Очень интересно, чем же оно закончится...

- Не теряй надежды. Но если всё будет совсем плохо - лучше брось его прежде, чем будет слишком поздно.

- Угу.

В то время как они тихо беседовали, за их спиной Чхве Сангжун громким голосом что-то рассказывал:

- В эти выходные Гильдия Черного Льва будет охотиться на Духа Бушующей Лавы. Этот рейд будет транслироваться по ИБС, так что вы просто обязаны посмотреть его в прямом эфире.

- Что, правда?!

- И ты тоже будешь участвовать?

Заикаясь, Чхве Сангжун нерешительно произнёс:

- Моей квалификации еще не...

- ...

Темпы развития Моры могли поразить любого.

Дун-дун-дун-дун!

Строительство полноценных жилых домов началось всего несколько месяцев назад, но лачуги и землянки продолжали вырастать из-под земли словно грибы, символизируя при этом сверхразвитие!

- Я пришел сюда, чтобы вступить в Культ Травяной Каши.

- Хорошо, процесс регистрации завершается в день подачи заявки. Ваш номер - 18639.

- Что, сегодня так много желающих?

- Сегодня понедельник, так что это ещё мало.

Новички, закинув за спину свои рюкзаки, выходили через главные ворота Моры и отправлялись охотиться в окрестные подземелья. Они встречались с другими такими же

новичками и, познакомившись, уходили на охоту.

- Может быть, подумаем над тем, чтобы переселиться в Крепость Варго?
- Да, это место хорошо известно, но информации о местных охотничьих угодьях совсем мало.
- Если мы пойдем вместе, то не должно возникнуть никаких проблем.
- Пойдем, пока не стало слишком поздно. Я хочу проводить своё время там, где господствует лорд Виид, а не в каких-либо других деревушках севера.

Множество игроков переехало в Крепость Варго, однако эффект миграции на Море никак не отобразился. Всего через денёк-другой в ней появлялись новые игроки и торговцы, жаждущие начать здесь свой бизнес.

Помимо концентрации в центральном и деловом регионе - в Море, люди отправлялись также и в другие недавно открытые места, намереваясь исследовать их получше и найти подходящие охотничьи угодья.

Влияние Моря продолжало расти, и в неё продолжали стекаться торговцы со всего севера. Благодаря её влиянию существенно сократился и переходной период в развитии Крепости Варго.

Словно по мановению руки, безлюдная крепость наполнилась игроками и жителями, что положительно сказалось и на торговле в регионе. Воины ходили на охоту и выполняли задания, что позволяло им добывать и поставлять в город новые предметы и трофеи.

Многие торговцы стали вести дела с эльфами, гномами и варварами. Даже несмотря на отсутствие технологий и производства, объемы продаж нельзя было назвать незначительными.

Торговцы, которым удавалось наладить отношения с этими расами, могли получить внушительную прибыль. Особо амбициозные торговцы вели двухстороннюю торговлю, поставляя в поселения именно те товары, которые им были нужны.

В кооперации с Манауэ и другими знатными торговцами севера, они добивались успехов и даже открывали свои магазины в Крепости Варго.

- Один месяц. Через месяц здесь будет полностью развитый торговый оборот.

Естественно, существовала также и опасность того, что всё будет уничтожено монстрами, однако люди не теряли своих надежд и продолжали инвестировать в крепость. Виид вложил огромные средства, но даже если бы этого не произошло - народ всё равно верил в потенциал этого места и не покидал его.

Здесь было место для настоящих воинов, которые могли показать свою силу. Когда наступало время очередного вторжения монстров, игроки могли сообща дать им отпор, рассчитывая при этом на прочные стены крепости. А одержав победу, они шли отмечать её, устраивая гулянья и угощая друг друга пивом.

В крепости быстро возводились все объекты первой необходимости.

- Вот я и на месте. Город так разросся, что кажется будто я не туда попал.

1-ый МЕЧ пересёк море и прибыл в Мору. Он видел её в прошлом по пути в Королевство

Вампиров Тодум, куда он приезжал, чтобы помочь с его покорением. В те времена это была обычная сельская деревушка, которую избегало большинство авантюристов, но сейчас её можно было назвать столицей всего Северного Континента.

- Это и правда удивительно.

В то время как 1-ый МЕЧ стоял перед входом в город, мимо него деловито сновали торговцы, волоча за собой повозки с товарами.

- Извините, похоже, у Вас достаточно высокий уровень. Не желаете с нами поохотиться?

- 1-ый МЕЧ обернулся и увидел отряд из 6 авантюристов.

- Я?

- Да. Нашей группе нужен ещё один мечник. На площади не совсем удобно кого-то искать... Так что, возможно, если у Вас нет своей группы, можем пойти поохотиться вместе.

Вряд ли слухи 1-ом МЕЧе успели бы дойти и сюда.

Великий воин Гор Юрокина. Он охотился на самых коварных и опасных монстров в подземельях с отрядом всего лишь из нескольких человек. Мало кто знал о достижениях 1-го МЕЧа, но среди орков и темных эльфов уже успели тайно распространиться слухи о его силе.

- Громадный человек! Может он орк? Чвик! Нет, не орк! Чви-чвик! Человек! Но слишком сильный, чвик!

- Как человек, он слишком опытен и владеет несколькими видами оружия. В первый же день, когда он здесь появился, монстры перестали даже вылазить со своего логова.

- Он самый лучший воин по всему хребту Юрокина. Мы признаем лидерство орка Каричи, но с этим человеком никто не сравнится в доблести и мужестве.

1-ый МЕЧ сражался в Горах Юрокина просто потому, что ему было скучно, однако он стал настоящей легендой и мифом для темных эльфов и орков.

- Неплохо было бы устроить здесь небольшой выставочный зал, как в Море...

- Конечно, сейчас мы можем видеть скульптуру Пришествие Семи Ангелов, но это лишь временно. Скоро она отправится назад в Мору. Хорошо бы, если бы здесь появилось что-то вроде Башни Света или Статуи Богини Фрей.

Игроки в Крепости Варго имели доступ к самому необходимому, но в связи с отсутствием культурного развития они чувствовали определенные неудобства.

Каждый день приносил в Мору что-то новое. Игроки могли отдохнуть со своими друзьями или любимыми, разглядывая произведения искусства, или посетить самую высокую точку города, откуда открывался прекрасный вид. Повсюду царила счастливая и радостная атмосфера.

Важнейшую роль в жизни играют деньги, слава, и власть. Но с другой стороны, удовольствие можно найти и в поэзии, и в романах, и в песнях! Культура и искусство являются основой существования. Они были истинной необходимостью для людей, которые хотят утолить свои

духовные потребности и просто быть счастливыми.

– Здесь до сих пор опасно, и с этим мы ничего не поделаем. Художники, вероятно, появятся здесь, когда крепость станет богаче и безопаснее.

– Мне нужна скульптура, усиливающая магию. Неужели тут нет какого-нибудь Выдающегося Произведения?

– А мне нужна такая, которая увеличивает эффективность воинских защитных навыков. Надеюсь, он сделает такую.

– Игроки надеялись, что Виид вернется и создаст ещё больше скульптур. В Зале Искусств Моря лучшими считались именно работы Виида, но также там было и множество других хороших скульптур. Таким образом, игроки надеялись на то, что некоторые из них будут перемещены в Крепость Варго, и когда-нибудь со временем в ней откроется и свой собственный Зал Искусств.

– Мне нужно больше работать и зарабатывать больше денег. Я собираюсь еще долго здесь охотиться и верю, что налоги, которые я плачу, не будут потрачены впустую.

– Я слышал, что завтра барды будут давать концерт. Давайте сходим послушаем.

В Крепости Варго было много игроков, ощущавших недостаток культуры. Но вот, однажды у входа в крепость появился человек в зеленой шляпе.

– Кто этот парень?

– Посмотрите как он странно одет.

Другие игроки насмехались над ним, и немудрено, ведь учитывая его широкополую зеленую шляпу и желтый поношенный плащ, новоприбывший выглядел как полный псих.

«Здесь начнётся моя легенда»

Человеком, прибывшим в Крепость Варго в таком необычном наряде, был никто иной, как художник Петров. Достав кисть и краски, он стал рисовать на стене. Без каких-либо эскизов, он сразу же начал всё вокруг покрывать своими картинами. Он оживил блеклые и унылые стены замка.

– Никогда не видел ничего подобного.

– Картина выглядит настолько реалистично...

– Смотрите какое разнообразие духов, играющих с феями.

На стенах крепости Петров изображал то, что умел лучше всего, – духов. Среди всей прочей живописи, особо хорошо ему давались изображения фей, духов, эльфов и монстров. А поскольку он был хорошо знаком с расами, которые изображал, это дополнительно поднимало художественную ценность его работ.

«Хе-хе, смотрите-смотрите. Это только начало»

Это был всего лишь первый шаг к покрытию Крепости Варго картинами. Затем Петров стал рисовать на стенах изображения еды. Он изобразил самый шикарный пир, какой только можно

было вообразить. На обжаренном мясе можно было различить даже аппетитную хрустящую корочку. Подобные картины наверняка понравились бы даже монстрами.

«Когда сюда придут монстры, даже они познают величие моих картин...»

Искушающая картина!

В любой момент в Крепости Варго могло вспыхнуть новое сражение. Но теперь отбиваться от них стало легче, поскольку они инстинктивно отвлекались на нарисованную еду и пытались её съесть.

Таким образом, все в Крепости Варго признали в Петрове удивительного художника.

- Аж слюнки текут! Эта нарисованная еда выглядит аппетитнее, чем настоящая.

- Но одет он по-дурацки.

- Да, с этим не поспоришь.

Даже когда монстры пытались перелезть через стену, Петров оставался рисовать до последней секунды. Он быстро стал одним из самых известных людей в Крепости Варго.

- Текущее значение Владения Мечом увеличилось.

Каждый раз, когда он заканчивал очередную работу, Владение Мечом Вида неуклонно увеличивалось. И на текущий момент он занимался уже второй половиной скульптур, которые должны были изображать искусство фехтования Захаба.

- Текущее значение Владения Мечом достигло 100% на 9-ом среднем уровне и перешло на 1-ый продвинутый уровень.

Сила атаки мечом увеличилась на 25%.

Каждый новый уровень на продвинутой стадии будет увеличивать силу атаки дополнительно на 9%.

Разрушительная сила навыков, потребляющих ману, увеличилась на 45%.

Все характеристики увеличились на 7.

Владение Мечом Виيدا наконец-то перешло на продвинутый уровень, разница с которым была как небо и земля.

- Похоже, Владение Мечом Захаба находится действительно на очень высоком уровне.

В то время как Виид делал скульптуры, он пребывал в настоящем трансе, обдумывая увиденное. Захаб был довольно-таки сильным человеком и Виид старался максимально отчетливо вспомнить его плавные движения, и то, как Захаб разделялся с монстрами.

За этими размышлениями Виид и завершил скульптуру, которую его попросил сделать Захаб.

Дзынь!

- Пожалуйста, дайте название завершенной скульптуре.

Виид выбрал простое название. Эта скульптура не была посвящена какой-то конкретной теме и просто изображала то, как фехтовал Захаб.

- Фехтующий Захаб.

- Подтвердите название: «Фехтующий Захаб». Верно?

- Да.

- Вы завершили создание скульптуры класса «Шедевр» - «Фехтующий Захаб»!

Скульптура Мастера-Скульптора Захаба, вырезанная из белого мрамора.

Внутри неё сокрыт особый навык Владения Мечом, и те, кто обладают достаточным потенциалом, сумеют рассекретить его.

Художественная ценность: 2,472.

- Эффекты:

Скульптура «Фехтующий Захаб» увеличивает восстановление Здоровья и Маны на 26% в течение следующего дня.

Все характеристики увеличатся на 11.

Мощь Владения Мечом увеличивается на 15%.

Взглянув на скульптуру, увеличится текущее значение Владения Мечом.

Внутри скульптуры скрыт навык мечника.

Данные эффекты не сочетаются с воздействием других скульптур.

Количество созданных Шедевров: 16.

- Вы получили опыт в Скульптурном Ремесле.

- Вы получили опыт в Ремесле.

- Сила увеличилась на 1.

- Ловкость увеличилась на 2.

- Харизма увеличилась на 2.

- В связи с созданием Шедевра, все характеристики дополнительно увеличились на 1.

Закончив работу над этим последним Шедевром, Виид наконец-то завершил задание Захаба.

- Вы завершили задание «Ассистент Захаба».

Вы закончили работу над скульптурами, которые хотел видеть Захаб.

Вам удалось воплотить в жизнь заветные желания старого мастера.

- В награду за выполнение задания, Ваша Близость с Захабом увеличилась до 81 пункта.

«Значит, в Шедевре скрыт какой-то навык мечника»

Виид был еще в процессе овладения мечом, однако ни Хераимское Фехтование, ни Техника секущего ножа лунного света, ни повседневное использования меча не приводили к весомому увеличению текущего значения базового навыка Владения Мечом. Тем не менее, изучение новой техники явно было не лишним.

Увидев завершенные скульптуры, Захаб заговорил другим, более расслабленным голосом.

- Это хорошие работы. Наконец-то теперь я могу покинуть Грэйпасс.

- Вы собираетесь в какие-то другие регионы? - спросил Виид, намереваясь получить побольше информации о Мастере-Скульпторе Захабе.

- Да, пока я еще жив - я должен посетить как можно больше разных мест.

- А что Вы собираетесь сделать со скульптурами в мастерской?

- Я продам их, чтобы профинансировать своё путешествие. Или же, если кто-то из моих друзей всё ещё жив, я отдам им их в качестве подарков.

Теперь, вероятнее всего, скульптуры Захаба разойдутся по всему континенту. И это изменение в ходе истории произошло благодаря тому, что Виид пришел и выполнил задание старого мастера.

- Могу ли я спросить, как далеко Вы зашли в освоении Владения Мечом?

Как правило, Виид не задавал подобных вопросов, но сейчас попросту не мог этого не сделать, поскольку чувствовал во время ваяния скульптур Захаба, будто что-то не так. Сколько бы он не думал над этим, но его навыки явно были не совсем обычными, а потому и решился задать этот вопрос.

- Однажды поздней ночью я узрел окончательную стадию искусства Владения Мечом.

- Так, значит, если Вы увидели окончательную...

Виид был ошеломлен. Это означало, что Захаб освоил не только ваяние, но и меч. И действительно, если внимательно присмотреться к следам великих Мастеров-Скульпторов, то можно было понять одно: все они были далеко непростыми людьми.

- Я достиг такого состояния, в котором уже не могу стать сильнее при помощи меча.

Захаб ясно подтвердил, что он был Мастером Меча. Это была шокирующая новость, которая могла взбудоражить всю Королевскую Дорогу!

«Что же это...»

Мозг Вииды лихорадочно заработал, словно он пытался получить бесплатную еду.

«Это означает, что навык, скрытый внутри скульптуры, – один из секретов Владения Мечом?»

Скульптура изображала искусство фехтования Захаба и даже без подсказки информационного окна чувствовалось, что она в себе что-то таит.

Виид возбужденно покачал головой и начал ему льстить:

- Это удивительно. Наверное, после того как Вы стали Мастером в Скульптурном Ремесле, освоить Владение Мечом Вам уже не составило никакого труда.

Голос Вииды стал ещё более кокетливым, чем обычно, скрывая за лестью и очарованием свою жадность.

- Вы обладаете неординарными талантами и навыками, и я верю, что если Вам подвернется возможность, Вы тоже сможете многого достичь. Мои скульптуры, пожалуйста, дорожите ими.

- Конечно. Поднятие входной платы... Я имею в виду, что буду дорожить ими и беречь их.

- Тогда, если судьбе будет угодно – когда-нибудь мы встретимся вновь.

Договорив, Захаб собрался уходить. Но Виид не хотел расставаться с ним таким образом.

- Пожалуйста, подождите минутку.

- Вы хотите ещё что-то сказать?

После выполнения задания Виид получил очки Близости. И если сейчас он даст Захабу уйти, то нет никакой гарантии, что когда-нибудь снова встретит его на Версальском континенте.

- Я хотел спросить, не могли бы Вы немного помочь мне с охотой?

Виид твёрдо намеревался окупить затраченные усилия, и если он мог получить от Мастера-Скульптора еще хоть что-то, то он просто обязан был сделать это.

- Я знаю, Вы прошли через многие трудности, чтобы завершить скульптуры. Как скульптор, я могу оценить приложенные Вами усилия, так что это наименьшее, что я могу сделать для Вас.

- Захаб присоединился в качестве свободного наёмника.

Теперь Виид мог бродить по Грэйпассу с Мастером-Скульптором и Мастером Меча Захабом.

- Вы уверены, что это правильный путь?

- Я думаю, кажется, мы здесь уже проходили...

- Внимательнее следите за монстрами, не забывайте, что вчера мы заблудились, убегая от них.

- На этот раз я сама внимательность.

Хварен вместе с Бэйдом, Песоном, Юмеро, Апрелем, Волком и Даерин вошла в зону Грэйпасс. Она хотела удивить Вииду своим внезапным появлением, а потому наняла Темных Геймеров, чтобы те провели её сюда.

Получая запрос, Темные Геймеры сохраняли строжайшую конфиденциальность. А те, кого выбрала Хварен, были настолько хороши, что могли работать даже в службе безопасности какой-нибудь страны, так что не было ни малейших шансов, что они разгласят содержание её просьбы.

Однако сейчас они попросту заблудились в Грэйпассе, при этом даже не зная, что настоящей причиной их прихода сюда была встреча с Виидом.

«Если он внезапно меня увидит, то, я уверена, он будет счастлив»

Только для того, чтобы просто удивить Вииду, Хварен подвергла себя абсолютно лишним мучениям.

У Песона был навык чтения следов, так что вскоре они кое-что обнаружили.

– Тут глубокие следы какой-то коровы. Судя по отметинам, похоже что она двигалась вперед довольно энергично, так что вряд ли они были оставлены в результате ранения. Вероятнее всего, она была тяжело нагружена.

– Да, это наверняка корова именно того человека, которого я ищу!

Грэйпасс был опасным, но идти по следам было достаточно легко. Темные Геймеры избегали сильных монстров, используя общую информацию о Запретной Зоне, и двигались вперед с максимальной осторожностью. В конце концов они вышли к озеру, где и обнаружили Вииду, Желтоватого, Виверн и Золотого Человека.

– Виид-ним! – громко закричала Хварен и побежала к нему, предоставив ветру развивать её платье. Кроме того, именно ради этого случая она надела длинный прямой парик.

– Ах!

– Это тот скульптор.

Волк и Даерин сразу узнали Вииду. Именно он вырезал букет, который послужил подарком для предложения руки и сердца. Кроме того, они вместе охотились во время Северной Экспедиции.

– Этот Виид-ним... Да это же Бог Войны Виид!

Многие на Версальском Континенте ожидали нового столкновения между Виидом и Гильдией Гермес. Но встретиться с Виидом в зоне Грэйпасс было по истине удивительным и неожиданным событием.

– Здравствуйте.

– Приятно познакомиться, меня зовут Юмеро.

Они обменялись простыми приветствиями. Когда Союн догадалась, что к домику подошли люди, она сразу же надела свою маску.

– Это Золотой Человек, а вот это Желтоватый.

Темные Геймеры в изумлении смотрели на Виверн, а Золотой Человек и Желтоватый и вовсе вызвали у них особый интерес.

– Сколько же он весит...

– Я думаю, это чистое золото.

– Да, а ребра ведь нынче дорогие.

Но по-настоящему они удивились, когда Виид беззаботно представил им Захаба.

– Этого человека я могу называть своим наставником в Скульптурном Ремесле, но также он достиг финальной стадии и во Владении Мечом.

Мастер Меча!

Это был строжайший секрет, но Виид знал о способностях Темных Геймеров. Раз уж они пришли сюда, значит ими двигало любопытство и любознательность, выходящие за рамки обычных людей. Таким образом, у них не заняло бы много времени на выяснение того, что Захаб – Мастер Меча. Кроме того, все эти люди имели хорошую репутацию.

– Человек, который достиг финальной стадии Владения Мечом...

У Темных Геймеров уже потекли слюнки.

Глава 6: Сияющий Меч, оставленный в скульптуре.

- Давайте поторопимся.

Виид не считал, что ему следует как-то по особому относиться к Мастеру Меча. Всякий раз, когда он что-то хотел от Захаба, его Близость с ним падала. Также она медленно понижалась даже просто когда он находился рядом с мастером. Всё, что было нужно Вииду в данной ситуации – это просто правильно расходовать очки Близости, используя тем самым Захаба по максимуму.

Зачистка Подземелья Пенфилз.

Охота на чудовищ из Чёрного Леса.

Тотальное уничтожение монстров в Подземелье Гейтнера.

И в завершении – поиск сокровищ в Логове Кармея.

Эти достижения были совместно получены Виидом и Захабом. Конечно же, в каждом охотничьем уголке их сопровождали Желтоватый, Золотой Человек, а также Виверны.

- Там враг. В бой.

Когда Захаб обнажал клинок и принимался за дело, Виид мог расслабиться и вести бой ровно в той степени, в которой он считал необходимым.

Грэйпасс славился своим ужасным уровнем сложности, так что если Виид чувствовал, что ситуация обостряется, а монстры слишком сильны – он прятался или отходил подальше, обстреливая противников из лука высших эльфов. Если же он считал, что бояться нечего, то сражался бок о бок с Захабом.

«Он действительно прекрасно сражается»

Нельзя было представить более эффективную охоту, чем совместный рейд с Мастером Меча. Но даже Захаб не был непобедимым и временами получал ранения.

- Господи, Вы так изранены! Позвольте мне перебинтовать Вас. Также я дам Вам кое-какие целебные травы.

Мастер Перевязки Ран!

С помощью накладывания бинтов и готовки, Виид изо всех сил старался замедлить падение Близости с Захабом. Тем временем Темные Геймеры с изумлением продолжали следить за всем происходящим.

«Этот скупой засранец...»

«Помощь после опасного сражения – типичный пример эксплуатации»

«А вот если бы я попал в ловушку – он точно оставил бы меня истекать кровью»

Виид пытался добиться наиболее оптимальной эффективности. Он искал места обитания боссов и приводил Захаба в уголки, которые прямо таки кишели монстрами.

Мастер Меча мог лишь скучать о тех днях жизни в Грэйпассе, когда никто его не беспокоил.

Союн и Хварен хорошо знали тенденции Виида, а потому относились к происходящему более терпимо.

«Виид-ним не должен пострадать»

Союн не уступала Захабу в способностях единолично сражаться с монстрами. Как только Виид приводил их в очередное подземелье, она активировала свою форму берсерка. Эти места были для неё идеальными охотничьими угодьями. Очаровывающий танец Хварен заманивал монстров и обескураживал их, однако имел при этом минимальный эффект, поскольку существам Грэйпасса редко когда доводилось контактировать с людьми.

Темные Геймеры также принимали участие в охоте, внося в неё свой вклад. Они брали задания, подходящие их классам, и достаточно сносно увеличили текущее значение своих навыков.

«Я так завидую... Но тут уже ничего не поделаешь. Что ж, это прекрасная возможность не оставить и камня на камне от Грэйпасса, охотясь вместе с Мастером Меча...»

«Здесь настолько великолепная охота, что мой уровень растёт как на дрожжах. Как хорошо, что он разрешил нам присоединиться»

«Монополизирует все предметы и сокровища из подземелий. Эх, вот поэтому Виида и называют Богом Войны»

Темные Геймеры должны были платить Вииду ежедневную охотничью дань.

- Вчера мы хорошо поохотились, так что сегодня у нас по плану - то же самое, плюс еще одно подземелье.

Стоимость еды, бинтов, целебных трав, взносы на День Рождения Желтоватого, ремонт оружия и доспехов - за всё это они должны были платить. Виид присосался к их кошелькам, как блоха!

Таким образом, они бесцельно бродили по Грэйпассу вместе с Захабом, исследуя и параллельно охотясь.

- Ваша Близость с Захабом упала до 25 пунктов.

Захаб убрал меч в ножны и проговорил:

- Пришло время уходить. Я отправлюсь дальше странствовать по континенту, но никогда не забуду время, которое мы провели вместе.

- Захаб больше не является свободным наёмником.

Захаб ясно дал понять, что пришла пора прощаться. Близость была низкой, а потому Виид больше не мог его ни о чем просить.

- Грустно, что мы вот так расстаемся. Эх, было бы намного лучше узнать друг друга поближе.

Виид попытался вновь подкупить Захаба провизией и простыми подарками, но Мастер Меча не принял их.

- Я истощён и сейчас хочу отдохнуть, так что пусть наше прощание будет коротким.

У Виيدا не было выбора, кроме как отпустить его, однако в последнюю секунду он всё же решил задать ему ещё пару вопросов.

- Я думаю, что это будет настоящая трагедия, если наши пути больше не пересекутся. Куда Вы направитесь?

- На данный момент я хочу посетить Высокогорье Брайс. Не знаю, как долго я там задержусь, но если Вам нужно будет меня найти - то ищите меня там.

- Так и сделаю. Пожалуйста, берегите себя.

Из-за травмы Захаб прихрамывал на левую ногу и использовал свой меч в качестве трости. Вииду действительно было жаль расставаться с ним.

«Неплохо было бы вновь использовать его. Я больше чем уверен, что рано или поздно мы опять встретимся»

Во время охоты с Захабом, Виид поднял два уровня, а его Владение Мечом достигло 2-го продвинутого уровня. Всё это было благодаря охоте с настоящим Мастером Меча. Помимо всего прочего, Техника секущего ножа лунного света достигла 9-го среднего уровня.

- И куда ты сейчас пойдешь? - спросила Виيدا Хварен.

Она хотела, чтобы они провели вместе еще больше времени, и, желательно, только вдвоем.

- Ну, прямо сейчас я должен вернуться в дом Захаба.

Он должен был передать полученную информацию старой горничной из Королевства Розенхайм. Грэйпасс был опасным регионом, так что перед отправкой назад он должен был взглянуть еще раз на скульптуры Захаба.

С помощью специальной волшебной сумки Мастер Меча забрал 80% всех своих скульптур, но некоторые всё-же оставил.

Контракт, заключенный между Хварен и Темными Геймерами, предполагал, что они обязаны

сопровождать и защищать её в Грэйпассе до тех пор, пока она не найдет Вида. Когда их долг был исполнен, Хварен сказала им, что они могут идти, однако Темные Геймеры не изъявили никакого желания покинуть это место.

- Другой работы всё равно нет, а в городах сейчас скучновато...

- Этот мир – опасен. Всё может случиться, так что мы будем продолжать защищать Вас.

- Я должен убедиться, что Вы останетесь в безопасности до самого конца. Как моя совесть может быть чиста, если я покину такую прекрасную даму, как Вы?

Темные Геймеры находили множество отговорок, чтобы остаться подольше. Охота в Грэйпассе шла довольно неплохо, а находясь рядом с Вином они чувствовали, что могут что-то получить.

- Ого, вот значит какая мастерская у Мастера Меча. Здесь и правда много скульптур.

- Качество работ чрезвычайно высокое.

- Хух! Вы только посмотрите сколько эффектов они дают! А еще у меня только что появилась характеристика Искусства!

Темным Геймерам представилась единственная в жизни возможность посетить мастерскую настоящего мастера.

Вид же внимательно осматривал скульптуры Захаба, созданные им на протяжении всей своей жизни.

- Идентификация!

- Вы увидели скульптуру «Охотник, натягивающий тетиву».

Скульптура, созданная утомленным Мастером-Скульптором Захабом.

Лук охотника нацелен на змею, которая притаилась возле оленя.

Художественная ценность: 871.

- Эффекты:

Увеличивает прирост численности оленей.

Виид мог читать воспоминания, скрытые в скульптурах Захаба.

– Это хорошая работа.

Затем он взглянул на другую скульптуру.

Весна, лето, осень, зима.

Он чувствовал, как времена года сменяли друг друга, пока велась работа над этой скульптурой. А затем перед ним появился видеоролик о том, как создавалась эта грязевая скульптура.

Из обожжённой глины была создана целая деревня. Она находилась на высокогорье, и через её ворота то и дело проходили разные люди.

Сцена, которую в этот день и в эту эпоху уже не увидишь.

– Вы получили первый ключ к тайне забытого путешественника.

Как только задание будет активно, Вы получите возможность использовать найденные ключи.

– Это что, видео с заданием?

Вероятность того, что подобный видеоролик нес в себе целую цепочку скульптурных заданий, была крайне высока. Тем не менее, существовало еще множество других заданий, так что Виид не был уверен, что должен брать еще одно.

Задание предполагало поиск спрятанных в Грэйпассе скульптур Захаба.

– Это займет слишком много времени, а с учетом здешних монстров, подобное задание будет слишком хлопотным.

Скульптуры могли быть выгравированы на стенах подземелий или храниться где-нибудь глубоко в логове монстров, оберегаемые как сокровище.

– Важнее разобраться со скульптурами, которые я сам сделал.

Виид вытащил скульптуры, созданные собственноручно, и посмотрел на них.

Скульптура «Фехтующий Захаб». Он был почти уверен, что внутри неё скрыт какой-то навык, используемый Мастером Меча. Если предположение Виида верно, то эта работа станет настоящим сокровищем для всех мечников.

Однако, сколько бы он на неё не смотрел, всё что он видел – это просто хорошо сделанную скульптуру. Поскольку он работал над ней сам, он и так знал, что она получилась достаточно качественно, а скрытые в ней воспоминания ничего особенного не показывали.

– Я должен разгадать тайну этой скульптуры.

В то время, как другие люди бросили бы все попытки, сбившись с толку, Виид продолжал пытаться найти способ решить эту проблему.

– Хм.

Виид осмотрел каждый миллиметр скульптуры.

– Возможно, мне так и не удалось в совершенстве воспроизвести мастерство меча Захаба?

Однако в скульптуре каждый элемент тела соответствовал норме, и даже угол движения меча был исполнен идеально. Подобное сложное движение было крайне сложно изобразить в скульптуре, но Вииду, с его опытом и наблюдательностью, это удалось.

Он мог ваять скульптуры просто представляя перед собой конечную цель, так что ошибиться во время работы перед существующим объектом было совершенно невозможно.

Виид считал, что будет весьма прискорбно, если какая-то одна небольшая ошибка помешает ему обучиться навыку меча Захаба.

– Может, мне нужно просто уничтожить её?

Он рассматривал даже такие крайние методы, как Скульптурное Разрушение. Однако Виид вовремя остановил свою руку, поскольку работа была слишком ценной.

– Решение, где-то наверняка должно быть решение.

Если бы Захаб показал ему в бою о каком именно навыке идет речь, это помогло бы Вииду идентифицировать скрытую технику. Но этого не случилось, так что для достижения просветления он мог рассчитывать лишь на скульптуру.

Виид прекратил охоту и сосредоточился исключительно на скульптуре. Он подумал, что, возможно, ему требуется большее текущее значение Скульптурного Ремесла, так что начал создавать скульптуры монстров Грэйпасса и танцующей Хварен, чтобы прокачать свою профессию.

Он потратил три часа, так и не найдя какого-нибудь действенного решения.

Темные Геймеры и оживленные скульптуры разбились на группы и охотились неподалеку, Хварен была не в сети, так что этой ночью возле мастерской Захаба были лишь двое – Виид и Союн.

– Умение мечника... Мне нужно понять в чем заключается его суть. Я близок к овладению Скульптурным Ремеслом, так что могу просто продолжать делать всё так, как есть. Однако, тогда я могу потерять шанс изучить уникальный навык.

В то время, как Виид ломал голову над загадкой скульптуры, он услышал звук, от которого у него мурашки пробежали по спине.

Фшиих!

Свист меча, извлекаемого из ножен.

Виид обернулся и увидел, что это Союн стоит с мечом наперевес и холодным выражением лица.

- Чт... Что-то с мечом?

Неужели Союн решила дождаться момента и напасть, когда рядом с ним не будет оживленных скульптур? Это заблуждение было устаревшим, но в былые времена он действительно считал Союн довольно опасной.

Поскольку она долгое время была лишена возможности говорить, то, выздоровев, её голос временами был лишен всяческих интонаций. А зачастую она и вовсе действовала без объяснения окружающим своих поступков.

Как прямо сейчас!

Союн взмахнула мечом. Но её целью был не Виид, а ночное небо. Перед тем, как они оба это отметили, сейчас стояла полночь, озаренная яркой луной.

Клинок Союн озарился лунными лучами, отражая их во все стороны. Она начала двигаться: легко и непринужденно, закручивая свой меч знакомыми Вииду движениями.

- Движения со скульптуры!

Фью-фью-фью!

Союн следовала движению этой скульптуры, кружась в мягком танце.

Виид тоже проанализировал все позиции скульптур, после чего имитировал последовательность движений Захаба, но всё равно не мог в точности повторить все выпады мастера. Союн же, в отличие от него, не следовала порядку движений, отраженному в скульптурах, - она просто симитировала движение скульптуры, озаренной лунным светом.

Фу-гууух!

Меч Союн рубанул по воздуху, выпустив интенсивное свечение. Со стороны это напоминало удар световым мечом!

- Вы постигли секретный навык меча - Сияющий Меч.

Союн первой удалось обучиться навыку «Сияющий Меч». Всё её тело было окутано свечением, словно она получила особое благословение. Когда действие эффекта прекратилось, Виид

обратился к ней:

– Ты, наверное, изучила секретный навык меча?

Союн кивнула, и Виид ей широко улыбнулся.

– Замечательно.

Однако внутри его живота медленно расплзалась боль!

– Хмм, что ж, дамы всегда должны получать что-то первыми. Ну, а теперь моя очередь.

Поняв, какой подход использует Союн для овладения техникой, Виид стал воспроизводить те же движения. С его высоким Владением Мечом он мог понять практически каждый взмах и поворот клинка. Каждое отдельное движение он выполнял плавно, перемещая центр тяжести в нужную точку и двигаясь мягко, словно нежный ветерок. Копируя движения, Виид чувствовал, что это был истинный навык мечника.

«В отличие от стандартных техник, этот навык скорее похож на набор фиксированных, последовательных движений», – подумал Виид, недоумевая, каким образом он сможет применять данный навык в реальном бою. Ситуации бывали самые разные: и простые сражения против монстров, и против летающих существ, шаманов, призывателей духов или магов.

– Вы постигли секретный навык меча – Сияющий Меч.

Сияющий Меч: навык, созданный скульптором и мечником Захабом.

Эта техника предполагает атаку с помощью собранного в клинок света.

В зависимости от уровня навыка, Ваши удары будут формировать световые скульптуры в виде животных или монстров.

Монстры, попавшие под их действие, потеряют способность передвигаться и будут видеть иллюзии. Если навык будет отменен, эффект исчезнет.

Техника секущего ножа лунного света увеличивает действие данного навыка.

Классовые бонусы ночного времени суток будут оказывать положительное влияние на эффективность навыка.

Сияющий Меч наиболее эффективен против монстров темной склонности.

- Вы получили опыт во Владении Мечом.

- Ну что, попробуем в деле?

Виид и Союн направились к месту, где водились Келькоги.

- Сияющий Меч!

Этот навык не был из разряда стандартных, которые моментально активируются, потребляя при этом ману. Он предполагал обязательное соблюдение точной последовательности действий.

- Киииек?

В ответ Келькоги метнули свои копья, но яркий свет ослепил их, и броски получились очень неточными.

Находясь немного поодаль от них, Виид завершил активацию навыка. Он чувствовал себя слегка нелепо, рассекая воздух мечом в стороне от реального противника, однако другого способа применить этот навык попросту не существовало. Виид дважды взмахнул клинком, а затем подпрыгнул, чтобы сконцентрировать в ударе больше мощи и рубанул сверху вниз.

В момент удара, из его клинка появились световые воробьи, которые, немного покружив возле Виида, полетели в сторону противника и взорвались.

Бу-бууум!

Тонкие лучи света будто бы разделили небо и землю.

Каждый последующий взмах меча Виида вызывал всё новых, созданных из света птиц, которые тотчас же обрушивались на монстров. Келькоги растерянно крутили головами, пытаясь отбиться от воробьев и определить, где иллюзия, а где реальный враг.

Когда навык закончил своё действие, на том месте, где стояли Келькоги, осталась лишь выпавшая с них добыча.

- Текущее значение Сияющего Меча увеличилось.

На использование этой техники ушло колоссальные 8,000 маны, однако благодаря некоторой экипировке, увеличивающей восстановление маны, Виид и Союн могли достаточно быстро

восполнить её запасы.

– Вот такой вот навык мечника.

Губы Виида задрожали. До сих пор ему было довольно тяжело сражаться с монстрами, атакующими с расстояния. Сражение с противником, который мог забросать его снарядами и убежать, действительно представляло для него сложность, ведь даже экипировавшись луком высших эльфов, он не мог тягаться на равных с таким врагом.

– Я собираюсь убить всех монстров, которые здесь водятся!

Кольдрим, рыцарь Королевства Калламор!

Гильдия Гермес подготовила несколько уловок, чтобы совладать с ним. В один день этот рыцарь даже привел свою армию к Крепости Систар в Королевстве Хэйвен. Естественно, в том бою Гильдия Гермес не участвовала, и воспользовалась этой возможностью, чтобы разгромить другие гарнизоны и захватить лишённые защиты земли.

– Однако мощь этого рыцаря поистине грозная, а его командам внемлет вся армия. Но мы будем продолжать вкладывать средства в армию и уничтожим их полностью.

На данный момент Гильдия Гермес разбила приграничные силы Королевства Калламор и захватила 2 замка, 2 крепости и 14 деревень.

После того, как Гильдия узнала, что рыцарь Кольдрим стал верховным главнокомандующим королевства, она разделила свои основные силы на две части.

– 1-ая дивизия развернется и займет Крепость Йорун, а главные войска встретят армию Кольдрима вот здесь.

Армия Кольдрима состояла из элитных подразделений Королевства Калламор. Она включала в себя десять рыцарских полков, насчитывающих более 10,000 кавалеристов.

Гильдия Гермес, в свою очередь, заранее вырыла ямы и оборудовала ловушки, затрудняющие передвижение лошадям. Кроме того, она привела огромное количество магов, лучников и даже катапульты, способные сорвать наступление вражеской конницы.

На следующий день сражение между Гильдией Гермес и Королевством Калламор началось. Все телестанции считали своим долгом вести прямую трансляцию, а интерес зрителей был сосредоточен исключительно на этом событии. И недаром, ведь в зависимости от исхода сражения, на континенте произойдёт настоящий передел власти – либо часть территорий отойдет к Королевству Хэйвен, либо к Калламору.

Войска Гильдии Гермес были расположены на равнине, окруженные различными ловушками, и начало боя шло достаточно однообразно.

Вскоре в сражении выдался перерыв, и одно из подразделений Гильдии Гермес проникло глубоко в тыл Королевства Калламор. Этот отряд состоял из большого количества отборных рыцарей, всадников на грифонах, рейнджеров и магов, так что в одиночку мог захватить практически любую средне-защищенную крепость континента.

Кольдриму пришлось сделать тяжелый выбор. Он не мог оставить свои главные силы и броситься в погоню за налетчиками. Воспользовавшись предоставленной свободой, подразделение из Гильдии Гермес сумело захватить третий по величине город Королевства Калламор.

– Мы должны атаковать Королевство Хэйвен.

Королевство Калламор перешло в наступление! Гильдия Гермес, в свою очередь, ответила огнём из катапульта, магией и тысячами стрел, завязав тем самым широкомасштабную битву.

Судьба двух королевств висела на волоске.

1-ый МЕЧ с опозданием присоединился к группе Пэйла.

– Надеюсь, это не будет для вас обременительно.

– Ничего подобного. Нам как раз нужен кто-то, кто хорош в ближнем бою, – учтиво ответил Пэйл.

Он ненадолго остановился в Море, чтобы посетить магазины и взять пару заданий, так что ненароком встретил 1-го МЕЧа.

– Вы уже охотились в этих местах?

– Некоторые люди действительно брали меня с собой в несколько мест, которые называют подземельями, – произнес 1-ый МЕЧ и зевнул, словно для него это было совершенным пустяком, – Но там не было ничего такого, что могло бы считаться хорошей схваткой.

– Ну, это нормальная ситуация. Подземелья вблизи Моря держатся под контролем паладинов из Церкви Фрей и часто посещаются игроками.

Как только открывалось новое подземелье, в него стекалось множество людей. Даже после того, как опыт и трофеи становились скуднее, активность игроков не убавлялась. Это, в свою очередь, приводило к тому, что встретить достойных монстров становилось отчасти не так уж и просто.

– Да, так и есть, – подтвердила Сурка, вытащив из рюкзака пару перчаток, покрытых сталью.

– Мы обеспечим максимальную поддержку.

– Отлично. Тогда, вперёд.

1-ый МЕЧ вступил в группу Пэйла и покинул вместе с ними Мору.

Как только товарищи вышли из ворот, торговцы и остальные, наблюдавшие за ними, начали перешептываться:

– Это не тот человек, который в одиночку вычистил целую пещеру?

– Видимо, он хочет и у этой группы отобрать всех монстров.

Когда они прибыли в первое подземелье, 1-ый МЕЧ слегка подался вперед.

– Грм... Старик должен умереть.

Однако все до единого монстры были поражены клинком 1-го МЕЧа и исчезли в серой вспышке. Критические удары появлялись с такой периодичностью, словно они были обыкновенными атаками. Помимо этого, 1-ый МЕЧ находил уязвимые точки у монстров с такой проворностью, будто это было шуточное дело.

– В моем возрасте я уже не могу двигаться также легко, как в молодости.

Бам! Ба-бам!

Дуф-дуф-дуф-дуф!

Оружейный навык 1-го МЕЧа был на 7-ом продвинутом уровне. Довести его до такой высоты было попросту невозможно, сражаясь с одними только монстрами. После 5-го продвинутого уровня, мастеру оружия требовалось преодолеть собственные пределы.

На каждом новом уровне 1-ый МЕЧ осознавал тонкие изменения в своём мастерстве и выбирал новый, наиболее оптимальный путь для его развития. Именно поэтому текущее значение его профильного навыка во время охоты росло быстрее, чем у других игроков.

Пэйлу и его команде нужно было поспешить, чтобы успеть до того, как 1-ый МЕЧ сам справится со всеми монстрами.

– Мне кажется, 1-ый МЕЧ сильнее, чем кажется на первый взгляд.

– Он вкладывает всю свою силу и вес в кончик меча для увеличения мощи удара. Возможно, это выглядит достаточно просто, но я знаю, что этому нужно долго учиться.

– И таких, как он – 500.

– ...

Сурка могла избить в труху любого монстра 350-го уровня. Зефи мог броситься в самую гущу боя, не боясь быть убитым на месте. Но все они застывали в страхе, глядя на то, как орудует своим клинком 1-ый МЕЧ.

– Сражаться одним мечом – скучно, – произнес 1-ый МЕЧ и стал поднимать выпавшие из монстров топоры и копья.

Мастер оружия мог использовать любой вид вооружения без каких-либо ограничений и наносить при этом максимальный урон. Таким образом, вне зависимости от вида оружия, 1-ый МЕЧ беспрепятственно уничтожал монстров.

Временами он был похож на истинного воина, а иногда на представителя какого-то дикого племени. Глядя, как 1-ый МЕЧ вольно меняет типы оружия, Пэйл не удержался от вопроса:

– Вы одинаково хорошо владеете разными видами оружия?

Он был действительно удивлен тому, что видел. Даже несмотря на особенности профессии мастера оружия, каждый тип вооружения имел свой центр тяжести и требовал определенной техники обращения.

- Неважно какое оружие. Сражение нужно вести так, как хочется.

Его личным предпочтением было обычное избивание монстров! Это слегка напоминало поведение орков, обитавших в Горах Юрокина, которые в пылу битвы своими глефами любили ломать вражескую броню, а иногда даже свою собственную.

- Но разве Вас не устраивает меч? - в недоумении спросил Зефи.

1-ый МЕЧ всю жизнь прожил, практикуя сражение на мечах. Он мог бы практиковать и другие виды оружия, но если бы пытался угождать другим людям, то никогда не достиг бы такого взаимопонимания со своим клинком. Путь меча - вот что его всегда восхищало.

- Моё наибольшее предпочтение - не меч... - проговорил 1-ый МЕЧ и украдкой посмотрел на других.

История, которую он собирался рассказать, могла негативно повлиять на психику несовершеннолетних и детей младшего школьного возраста.

- Редко когда в качестве оружия применяют стальные трубы и столбы. Но именно они мне были по душе, когда я был молод.

- ...

- Меч - это способ умирить сердце. Сердце великого мечника отполировано, словно зеркало, и тихое, как вода. Что бы ни случилось, истинный мечник никогда не будет бояться своего врага.

Пока 1-ый МЕЧ говорил эти слова, к группе товарищей приближался рой монстров из дальнего угла подземелья.

- В наше логово вторглись люди.

- В первую очередь убейте этого громоздкого, высокого и некрасивого человека.

- Капитан, что Вы имеете в виду? Вы о том пожилom человеке?

- Да.

- Кель-кель-кель!

До того, как остальные члены группы успели отреагировать, 1-ый МЕЧ ринулся к противникам.

- Не ждите лёгкой смерти, уха-ха-ха!

Глава 7: Старая горничная из Королевства Розенхайм.

Некоторое время спустя в Королевскую Дорогу подключилась Хварен, так что она, а также Темные Геймеры, решила присоединиться к Вииду, который вместе с оживленными скульптурами собирался пойти на охоту.

– Это подземелье, которое я часто посещал с Захабом-нимом.

Однако Темные Геймеры заколебались перед входом в Подземелье Гейтнера. Захаб в одиночку демонстрировал выдающуюся боевую мощь, как сдерживая наступающих противников, так и уничтожая их. Таким образом, с его уходом потенциал всей группы значительно снизился.

– Не вижу причин не заходить, – проговорила Хварен и последовала за уже вошедшими в подземелье Виидом и Союн.

– Виид-ним должен иметь кое-какое представление о том, что делает.

Темные Геймеры решили кратко обсудить свои дальнейшие действия.

– Зайти в такое подземелье... Это точно нормально? Однако, принимая во внимание характер Виида, он не кажется мне лживым человеком.

– Я тоже так считаю. Бог Войны Виид вряд ли стал бы искать здесь своей смерти.

– Не думаю, что без Захаба нас прикончат даже в подобном месте. Предлагаю попробовать.

Главной ценностью каждого Темного Геймера был их собственный персонаж, ведь именно он приносил им доход, так что каждое решение они тщательно взвешивали.

– Думаю, будет просто бессмысленно отказываться от этой возможности и возвращаться в город. Я еще ни разу так вероломно не бросал охоту.

– Я собираюсь зайти внутрь и посмотреть что там.

Волк и Даерин первыми вошли в подземелье, так что и остальные последовали за ними.

Виид активировал новую технику и применил её на летающих монстрах Пекоилсах.

– Сияющий Меч!

Навык мечника, благодаря которому из тела Виида начал литься яркий свет! Маленькие

птички неопиcуемой красоты метнулись в сторону монстров. Примеру Вииды последовала и Союн, также направив световых птиц на Пекоилсов.

– Откуда они взяли этот навык... Никогда не слышал о подобной технике.

Глаза Темных Геймеров повылазили из орбит. Они прошли через все виды сражений, но подобное видели впервые.

– Сияющий Меч!

Каждый раз, когда Виид выпускал очередную стайку птиц, Темные Геймеры заворуженно смотрели за этим, даже если в этот самый момент они сами были в гуще боя.

«Хм, это и вправду сильно»

«Вот значит как это работает – свет разделяется на несколько пучков и убивает монстров. Здорово»

Они ожидали, что предстоящая охота окажется чересчур сложной, но благодаря новому навыку Вииды и Союн, борьба с Пекоилсами стала вполне возможной.

Это был секретный навык мечника, который потреблял астрономическое количество маны и Живучести, однако здешние монстры были невероятно сильны, так что у них не было иного выбора, кроме как постоянно применять его.

Побеждая Пекоилсов, группа сумела получить много опыта и хороших трофеев. Так или иначе, охота всё равно оставалась на грани между жизнью и смертью, но красота мистического света, освещавшего подземелье, делала её по крайней мере красивой.

Тактика Вииды и Союн заключалась в том, что они использовали Сияющий Меч, чтобы уменьшить Здоровье подлетающих Пекоилсов, а затем добить их в ближнем бою.

04:00 утра по реальному времени.

Виид зашел в Королевскую Дорогу раньше обычного, поскольку сегодня ему не требовалось идти на рынок, а на завтрак он просто подогрел рис. Однако же охотиться в Грэйпасе с одними только оживленными скульптурами было неудобно, так что он решил немного отдохнуть от сражений, вырезая новые скульптуры.

– А, это Хозяин.

Желтоватый, резко проснувшись от его появления, протяжно зевнул. В отличие от Ван Хока и Торида, оживленным скульптурам нужно было иногда спать.

– Всё в порядке. Вот, ешь сколько хочешь.

Виид отсыпал ему вареного корма и сел рядом.

Он глубоко задумался, размышляя над тем, какую же скульптуру ему нужно будет сделать, чтобы стать Мастером-Скульптором.

«Может, сделать целую коллекцию скульптур... Или я должен поскрести по всем своим

запасам и попытаться сделать правильную, дорогую и действительно необычную скульптуру?»

Обладая властью лорда Моря и Крепости Варго, Виид мог собрать налоги и создать гигантскую скульптуру из драгоценных металлов. Конечно, не было никакой гарантии, что большие капиталовложения станут залогом успеха, однако, как правило, хорошие материалы всегда положительно сказывались на конечном результате.

Когда Виид доставал материалы для ваяния, в игру вошла Хварен. Она хотела провести с ним время наедине, так что её план заключался в том, чтобы встать пораньше и ждать его. К счастью для неё, Виид уже был здесь.

Хварен тихонько рассмеялась, а на её щечках показались небольшие ямочки.

«Ничто не может противостоять судьбе!»

– А-ву-у-у!

Откуда-то издалека послышался волчий вой.

– Ах, что за страшные звуки! – вскрикнула Хварен и подскочила ближе к Вииду. Она могла охотиться на 5,000 волков одновременно, но сейчас решила притвориться беззащитной и слабой, чтобы быть поближе к нему и лучше рассмотреть скульптуру, над которой собрался работать Виид.

Глаза Виида быстро пробежались по её телу. Это не могло укрыться от Хварен, которая испытала на себе тысячи мужских взглядов.

«Виид-ним по-прежнему мужчина»

Она повеселела, увидев, что зрачки Виида расширились.

«Сегодня она снова в другом платье»

Стоимость её драгоценного наряда была не менее 70,000 золотых! И это не принимая во внимание не менее роскошную обувь, ожерелье и браслеты! Глядя на предметы, которые носила Хварен, Виид чувствовал острую зависть.

«У неё и правда много дорогущей одежды»

«Мм, он так увлечен моим телом»

Однако Хварен чувствовала, будто что-то неладно.

«Сегодня я не приложила достаточно много усилий для нанесения макияжа... Или я должна была надеть более откровенное платье? Нет, Виид наверняка предпочитает скромные наряды»

Как танцовщица, она предпочитала более привлекательную одежду той, которая просто обладала большим количеством эффектов. Правда, у неё до сих пор осталось платье с прошлых дней, когда она ещё была новичком, а также всякие разные рюкзачки для одежды и аксессуаров.

– Ээ, я хочу примерить новое платье, которое недавно купила. Не мог бы ты посмотреть, как оно будет на мне смотреться?

У Виида не было оснований отказывать Хварен надевать собственную одежду.

– Да.

Через 30 минут Хварен, преисполненная чистейшего очарования, вернулась. С длинными волосами и в белом платье, сотканном из единого куска материи, она выглядела безупречно.

– Ну как?

– Симпатичное и привлекает внимание своей естественностью.

Через некоторое время она появилась уже в другом платье, в котором выглядела как милая девушка-путешественница!

– Что скажешь про этот наряд?

– Выглядит комфортно и красиво.

Хварен продолжала менять платья, демонстрируя их Вииду.

– Сумочка довольно модная. Видно, что она сделана из премиумной кожи.

Помимо других скульптур, Виид делал и работы, посвященные ей. Таким образом, проводя это время вместе, Хварен спросила:

– Ты любишь горы?

– Горы? Ну, не могу сказать, что они мне не нравятся.

Вииду довелось прожить в горной деревушке пару дней, однако там не было чего-то такого, что он бы полюбил или возненавидел.

– Весной у меня будет день рожденья, и когда будет хорошая погода, не хочешь сходить вместе в поход?

Хварен смело предложила ему пойти на свидание. Если бы они встретились в реальности, ей трудно было бы избежать слухов и сплетен, однако она хотела видеть Виида не только в Королевской Дороге. Было бы здорово, если бы они могли вместе пойти в горы, где Хварен чувствовала свободу и уют.

– Ну, если это день рожденья, тогда хорошо.

В их группе Хварен всегда первой приходила к Вииду на помощь и старалась быть полезной ему.

– Ага, ну тогда давай купим блинчиков, вина и хорошо проведет время.

Охота вместе с Темными Геймерами, Союн и оживленными скульптурами была продуктивной, но каждую ночь откуда-то слышались громкие вопли. Каждый раз, когда это случалось, стаи птиц немедленно покидали Грэйпасс, а местные монстры меняли свои пристанища.

– Хозяин, это место выглядит опасно.

Даже Ледяной Дракон чувствовал, что что-то здесь не так.

«Это может быть босс Грэйпасса»

В Джиголасе он перенес все виды тяжелого труда и дважды умер, сражаясь с легендарным Воином Хаоса – Кубичуей. В связи с этим, Виид взял за правило не допускать подобных ситуаций в будущем, так что достигнув 406-го уровня, он решил покинуть Грэйпасс.

Как бы это ни было прискорбно, но он не должен был подвергать себя еще большей опасности, продолжая охотиться. Даже то, что ему удалось выжить в одной из Запретных Зон и встретить Захаба, можно было считать большим успехом.

– А сейчас мне нужно доставить некоторые предметы в Мору.

Виид поручил Вивернам отвезти скульптуры в поместье лорда в Море.

– 1-ая Виверна.

– Ку-ек, ку-ак!

– Даже не думай отклоняться от курса, чтобы съесть что-нибудь. Лети прямо в поместье лорда.

– Кар-кар. Как прикажете, Хозяин. Я немедленно вылечу и по пути не съем ни одной рыбины.

– Если увижу между зубами кости, тебе конец.

– Я полечу напрямиком в Мору.

В свою очередь, Ледяной Дракон и Феникс были назначены в качестве сопровождения. Такое количество оживленных скульптур вряд ли столкнулось бы с какими-то особо серьезными проблемами. Правда, им следовало очень бережно обращаться с грузом, ведь перевозились скульптуры, содержащие в себе секретную технику меча.

Темные Геймеры и Хварен договорились встретиться позже в Море.

– Ну что, тогда давайте позже увидимся! Пожалуйста, свяжитесь со мной, когда Вы вернетесь!

– Да, Хварен-ним, пожалуйста, береги себя.

Они решили отправиться назад на Вивернах, которые не были загружены трофеями. Но в то время как возвращение Хварен в Мору, где располагались остальные её товарищи, было весьма ожидаемо, намерение Темных Геймеров изменить место своей дислокации с Королевства Брент на север – стало большой неожиданностью.

«Этот навык мечника выглядит просто великолепно»

«Поистине замечательная техника. Она оказала бы огромную помощь в сражении против монстров. Да о чем тут говорить, любой противник будет посрамлен, когда впервые её увидит»

Всякий раз, когда Виид и Союн активировали Сияющий Меч, глаза Темных Геймеров наполнялись алчностью. Из всех навыков, о которых они слышали, только эта техника оставалась им совершенно неизвестной!

«Они сказали, что Захаб был Мастером Меча, так что наверняка обучились этому навыку

именно от него»

«Существует высокая вероятность, что это один из секретных навыков мечника»

Темные Геймеры стали вести себя чрезвычайно дружелюбно.

– Бинтов больше нет.

– Вот, возьмите, пожалуйста.

– У меня есть специальный набор бинтов, который я хранил на крайний случай. Будьте добры, используйте его.

– А ещё у меня закончились стрелы.

– Вот, пожалуйста, возьмите мой колчан. Он зачарованный и может вмещать до пятисот стрел. Пожалуйста, не чувствуйте себя обязанным и пользуйтесь им, как Вам будет угодно. Возвращать его тоже не нужно.

Когда Виид говорил, что ему что-то нужно, Темные Геймеры тотчас же давали ему это. Они надеялись, что Виид обучит их секретному навыку. Но, конечно же, из-за своей жадности Виид хотел оставить секретную технику Захаба в тайне.

Именно он сделал скульптуры, которые предоставили возможность обучиться этому навыку, и кроме МЕЧей он никому не собирался о нём рассказывать. Кто бы его ни попросил, Виид твердо был намерен не раскрывать секрет техники. Однако, так как Захаб всё ещё был жив, существовала высокая вероятность того, что рано или поздно появится еще кто-то, владеющий Сияющим Мечом. Так что, когда придет время, Виид собирался заключить выгодную сделку с Темными Геймерами.

Союн же сказала, что у неё тоже есть какие-то дела в Королевстве Розенхайм и решила отправиться с Виидом. Таким образом, настало нелегкое время для 3-ей Виверны, когда ей пришлось поднять свои отяжелевшие окорока и, пошатываясь, занять взлетную позицию.

– 3-я Виверна.

– Гьярк?

– Мы летим вместе.

– Га-га-га-гак!

3-я Виверна распласталась по земле, горько плача.

Таким образом, Виид, Союн и 3-я Виверна полетели в Королевство Розенхайм.

– 3-я Виверна, может пошить тебе комплект одежды?

3-я Виверна вытянула до предела клюв и кивнула.

«Хозяин загружает меня самой тяжелой работы, но также он и заботится обо мне больше остальных»

– Так как погода холодная, я сделаю её из плотной ткани.

- Хозяин, я благодарна Вам за то, что Вы решили пошить мне одежду.

- Я пришел к такому выводу, потому что если долго сидеть верхом на твоей спине, то чувствуется, что она холодная и жесткая. По крайней мере, я должен положить сверху хотя бы одеяло. Ах, и подушки не помешали бы.

- ...

3-я Виверна переживала, что если бы на её спине было достаточно места, то она вынуждена была бы летать, таская на себе столы и стулья!

Во время полёта в Королевство Розенхайм, Виид был занят вырезанием скульптур из лунного света. Волосы Союн, наблюдавшей за тем, как работает Виид, свободно развевались на ветру.

Человек, сосредоточенно работающий над чем-то, в некоторые моменты выглядит особо привлекательно.

Впрочем, Союн выглядела прекрасно, словно богиня, даже когда была рассеянной. Она сидела, озаренная лунным светом и звездами. Виид же продолжал использовать лунный свет, добавляя скульптурам, в принципе, абсолютно ненужные эффекты. Не было преувеличением сказать, что он превратил её и без того красивое лицо в настоящее сокровище!

- Когда я исследую глубину и возможности ваяния, то чувствую, что в нём скрыт безграничный потенциал.

Используя Нож для резьбы, Виид понял, что скульптуры Захаба поистине уникальны в своём роде.

- Придет время, когда скульптуры смогут быть проданы по баснословным ценам.

Для скульпторов могло настать время, о котором они раньше и не мечтали. Все их надежды и мечты заключались в том, чтобы созданные ими скульптуры могли хотя бы прокормить их. В этом и заключалось их настоящее счастье.

Королевство Розенхайм!

По сравнению с прошлыми днями, когда Виид только начинал играть, здесь произошло немало изменений. В городе появились магазины с высокоуровневыми товарами, да и в целом одежда новичков стала куда более лучшего качества.

- А Королевство Розенхайм и вправду разрослось.

Виид и Союн, прилетев в королевство верхом на 3-ей Виверне, приземлились на горе в некотором отдалении от места назначения – Крепости Серабург, и оставшееся расстояние до столицы решили пройти пешком. Некоторые здешние торговцы и авантюристы вполне могли узнать Вииду.

- Я вернулся в свой, по-настоящему родной, город.

Именно здесь он продал огромное количество недорогих статуэток, и именно здесь многие люди стали его жертвами, покупая их втридорога.

Что и говорить об игроках, которые таскали тяжелые валуны для строительства Пирамиды! Если бы Виид оглянулся в своё прошлое, то вспомнил бы, насколько местные жители – добродушные и гостеприимные люди.

Виид и Союн ускорили шаг.

– В городе целая куча дел.

Его рюкзак был битком забит трофеями, подобранными в Грэйпассе, так что ему следовало побыстрее распродать всё ненужное, а также встретиться со старой горничной.

– Наконец-то я спою ей эту песню.

На лице Союн появилось несколько взволнованное выражение. Причиной этому было то, что она пару раз слышала, как Виид практиковал пение. По сравнению с настоящим талантом Захаба, благозвучность голоса Виида отставала на тысячу световых лет! Издаваемые им странные звуки скорее напоминали кукареканье не выпавшегося петуха ранним утром.

«Всё же будет хорошо? Очень надеюсь, что не произойдет ничего катастрофического», – подумала Союн и обеспокоенно последовала за ним.

Виид прошел через ворота, и только было собрался отправиться на городскую площадь, как его тут же со всех сторон обступила стража и рыцари. Игроки, ставшие свидетелями этой картины, оживленно зашумели и начали показывать в его сторону пальцами.

– Эй, что с этим парнем?

– Возможно, он совершил какое-то преступление, а теперь решил вернуться в город?

– Ну, сейчас всё увидим. Если он преступник – то его до смерти изобьёт стража крепости.

– Глядя на его экипировку, нельзя сказать, что он полнейший новичок. Возможно, он даст отпор рыцарям и солдатам?

– И что? В таком случае он станет публичным врагом Королевства Розенхайм, и за его головой отправится целая армия.

Виид чувствовал, что ситуация целиком и полностью несправедливая.

– Какое же преступление я совершил...

Он не припоминал, чтобы за последнее время совершил больше, чем какое-нибудь мизерное зло.

«Я ведь совсем недолго играл в качестве нежити, вступил в небольшой сговор с пиратами, сражался против рыцарей Полона с Бессмертным Легионом, но...»

Все эти действия могли негативно сказаться на его репутации. Но если он хотел каждый день что-то есть – всё это было крайне необходимым!

Однако рыцари и солдаты не стали обнажать оружие или каким-то иным способом угрожать Вииду. Они лишь поднесли руки к груди и почтительно его поприветствовали:

– Добро пожаловать, путешественники.

Игроки, ожидавшие какой-нибудь заварухи, были порядком озадачены действиями стражи.

– Кхм.

– Я веду бизнес в этом городе уже более двух лет, но впервые вижу, чтобы солдаты действовали подобным образом. Вы только посмотрите, рыцари даже склонили головы!

– Кто этот человек?

– Как считаете, может это какие-нибудь высокопоставленные лица из соседних государств решили нас навестить? Судя по реакции стражи, их Слава, наверное, зашкаливает.

Взгляды людей, проходящих сквозь ворота Крепости Серабург, были прикованы к Вииду и Союн.

Виид же просто попытался проигнорировать стражу, но тут к нему обратился один из рыцарей:

– Его Величество выразил желание лично поприветствовать славных путешественников и направил меня сюда, чтобы я проводил вас в его замок.

Эффект Славы и достижений! Виид мог встретиться с любым правителем Версальского Континента, но приём в Королевстве Розенхайм, – месте, в котором Виид начинал, был на совершенно ином уровне.

Если бы он остался здесь и продолжал вести активную деятельность исключительно в Крепости Серабург, то, возможно, Королевство Розенхайм испытало бы бурный рост.

– Есть важная работа, которую я должен завершить во имя сохранения мира на континенте. Для меня встреча с Его Величеством, правящим Королевством Розенхайм, является большой честью. Но есть срочное дело, которое не терпит отлагательства, так что я выражу своё почтение Его Величеству немного позже.

Виид так долго откладывал выполнение задания старой служанки, что хотел завершить его как можно быстрее. А короля Королевства Розенхайм он мог навестить и позднее.

– Что ж, ничего не поделаешь. Но помните, что Его Величество будет ждать, так что не откладывайте проведение аудиенции.

– Обязательно это сделаю, – ответил Виид и вместе с Союн, сопровождаемый взглядами множества игроков, пошел к центральной части Крепости Серабург.

– Покупка и продажа предметов. Оптовая закупка и выставление вещей под реализацию.

– Подходите, я могу сделать вам любую необходимую экипировку.

– Перед тем, как отправиться на охоту, пожалуйста, проверьте предметы первой необходимости. А если что-то забыли, то я продаю их прямо здесь.

Первым делом Виид решил отправиться на площадь и позаботиться о своих переполненных сумках с трофеями. Там уже ждал его необычайно ожиревший человек, стоявший возле своей припаркованной повозки.

- Вы, наверное, Виид-ним?

- Да, Вы правы.

Торговец уже ждал его, поскольку Виид заранее связался с Манауэ. Человека звали «Дай-ка Денег» и он был хорошо известен в Королевстве Розенхайм тем, что покупал товары далеко не у каждого.

- Вы принесли вещи?

- Деньги вперёд.

- Вот. Обычно я не настолько легкомыслен, так что скажите пожалуйста, с товаром всё в порядке?

- Проверьте сами.

Если бы кто-то услышал разговор Виида и Дай-ка Денег, то, возможно, посчитал бы, что они ведут незаконную торговлю.

- Гм, это, безусловно, те самые товары. Количество тоже верное. Что ж, сделка прошла в духе доброго партнерства.

- Да, это была хорошая сделка. Если выпадет такая возможность, в следующий раз мы можем поступить таким же образом...

- В любое время, как только у Вас появятся товары - Вы всегда можете на меня рассчитывать. Просто спросите Дай-ка Денег из Крепости Серабург.

Сцена настолько дурно пахла, что её впору было показывать как образец преступной деятельности по кабельному телевидению.

Но для Виида чем быстрее проходила сделка, тем было лучше, так что получив целый мешок денег, он без малейших сожалений осмотрелся по сторонам. Кожаный мешочек был довольно непримечателен, однако внутри содержал целых 168,000 золотых!

Поскольку все предметы были добыты в Грэйпассе, то их цена была достаточно высокой. Кроме того, он продал и те трофеи, которые подобрала Союн.

Виид считал, что наилучшая практика - не только подбирать хорошие трофеи, но и продавать их по хорошей стоимости.

- Хорошо, пойдем дальше.

Они отправились в дом, где жила старая горничная. Вся улица была заполнена довольно однообразными постройками, но Виид быстро отыскал то место, где жила служанка.

- Я не просто так три года разносил молоко, а газеты целых семь лет!

Когда Виид зашел в дом к старой горничной, он подметил, что женщина выглядит намного старше, чем прежде.

- Я смотрю, молодой искатель приключений наконец-таки вернулся.

- Да. Чтобы сдержать обещание, данное Вам, я блуждал по континенту, повстречав и холодные ветра, и утреннюю росу.

- Значит, Вы отыскиали господина Захаба?

- Вы были правы относительно него. Кроме того, его скульптуры поистине достойны восхищения.

- К сожалению, мои познания о скульптурах невелики. Единственное, что у меня есть – это воспоминания о том молодом человеке, которого так любила госпожа Королева. Я хочу услышать давно позабытую песню из тех времён.

Виид кивнул и вытащил арфу, чтобы аккомпанировать своё пение.

- Тогда, я начну.

Дрынь! Дрань! Дзык-дзык!

Как только Виид закончил играть, служанка склонила голову.

- Это странно.

- А?

- В прошлый раз она не казалась мне такой...шумной. Но в то же время её слова кажутся мне знакомыми.

Исполнение песни было примерно на том же уровне, что и игра на арфе! Наверное, Вииду было проще вернуться в Джиголас, чем спеть.

- Но я счастлива, что Вы помогли вернуть мне воспоминания прошлых лет. Знаете, чем вы старше – тем ценнее становится ваша память. Ценнее любых драгоценных камней.

- Я тоже так считаю.

- Господин Захаб и госпожа Королева действительно были хорошей парой. Хотела бы я увидеть их, путешествующих вместе и создающих скульптуры...

Из глаз старой горничной стали капать слезы, и даже Вииду стало жаль эту бабушку.

Он залез в рюкзак и вытащил три маленьких деревянных бруска.

Шкряб-шкряб.

Первому бруску он придал вид Захаба, второму – Королевы Ивейн, а третий он исполнил в виде молодой горничной, образ которой он видел в ролике.

Дзынь!

- Пожалуйста, дайте название завершённой скульптуре.

- Служанка... Нет, Воспоминания Бабушки.

- Подтвердите название: «Воспоминания Бабушки». Верно?

- Да.

- Вы завершили создание скульптуры - «Воспоминания Бабушки».

Скульптура, сделанная Виидом, который близок к овладению высочайшим уровнем Скульптурного Ремесла.

Работа была создана за очень короткий промежуток времени.

Художественная ценность: 289.

- Вы получили опыт в Скульптурном Ремесле.

- Это - подарок Вам.

- Получить такие превосходные статуэтки! Я не много знаю о скульптурах, но эти, кажется, сделаны с большим мастерством.

Виид предполагал, что подобное действие окажет сильное влияние на повышение Близости с горничной. Он не сделал этого сразу, поскольку рассчитывал что-нибудь от неё получить. По крайней мере, бесплатную еду. Ради этого Виид и Союн всю дорогу из Грэйпасса летели, ничем не подкрепившись.

Но сейчас они вдвоем смотрели на старую служанку теплыми глазами.

– Спасибо. Я счастлива при жизни получить такой подарок. И мне было приятно услышать песню из Ваших уст.

Дзынь!

– Вы завершили задание «Следуя последней воле Захаба».

Песня Захаба пробудила воспоминания старой горничной Эльзы. В благодарность она расскажет историю, которую Вам ещё не доводилось слышать.

В качестве награды за успешно выполненное задание, Вы получите подарок от горничной, а также информацию о следующем задании.

– Слава увеличилась на 569.

– Вы получили немного опыта.

«На этом задание не заканчивается...»

Это было то самое задание, которое он взял ещё в тренировочном центре и которое предоставило ему класс Легендарного Лунного Скульптора. Виид был высокого уровня и не ожидал от него большой награды, так что полученные 3.7% опыта ничуть его не смутили. Однако действительно удивительным было то, что история Захаба и Королевы Ивэйн на этом не заканчивалась.

– У меня кое-что есть. Я сохранила это для человека, который позволит мне услышать эту песню вновь.

Старая горничная встала со своего места и вытащила из тумбочки небольшую коробочку.

– Пожалуйста, откройте её. Внутри – драгоценные камни, которые дала мне Королева. И сейчас я хочу передать их Вам.

Виид открыл коробочку и увидел три ярко сияющих бриллианта.

«Они, должно быть, стоят как минимум 70,000 золотых»

Виид оценил награду сразу же, как только увидел её.

– Они напоминают мне о тех днях и о Королеве. Когда Захаб-ним ушёл, Королеву сразило горе. Поскольку она была правительницей целого государства, Ивэйн никак не показала своих переживаний и внешне оставалась всё той же уверенной в себе королевой. Но в то время что-то случилось, и спустя полтора года она умерла от загадочной болезни. Я знаю, что существует дневник, который она вела в тот сложный период времени...

Женщина, ставшая королевой и любившая этого человека с самого детства, вновь была вынуждена с ним расстаться! Как правительница Королевства Розенхайм, она была благородной и добродетельной, но в свои молодые годы ей суждено было заболеть и отойти в мир иной.

– В этом дневнике должно быть множество других историй о Королеве Ивэйн и Захабе, о которых даже я не знаю. Пожалуйста, отыщите Фабиану, – это вторая служанка, которая больше знает о том, что случилось тогда. Но я не знаю, жива ли она ещё. Не уверена, поможет ли это, но Фабиане всегда нравились масляные ромашки.

Дзынь!

– «Поиски Подозрительного Дневника».

Один из секретов королевства гласит, что где-то спрятан дневник Королевы Ивэйн, написанный ею лично.

Для того, чтобы отыскать его, Вы должны встретиться с Фабианой, которая также прислуживала в замке.

Уровень сложности: D.

Ограничения:

Должно быть пройдено задание «Следуя последней воле Захаба».

Для того, чтобы получить награду за выполнение задания, оно должно быть завершено до того, как умрёт старая горничная.

Вы не можете отказаться от задания.

Продолжение цепочки заданий! Виид уже со счёту сбился, сколько поручений ему пришлось выполнить с момента его принятия в тренировочном центре.

Кроме того, в полном соответствии с названием задания, Виид хорошо чувствовал запах подозрительности, окружающий этот дневник и смерть Королевы Ивэйн.

– Вот значит как... Я понимаю.

– Вы приняли задание.

Его даже не волновало то, какой будет награда за задание. Виид так далеко зашёл, что хотел узнать, чем же всё это закончится.

Крупное столкновение сил Королевства Хэйвен и Королевства Калламор! Глаза телезрителей были прикованы к экранам, а сами они чуть ли не пускали слюни.

Рыцари Королевства Калламор ускорились, чтобы прорваться через плотные ряды своего противника и хаос, царивший на поле боя. Они вонзились в основную часть войска Гильдии Гермес и взвинтили темп сражения еще сильнее.

Звук боевого рога, топот копыт и вскрики умирающих людей заполнили поле боя. Телестанции пытались ухватить каждую деталь, но так как эта битва была слишком грандиозной, полностью её осветить можно было лишь с высоты птичьего полёта.

Каждая стычка охватывала десятки подразделений, включавших в себя тысячи и тысячи воинов. Непокойно было и в тылу армии Королевства Калламор, где около 100,000 военных вынуждены были гоняться за налетчиками.

– Рыцари Королевства Калламор! Они поистине удивительные и грозные! А сейчас мы видим, как рыцарь Кольдрим прорвался вместе со своими подчиненными сквозь магический заслон и продолжает атаковать.

Рыцари Королевства Калламор были экипированы специальным обмундированием, повышающим сопротивление к магии. Слабые магические атаки не наносили им совершенно никакого вреда и просто растворялись в воздухе. Но вот мощные заклинания высокоуровневых магов Гильдии Гермес действовали очень даже эффективно!

Однако даже в этой ситуации рыцари умело контролировали своих лошадей, проносясь верхом на них, словно ветер. Они рассеивались, изменяли направление и сгруппировывались вновь, атакуя Гильдию Гермес. Обычными словами нельзя было описать, насколько удивительной

была эта сцена, даже просто наблюдая за которой – сердце начинало быстрее биться.

– Ох, они убивают их.

– Было бы здорово, если с Гильдией Гермес здесь будет покончено.

Зрители, сидящие перед телевизорами, а также игроки, собравшиеся по два и по три человека в тавернах, надеялись, что разрушительная атака рыцарей Королевства Калламор положит конец войне. Их умы и сердца признавали Гильдию Гермес как наиболее престижную гильдию на континенте, но в то же время все они хотели, чтобы её власть была сокращена.

Вскоре в бой вступили и основные силы двух королевств, расширив линию фронта ещё больше. Для того, чтобы выиграть эту войну, одной из сторон необходимо было захватить как минимум 10 замков и городов. Подобные успешные действия поставили бы под угрозу само существование королевства-оппонента.

На широких равнинах столкнулись две массивные армии, заставляя сторонних наблюдателей позабыть о времени. Это была настоящая, полномасштабная война!

Однако через некоторое время армия Королевства Калламор стала чуть меньше, а затем ещё и ещё, и вскоре была вынуждена отступить. В сражении участвовало множество топовых игроков Гильдии Гермес, средний уровень которых, а также качество экипировки, были явно выше, чем у противника. Каждая команда, отданная лучникам, магам, копейщикам, щитоносцам или коннице была максимально эффективной.

В конечном результате, войско Королевства Калламор, у которого исключительно высокой мощностью обладала лишь кавалерия, стало ощущать недостаток в других типах подразделений. Гильдия Гермес начала теснить своего врага.

– Марш.

– Взять под контроль западный фланг и уничтожить всех по центру.

Гильдия Гермес долго готовилась к этой войне и сделала всё, чтобы одержать в ней победу. Её пехота отрезала фланги Королевства Калламор и окружила его основные силы. Целые дивизии лучников начали обстрел храбрых рыцарей, убивая их одного за другим.

Кольдрим был чрезвычайно занят, сражаясь бок о бок со своими рыцарями. Однако вскоре Гильдия Гермес окружила и их, уничтожив практически всё подразделение.

– Наша доля вон там.

Бадырей и его Черные Рыцари, которые со стороны смотрели за происходящим и выборочно вступали в бой, устремились к Кольдриму. Они твердо намеревались убить его, а затем всем объявить о своей победе.

Виид и Союн вышли из дома старой горничной и пошли вдоль улицы.

– Ох, этот презренный мир...

– Как же меня раздражает это ясное небо. Лучше бы, черт его побери, пошел дождь. Эх, пропади оно всё пропадом.

- Что-то я без настроения. Надо пойти напиться.

- Да, надо хорошенько выпить.

Атмосфера, царящая в Крепости Серабург, была отнюдь не самой радостной. Так произошло из-за того, что все эти игроки видели, как пала оборона Королевства Калламор. Трансляцию этих событий видели не только игроки Королевства Розенхайм, но и люди по всему Версальскому Континенту, так что на момент их показа в тавернах был настоящий скачок посещаемости.

Даже для Виידа новости, касающиеся Гильдии Гермес, представляли чрезвычайную важность.

- В конце концов они выиграли.

Если бы Гильдия Гермес проиграла, то это был бы для него настоящий райский подарок. Но Виид даже не надеялся на такой исход. У него с самого начала было ощущение, что Гильдия Гермес непременно победит.

- В этом мире плохие парни всегда живут на широкую ногу.

Но и другие престижные гильдии ничем не отличались. Если бы Гильдия Гермес пала, то вскоре кто-то другой занял бы её место. И кто-бы это ни был, они никогда не оставили бы Виида в покое. Чтобы быть в этой жизни успешным и зарабатывать деньги, нужно вести такой образ жизни, который прямо противоположен нормам этики.

Размышляя в подобном русле, Виид думал и о поисках Фабианы. Он знал Крепость Серабург Королевства Розенхайм так же хорошо, как и Мору. В бытность свою бедным новичком, он облазил здесь каждый закоулок, чтобы найти людей, готовых купить его скульптуры!

- Я всё ещё помню эти переулки.

На широких улицах, где ездили повозки, всегда толпилось много людей и располагались торговые лавки, так что Виид, чтобы сократить путь, всегда использовал небольшие проулки, а потому знал Крепость как свои пять пальцев.

Правда, с тех пор прошло уже достаточно много времени и в городе появились новые дома, но жилой квартал, как ему казалось, мало чем изменился.

- Масляные ромашки...

Виид запомнил достаточно много фактов о лечении травами, так что знал этот цветок.

- Это же просто желтый цветок, похожий на ромашку!

Цветок выглядит одновременно красиво и скромно, среднего размера и с растущими во все стороны лепестками.

- Помнится, была одна аллея, вдоль которой росло много желтых цветов...

Проходя по узким улочкам вместе с Союн, Виид порылся в своей памяти. Несмотря на то, что в Замке Серабург проживало немало людей, переулки без торговых магазинчиков были практически всегда малолюдными.

Над цветочками порхали пчелы и бабочки, придавая им особое очарование. Виид и Союн шли

по самой живописной улице Крепости Серабург.

- Это довольно далеко, не так ли?

- Не совсем. Скоро будем на месте. Если бы у нас было побольше времени - то можно было бы попробовать отыскать улей. Для поддержки организма нет ничего лучшего свежего мёда.

- ...

Вскоре ему на глаза попались растущие масляные ромашки, так что он решил посетить каждый из трех домов, которые располагались напротив этого участка аллеи.

Первый дом принадлежал садовнику, который был настоящим цветочным фанатиком.

- Ага! Я смотрю, у Вас просто золотые руки! Что ж, если Вы пришли сюда, чтобы обучиться цветоводству, то, думаю, постепенно я Вас обучу. Но начнём мы с самых основ.

Если бы Виид был сейчас тем, кем был в прошлом, то посчитал бы предложение садовника абсолютно бесполезным, поскольку нет ничего бессмысленнее разведения цветов. Но сейчас, обучившись ваянию и другим навыкам, он знал, что на Версальском Континенте нет ничего бесполезного.

Таким образом, он решил дослушать речь садовника и посмотреть как правильно нужно обрывать увядшие лепестки и обрезать отмершие сучья.

Дзынь!

- Вы изучили навык Цветоводства.

Цветоводство: навык, необходимый для идентификации и выращивания цветов и деревьев.

От правильности выращивания цветов, деревьев и кустов будет увеличиваться текущее значение навыка, а также Ваша Близость к природе.

Полностью расцветшие цветы можно будет поставить в вазу как украшение.

- Благодаря изучению навыка Цветоводства, Ваша Близость к природе увеличилась на 3.

Это был весьма неплохой бонус, поскольку Близость к природе была очень важным фактором для эффективности Ваяния Великого Природного Бедствия.

Глядя на Вииду, Союн последовала его примеру и тоже изучила Цветоводство.

Теперь у них появился новый навык: Цветоводство 1-го начального уровня.

- В будущем я должен посадить в Море и у поместья лорда побольше цветов и деревьев.

Благодаря эффекту созданной им скульптуры класса «Шедевр», в Море произошел настоящий цветочный фестиваль. Естественно, простое разведение цветов радовало глаз, но если оставить их без присмотра, то самые обычные сорняки или дикий виноград могут их погубить. Однако же, если человек вкладывает в них своё время и труд, то даже простые цветы могут оказаться очень красивыми.

Ремесло Вииды, а также его характеристика Искусства были на потрясающе высоком уровне, а учитывая его тонкое восприятие скульптур, он вполне мог добиться хороших результатов и в Цветоводстве.

- Позвольте мне вручить Вам подарок в память об изучении Цветоводства.

- В качестве подарка от садовода Дженкинса, Вы получили цветок белого клевера.

Садовод выдал Вииду и Союн по цветку с белыми лепестками.

- Это может стать моей первой цветочной композицией.

Для Вииды сделать вазу или горшок, в который он мог бы поставить этот цветок, было как съесть кусок пирога.

- Но выращивание цветов во время приключений – трудная задача, а значит его нужно будет оставлять где-то в городе.

Поразмыслив, Виид взял цветок и прикрепил его к волосам Союн. Кроме как желания попробовать это хотя бы раз, у него больше не было других причин делать это. Союн, украдкой коснувшись белого цветка, выглядела немного смущенной.

Дзынь!

- Навык Цветоводства перешел на 2-ой начальный уровень.

Цветы и деревья, выращенные Вами, станут более привлекательны.

Скорость их роста увеличится.

- Близость к природе увеличилась на 2.

- Слава увеличилась на 25.

Цветок, который дал ему садовник, обладал такими качествами, при которых даже небольшое вмешательство Виида, обладающего высочайшим Искусством и Ремеслом, привело к моментальному повышению его уровня.

Кроме того, цветок очень хорошо шёл Союн, и это было одной из причин тому, что Виид сразу же получил повышение в навыке.

С белым цветком в волосах Союн выглядела ещё красивее и источала непередаваемое очарование. Она тоже решила прикрепить цветок рядом с ухом Виида, что, в свою очередь, тоже вызвало появление у неё информационного окошка.

- Текущее значение Цветоводства незначительно повысилось.

Белый цветок, возложенный на ухо Виида, увял в мгновение ока! Такое чувство, будто какая-то невидимая сила поглотила из него все питательные вещества!

- Не думаю, что этот цветок был здоров.

Виид действительно так и считал. А даже если это и не было правдой, его сердце хотело верить иначе.

В поисках Фабианы, они постучались во второй дом. Но там оказалось лишь двое детей, ждущих своих родителей.

- Они пошли на рынок продавать цветы. Моя мама знает места за Крепостью Серабург, где растут самые лучшие цветы.

- В последнее время часто появляются гоблины, так что достать цветы становится всё сложнее. Если бы появился кто-то, кто легко бы с ними справился... Для нас это очень важно, и мне кажется, что Вы – именно тот человек, которому это под силу. У меня ничего нет, чтобы вознаградить Вас, так что если Вы откажетесь – мне просто придётся поискать кого-то другого.

Слава Виيدا была столь высока, что даже дети хотели дать ему какое-то задание. Но пока Союн не просила его принимать подобные задания, у него не было ни одной здоровой причины браться за них.

И, наконец, третий дом! Они увидели бабушку с глубокими морщинами, которая облокотившись на подоконник, смотрела на растущие перед домом цветы.

- Вы, случайно, не почтенная Фабиана?

- Да, молодой человек, это я. Вы зачем-то меня искали?

- Я пришел сюда, чтобы узнать побольше о Королеве Ивэйн.

- Это не та история, которую следует рассказывать на улице. Пожалуйста, проходите в дом.

Как только дверь отворилась, Виид и Союн вошли внутрь.

- Перед тем, как Вы зададите Ваши вопросы, пожалуйста, подкрепитесь немного. В молодости очень важно правильно питаться, – произнесла Фабиана и поставила перед ними вареный картофель!

Выполнение заданий в Крепости Серабург поистине было благословлено бесплатной едой. К слову, пищевая отрасль была наиболее развитой в этом городе. Крепость Серабург не могла похвастаться какой-то особой традиционной едой, однако здесь хватало достойных ресторанов и таверн, в которых готовили восхитительные бифштексы и морепродукты. А если местный шеф-повар был особо смел в своем искусстве, то мог подать к столу даже блюда, приготовленные из монстров!

- Ном-ном, это потрясающе вкусно.

- Мне приятно видеть, что Вы едите с таким аппетитом. У меня ещё много картофеля, так что ешьте, не стесняйтесь.

- Скажите, это не будет слишком, если я попрошу Вас упаковать нам с собой немного картофеля и в дорогу?

- Я слышала, что Вы – довольно известный авантюрист... Так что да, это не будет проблемой, и я соберу Вам корзину.

Даже услышав, что ему дадут еду с собой, Виид продолжал молниеносно очищать и поглощать картофель.

Глава 8: Дневник Королевы Ивэйн.

- Я слышал, что Королева Ивэйн вела дневник.
- Откуда Вы узнали, что... Всего несколько человек знало, что госпожа Королева вела дневник. Ах, неужто моя старая наставница Эльза рассказала Вам об этом?
- Да, это она.
- Значит, Вас послала Эльза... Подумать только, я так давно её не видела. Но, к сожалению, я совершенно не знаю, что написано в дневнике Королевы.
- Но Вы знаете, где его найти, не так ли?
- Я попробую что-нибудь припомнить.

Фабиана закрыла глаза, по всей видимости, пытаясь вспомнить давно забытые дни.

Чавк. Чавк.

Единственным источником звука в комнате был Виид, жующий картошку. Когда пятая картофелина была прикончена, Фабиана открыла глаза.

- Это было очень давно, но я не уверена, что дневник остался в Звездном Дворце, где жила Королева. За месяц до своей кончины, госпожа Ивэйн переехала в свой родной город. После этого я больше никогда не видела её дневник. Возможно, она спрятала его где-то там?

- Вы получили информацию о дневнике Королевы Ивэйн.

Идея о том, что дневник мог быть спрятан где-то в родном городе королевы, казалась Вииду довольно разумной. Ивэйн, ещё будучи юной, любила играть там вместе с Захабом.

- Что ж, берегите себя, - попрощался Виид и на самом деле взял у служанки целую корзину отварного картофеля, после чего отправился в сторону горы, расположенной позади Крепости Серабург.

Он добрался до деревни, где жила Ивэйн и отыскал большое дерево, под которым Захаб делал свои скульптуры.

- Похоже, это и есть то самое место.

Авантюристы, обладая навыками обнаружения, получали своеобразные уточняющие подсказки относительно тех мест, которые им нужно было отыскать по заданию. Поскольку Виид подобными навыками не обладал, всё что ему оставалось - так это вслепую рыть землю.

- Ну что ж, начнём.

Виид достал лопату и начал копать землю. Благодаря своему горнодобывающему навыку, яма становилась всё глубже и глубже с каждой секундой! После того, как он врылся в землю на целый метр, его лопата уперлась в деревянный сундук.

- Вы откопали спрятанный сундук Королевы Ивэйн.

Данное достижение положительно скажется на Вашей репутации, как авантюриста. Если Вы сообщите об этом открытии в Гильдии Авантюристов, то получите дополнительную небольшую награду.

- Слава увеличилась на 265.

Виид открыл крышку сундука и обнаружил внутри пару ржавых ключей, маленькое ручное зеркальце и книжку.

- Вы получили ключ к Звездному Дворцу.

- Вы получили ключ от секретной комнаты.

- Вы получили Зеркало Истины.

- Вы получили Залитый слезами дневник Королевы Ивэйн.

Первыми Виид решил проверить ключи.

- Идентификация!

- Ключ к Звездному Дворцу.

Прочность: 2/4.

Ключ, с помощью которого Королева Ивэйн отворяла дверь во дворец.

- Эффекты:

Мужество увеличивается на 1.

Этот ключ позволял попасть внутрь запечатанного дворца Королевы. Её резиденция была давным-давно закрыта, и ходили слухи, что во дворце даже завелись монстры.

- Никогда не думал, что придётся посетить Звездный Дворец. А этот ключ, значит, как раз и предоставляет такую возможность. Так, что у нас следующее... Идентификация!

Вторым на очереди был ключ от какой-то тайной комнаты.

- Ключ от секретной комнаты.

Прочность: 1/4.

Непримечательный ключ, с помощью которого можно попасть в некую секретную комнату.

- Эффекты:

Ключ может быть использован всего четыре раза.

Поскольку предмет сильно поврежден, его можно использовать только один раз.

- Идентификация!

- Зеркало Истины.

Прочность: 14/25.

Ручное зеркальце, украшенное драгоценными камнями.

Изготовлено из специального материала, через который протекает божественная сила.

Раскрывает ложь и видения. Открывает путь истинный.

Может быть использовано лишь в определенном месте.

Ограничения:

Не может быть использовано убийцами или людьми со злыми помыслами.

Если предмет будет экипирован танцором, бардом или жрецом, его эффективность удвоится.

- Эффекты:

Интеллект и Мудрость увеличиваются на 7.

Очарование увеличивается на 23.

Максимальный запас маны увеличивается на 11%.

Вера увеличивается на 38.

В конкретном месте этот предмет укажет Вам путь.

- Выглядит не совсем обычно...

Виид почувствовал приятное удовлетворение от полученных предметов. Затем он взял в руки дневник, который был последним из оставшихся в сундуке вещей, и начал его читать.

Дневник вёлся не последовательно. Бывало, что Ивэйн ставила какую-то пометку всего раз в месяц, а то и в два, а бывало, что писала и каждый день. Встречались некоторые места, которые невозможно было прочесть из-за пятен от пролитых слез, но они не были особой помехой.

[16-ое января.

Вместо бремени королевы, я предпочла бы свободную жизнь.

С Захабом...

Как в детстве... Когда мы ____ были ____, мне...]

[19-ое марта.

Придёт ли Захаб, чтобы вновь повидаться со мной?

Счастливейшие моменты моей жизни – видеть, как он делает свои скульптуры.

Если бы я только могла вернуться в те времена, когда я была молода и невинна.]

[7-ое апреля.

Я хочу увидеть Захаба.

Моё сердце всегда будет с ним.

Если бы я только не была ____, тогда я смогла бы стать счастливой с Захабом.]

[6-ое июня.

Я собираю надежных людей, чтобы защитить Королевство Розенхайм.

Мы готовы к смерти.

Хоть я и королева, я разделю свою судьбу с ними.]

[1-ое сентября.

Церковь Эмбиню.

Думаю, я слишком поспешила.

Они узнали о моём участии.]

[11-ое сентября.

Шпион по имени Орлин, снабжающий меня информацией о Церкви Эмбиню, прислал новые бумаги.

В них говорится, что за мной были посланы убийцы.

Я хочу увидеть Захаба в последний раз.]

[14-ое сентября.

Я захороню этот дневник в месте, о котором у меня много счастливых воспоминаний.]

- Вы получили информацию о смерти Королевы Ивэйн.

Возрождение Церкви Эмбиню!

Виид пытался переварить содержимое дневника, и его мозг в это время работал даже быстрее, чем когда он пытался надуть Желтоватого на еду.

Виид собрал все факты воедино и подумал: «Королева Ивэйн и Захаб. Эта цепочка заданий явно подключается к Церкви Эмбиню».

Он впервые был в этом месте, и решил, что очки Близости, приобретенные в Грэйпассе с Захабом, наверняка очень кстати пригодились бы именно в такой ситуации.

«Хотя, для того, чтобы заставить Захаба сражаться против Церкви Эмбиню, можно и просто упомянуть о причине смерти его возлюбленной!»

Ему уже доводилось воевать с Церковью Эмбиню на севере, правда на тот раз история и была совершенно другой. Хотя смерть Королевы Ивэйн и была делом давно минувших дней, но этот скульптор, столь сильно любивший её, наверняка захочет отомстить её обидчикам!

«Эх, я слишком поторопился. Это как пойти на шведский стол и наестся пятью порциями рисового рулета, прежде чем подали мясо»

Виид ужасно сожалел о своих предыдущих поступках.

«Я должен был догадаться, что задание не закончится простой встречей с ним!»

У Вииды в голове крутилось множество самых разных мыслей, но стоять и жалеть о своём выборе – было попросту бессмысленно.

Таким образом, он сложил полученные предметы в рюкзак и отправился назад, к старой горничной Эльзе.

- Дневник Королевы! Никогда не думала, что кто-то сумеет его отыскать. Значит, Вы сумели отыскать Фабиану?

- Да, я видел её. Она живёт в переулке позади торгового квартала.

- Ах, вот оно что. Даже не смотря на то, что она живет так близко, я никогда не виделась с ней, потому что не знала где она. Кроме того, была еще одна причина. Все горничные, прислуживающее Королеве, умирали одна за другой.

Дзынь!

- Вы завершили задание «Поиски Подозрительного Дневника».

Дневник Королевы Ивэйн был захоронен в месте, где она счастливо проводила время вместе с Захабом.

- Слава увеличилась на 17.

- Вы получили немного опыта.

Учитывая уровень Виида, это легкое задание принесло такое количество опыта, о котором даже можно было не упоминать.

Горничная открыла дневник и начала его читать.

- Я бы даже не смогла описать словами подобное...! Так, значит, за смертью Королевы кроется некая тайна. Но, думаю, уже слишком поздно.

- Что?

- Если бы Вы только пришли три месяца назад... Но королевский рыцарь Орлин уже погиб от руки монстра.

- ...

- То, что случилось с Королевой, - очень прискорбно. А за исключением этого дневника, нет никаких доказательств причинам её трагической смерти. Не осталось никого, кто мог бы что-то об этом знать. Есть только я, маленькая пожилая старушка, и господин скульптор, так что я даже не знаю, как мы можем отомстить за Королеву.

Дзынь!

- Задание «Доставка Дневника» не было сгенерировано.

Цепочка последовательных заданий зашла в тупик!

На Вииду нахлынула пустота.

«Я пришёл слишком поздно»

Церковь Эмбиню уже глубоко пустила корни в Королевстве Розенхайм, так что подобные случаи имели место сплошь и рядом. Таким образом, Виид опоздал и его задание оборвалось на полпути.

- Но если бы не было достопочтенного Виида, то пожилая дама никогда бы не вспомнила то, что так давно забыла. Хоть госпожа Королева с господином Захабом и любили друг друга, но они так и не смогли быть вместе, а мы уже не сможем отомстить за них.

- ...

- Возможно, это и к лучшему. Королева Ивэйн и Захаб не хотели бы мести. Из-за моей неразумной просьбы, Вам, наверное, пришлось столкнуться со множеством трудностей.

- Слава увеличилась на 13.

Дослушав обессилевший голос старой горничной, Виид покинул её дом. На этот раз ему не суждено было взять с собой даже немного отварного картофеля.

Выйдя на улицу, Союн спросила:

- Теперь ты вернешься в Мору?

- Нет. Мы прошли весь этот путь не зря, к тому же я получил два каких-то ключа, так что нам нужно постараться попасть в Звездный Дворец.

Виид отправился в замковую часть Крепости Серабург и открыл дверь в Звездный Дворец Королевы Ивэйн. В то время, как в замке было достаточно много посетителей: начиная от обычных игроков, заканчивая торговцами и вельможами, но к покинутому зданию дворца никто даже не приближался.

- Вы первый обнаруживший подземелье «Звездный Дворец».

Бонусы:

Слава увеличилась на 1,700.

Двойной опыт и шанс выбить предметы на протяжении следующей недели.

Из первого убитого монстра выпадут лучшие предметы.

- Зайдя в Звездный Дворец, Ваше Мужество навсегда увеличилось на 3.

- Ну, зато здесь мы можем охотиться столько, сколько душе будет угодно.

Внутри Звездного Дворца были спрятаны старинные произведения искусства, представлявшие собой настоящие сокровища, а иногда можно было отыскать и самые настоящие золотые украшения. Это подземелье было поистине роскошным!

Как правило, в подземельях, где водились монстры только низкого уровня, приходилось обыскивать каждую щель, чтобы отыскать хотя бы кусок бронзы. Но это подземелье было прямо-таки забито драгоценностями! После смерти Королевы Ивэйн дворец остался медленно гнить, а из-за таинственного проклятия вскоре он был заселён монстрами и получил статус подземелья.

- Это достаточно опасное подземелье.

Учитывая уровень Виيدا и Союн, они довольно легко справлялись с томившимися здесь душами. Однако здешние монстры обладали поразительной скоростью и молниеносно вступали в бой. Даже если не учитывать то, что их средние уровни были в районе 450-го, они были крайне опасными противниками.

К счастью, монстры не наваливались сразу всей кучей, как в Грэйпассе, так что задача по зачистке этого подземелья значительно упрощалась.

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

Вызвав Ван Хока и Торидо, Виид вместе с Союн продолжил сражение. Когда Союн отлучалась из игры, он продолжал осторожно охотиться, используя Сияющий Меч и не заходя вглубь подземелья.

- Кийаак!

Сияющий Меч был крайне эффективен против проклятых монстров, которые, к тому же, хорошо способствовали увеличению его текущего значения. Тем не менее, свет, исходящий из его клинка, пока что не приобрёл какую-то иную форму.

Обитающие здесь Баргалы были крайне сильны, и сражаться против них было далеко не просто. Даже заручившись помощью новой техники, Виид не всегда мог сдержать наступление Баргалов, размахивающих своими огромными мечами и держащих перед собой щиты.

Утром, когда Сияющий Меч стал слабее, Виид отправился на площадь делать скульптуры.

- Такое чувство, будто я вернулся в прошлое.

Погрузившись в свои воспоминания, он начал вырезать статуэтки лисиц, оленей и кроликов. Именно этих скульптур он создал наибольшее количество и, по правде говоря, именно они заложили основу его Скульптурного Ремесла.

- Так-так, таким способом хорошая скульптура у тебя не получится.

Пока Виид сидел, занятый ваянием статуэтки, к нему подошел игрок, который по виду был ему ровесником.

– А?

– Я тоже скульптор. Хочешь, научу тебя паре приемчиков?

Оказывается, у этого игрока тоже был класс скульптора!

Виид выбрал хорошее место, где проходило много людей, следовавших от фонтана к площади. Здесь работали кузнецы и портные, но в особенности здесь было много скульпторов, сидящих то тут, то там, и ведущих свой бизнес. Возможно, других игроков это и не интересовало, но для скульпторов Крепость Серабург была настоящей землей обетованной! Популярность этой профессии достигла такой степени, что на форумах появлялись целые руководства о том, как правильно вырезать, шлифовать и продавать скульптуры.

– Моё Скульптурное Ремесло находится на 4-ом начальном уровне, но я настоящий специалист по кроликам, оленям, лисам и волкам. Я сделал уже более десяти тысяч статуэток.

– Зачем так много одинаковых работ?

– Это секрет, ведомый только скульпторам Королевства Розенхайм! И он был получен от легендарного героя, рожденного в нашем королевстве! Бог Войны и величайший из скульпторов Виид делал то же самое.

Впервые за всё время пребывания здесь глаза Вииды помрачнели. Он осмотрелся повнимательнее и увидел, что таких людей, как он, хоть пруд пруди, и все они заняты только одним – штамповкой однообразных статуэток. Эта толпа напоминала собой настоящие жертвы заблуждения, пытавшиеся следовать его методике.

По правде говоря, скульптуры пользовались спросом в Крепости Серабург, так что финансовое положение их создателей слегка поправилось. А вот у художников ситуация была куда плачевнее, ведь им постоянно приходилось тратить на покупку краски.

– Возможно, общество и не знает, но путь скульптора куда тяжелее, чем люди могут себе представить.

В ответ Виид лишь покачал головой. Если делать одних только лисиц и оленей – то этому занятию не будет ни конца, ни края, а такой скульптор попросту будет топтаться на одном и том же месте.

– Уже через несколько дней большинство людей отказывается от подобного тяжелого труда. Но чтобы стать таким, как Виид-ним, мы должны пройти именно этот путь.

– Хорошо, а что вы собираетесь делать дальше, после того как закончите делать базовые статуэтки?

– После? Мы соберем 1,000 скульпторов и возведем ещё одну Пирамиду и Сфинкса!

Неправильный путь страданий и трудностей, с которым довелось столкнуться Вииду, массово распространился и без каких-либо изменений стал путеводной звездой для следующих поколений.

Парк Джин Сук встретился с президентом корпорации Джингом Дюк-су.

- Мне кажется, что Союн меня даже не замечает. Она настолько равнодушна, что с ней тяжело даже просто заговорить. Может есть какой-то хороший способ, который я смогу попробовать?

Когда она возвращалась из университета, то больше никуда не выходила из дома. Таким образом, не было ни одной причины считать, что Союн согласится принять его внезапное предложение сходить с ним на свидание. Он должен был попробовать постепенно сблизиться с ней, но Союн не давала ему ни единого шанса, и со временем это начало серьезно беспокоить Парк Джин Сука.

- А как насчёт того, чтобы поиграть в Королевскую Дорогу?

- Королевскую Дорогу?

- Моя дочь проводит много времени в Королевской Дороге, так что, возможно, встреча с ней именно там будет для неё более комфортной. Вы ещё не играли в неё?

- Играл. В эти дни нет ни одного человека, который бы не играл в Королевскую Дорогу.

Парк Джин Сук подумал, что это была блестящая идея. Его классом в Королевской Дороге был охотник. Конечно, охотники не могли носить тяжелые доспехи, однако имели возможность использовать разнообразные виды оружия, включая луки, а также устанавливать и демонтировать ловушки. Это был универсальный класс, обладающий равномерными Живучестью и Силой.

- Как минимум, ты мог бы предложить моей дочери пойти вместе поохотиться.

- Согласен, тогда нам будет намного легче сблизиться.

В Королевской Дороге многие пары как создавались, так и распадались, но в случае с Парк Джин Суком - всё, на что он мог надеяться после встречи с Союн, это только на разговор.

- Но есть один человек, с которым часто видится моя дочь...

- Да, я слышал, что с ней ходит какой-то парень. Но, как я понимаю, у них нет особо близких отношений. Учитывая красоту Союн, вполне понятно, что многие мужчины хотят быть рядом с ней.

- Тем не менее, она довольно часто играет вместе с ним в Королевскую Дорогу.

- Вы знаете кто он?

- Его персонажа зовут Виид.

- Виид? Это довольно распространённое имя.

Персонажей по имени Виид было достаточно много в Королевской Дороге, так что эта информация мало чем могла помочь Парк Джин Суку. По правде говоря, он был горячим поклонником того самого Виида и был немного разочарован тем, что его соперник просто скопировал имя этого персонажа.

- Вроде как его в Королевской Дороге называют Богом Войны.
- Что?!
- Он стал достаточно известным, убив каких-то там монстров.

Президент Джинг Дюк-су не думал, что эта информация представляет какую-то важность и продолжал говорить без особых эмоций. Однако Парк Джин Сук был заядлым поклонником, любившим все приключения Виيدا до единого. В целом, единицы о них не знали, ведь по телевидению то и дело повторяли задания, выполняемые Виидом, орком Каричи и сцены сражения с Бессмертным Легионом.

Парк Джин Сук стоял у самой двери Союн и ждал её возвращения из университета. И вот, когда она показалась и подошла к своему дому, он сделал шаг навстречу и заговорил:

- Извините, у меня есть небольшая просьба.

- ...

Союн не обратила на него ни малейшего внимания, и даже не повернулась к нему. Тем не менее, она и не зашла в дом. Союн уже знала причину, по которой этот парень подошел к ней.

- Э-э, я слышал, что Вы охотитесь вместе с Виидом в Королевской Дороге. Могу ли я попросить Вас помочь организовать мне хотя бы одну встречу с Виидом-нимом?

Соперничество есть соперничество, но Парк Джин Сук, как истинный фанат Королевской Дороги, и правда хотел увидеть Виида вживую. Однако Союн лишь отрицательно покачала головой. Это могло вызвать неудобства как для неё, так и обременить Виида.

- Я действительно хочу узнать, что он за человек, так что прошу просто о небольшой и непродолжительной встрече, чтобы поговорить с ним.

- ...

- Учитывая уровень моего персонажа, я определенно проиграю, но я хотел попросить Вииданима о поединке и попросить его показать парочку каких-нибудь трюков.

Парк Джин Сук искренне хотел встречаться с Союн. Благодаря своей просьбе он считал, что сможет установить с ней связь. Несмотря на холодное начало, он думал, что со временем их отношения смогут наладиться. Таким образом, его предложение было частью многоступенчатого плана по завоеванию её сердца.

Когда Союн услышала слово «поединок», она слегка кивнула.

- Королевство Розенхайм...

- Мне нужно приехать в Королевство Розенхайм?

Услышав прекрасный голос Союн, у Парк Джин Сука прямо таки начал зашкаливать уровень счастья.

- Приезжайте в горы, которые находятся позади Крепости Серабург.

- Я сейчас с несколькими своими друзьями в Королевстве Брент. Это как раз не далеко, так что я приеду так быстро, как только смогу.

- Это правда, Робин?

- Да, я же сказал вам, скоро мы увидим самого Бога Войны Виида.

Охотник Робин. Он прибыл в горы, расположенные у Крепости Серабург с целой толпой своих друзей. Волнительное покалывание в ожидании встречи с Богом Войны Виидом! С этим человеком было встретиться тяжелее, чем с главой какой-нибудь престижной гильдии.

Таким образом, друзья Робина, услышав, что они смогут с ним встретиться, побросали свои дела и отправились к обусловленному месту.

Когда они прибыли, то ни Виида, ни кого бы то ни было другого, за исключением Союн, облаченной в полный комплект доспехов, они не увидели.

Улыбаясь, они подошли к девушке.

- Виид-ним ещё не пришёл?

Они терпимо относились к запозданию Виида, поскольку не оговорили точное время встречи. Кроме того, они были только рады выпавшему шансу поболтать с Союн, ожидая Виида.

Однако Союн даже не сказала Вииду, что кто-то хочет с ним встретиться.

А людям, как правило, следовало бы глубоко задуматься о том, почему встреча была назначена за горой!

Фийуууух!

Берсерк Союн обнажила свой меч.

Виид ждал Союн у входа в Звездный Дворец.

- Она сегодня немного опаздывает.

Союн всегда приходила четко в назначенное время, так что от нечего делать Виид принялся неторопливо вырезать скульптуры, надеясь, что она придёт не слишком поздно. Стояла глубокая ночь, так что он не переживал о своей безопасности. Если бы откуда ни возмись появился какой-то призрак, то он быстро бы с ним разделался!

Шкряб-шкряб.

Наконец, услышав шаги приближающейся Союн, Виид приподнял голову.

- Поздновато ты сегодня...

Но когда он увидел Союн вблизи, его сердце ёкнуло от удивления. Её имя было подсвечено красным. Это была метка, обозначающая убийцу.

- Ты ходила кого-то убить?

Кивок.

- Сколько?

- Восемь человек.

Сделав по одному удару на каждого, Союн прикончила и Робина, и всех его друзей.

- Ничего себе, так много. Из-за чего началась драка?

- Мы не сошлись во мнениях.

- И эту проблему не получилось решить путём переговоров?

- Ах... - тихо воскликнула Союн, будто что-то поняла.

- Ты и не пробовала, верно?

- ...

Небольшой побочный эффект, который остался даже после того, как она начала разговаривать! Если возникал конфликт с кем-то, кто не был Виидом, она, вместо того, чтобы попытаться переубедить этого человека, бралась за старое.

Если бы здесь был 1-ый МЕЧ, он наверняка бы похвалил её за такое поведение.

- Если ты хочешь избавиться от статуса убийцы, то нужно будет выполнять задания, делать пожертвования и много охотиться на монстров злого типа. Если ты убила восемь человек, то убрать этот статус будет не так-то просто.

Обладая статусом убийцы, она может подвергнуться нападению со стороны игроков. Им ничего не оставалось, кроме как действовать более осторожно, ведь штраф за смерть в таком случае будет более серьезным.

- Что ж, давай тогда просто подумаем, как побыстрее избавиться от этой метки во время охоты.

Поскольку другие игроки не ходили в Звездный Дворец, они решили зайти внутрь и начать его зачистку.

Но в это самое время в Королевстве Розенхайм происходило нечто монументальное.

Глава 9: Вторжение Церкви Эмбиню.

- Долой Короля!
- Прикончить всех дворян!
- Такова воля Бога Эмбиню! Убить еретиков, ставших на пути у нашей Церкви!

Возле Крепости Серабург откуда ни возьмись появилась четырехсоттысячная армия.

Восстание! Войско мятежников состояло из крестьян с окрестных деревень и настоящих военных подразделений из соседних королевств, поглощенных Церковью Эмбиню.

Они пришли сюда под видом сторонников Королевства Розенхайм, однако у самой крепости над их строями появились флаги Эмбиню, Бога Разрушения.

Перед всеми активными игроками, находящимися в Крепости Серабург, всплыло информационное окошко.

Дзынь!

- Церковь Эмбиню начала вторжение в столицу Королевства Розенхайм, Крепость Серабург.

Началась осада Крепости Серабург.

Из-за магических возмущений магия телепортации на большие расстояния и телепортационные врата становятся недоступными.

- Что происходит?
- Какие ещё возмущения посреди ночи?

Игроки, покупавшие на рынке товары и подбиравшие себе компаньонов для охоты, бросились к стенам крепости. Снаружи их взгляду предстала армия Церкви Эмбиню, распростершаяся докуда глаза видели.

- Что такое, война началась?
- А мы здесь точно в безопасности? Насколько хороша обороноспособность крепости?

Игроки, глядя за стены Крепости Серабург, не могли скрыть свою тревогу. Хотя это место и было столицей Королевства Розенхайм, но оно попросту не было готово к внезапной осаде. Даже ворота самого замка были поспешно закрыты лишь после того, как стражи увидели появление Церкви Эмбиню. Все лояльные королевству войска уже были уведомлены, однако прибывающие солдаты не были даже экипированы должным образом.

- Ах, что творится то. А я только построил здесь большой дом.
- А у меня бизнес на площади!
- Сможет ли Королевство Розенхайм дать отпор врагу?
- Еще ни одно королевство не смогло остановить Церковь Эмбиню.
- А что будет с нами, если Крепость Серабург захватят?

Игроки запаниковали. Когда происходили нашествия монстров, то силы королевства с легкостью подавляли их. Невозможно было даже представить, что какая-то стая монстров сумеет достичь стен Крепости Серабург.

Но в случае с Церковью Эмбиню была совершенно другая история. Она включала в себя и шаманов, и жрецов, и чернокнижников и темных паладинов. А помимо всего прочего, за стенами крепости не было видно ни конца, ни края фанатикам и их прирученным монстрам.

Фанатики Церкви Эмбиню! Раньше это были самые простые жители Королевства Розенхайм. Они были как минимум 200-ых уровней и, предавшись вере в Бога Эмбиню, получили по-истине демонические силы! Они не боялись смерти, а за счет поднятия своей Веры в кровопролитных битвах, быстро набирали опыт и получали новые уровни.

Лунный свет озарил громадных демонов, которые наверняка будут иметь решающее значение в осаде. Вместе со всеми этими тварями можно было увидеть и Первосвященника Беллони, лидера 11-ой секты Церкви Эмбиню.

Перед игроками стояла армия Эмбиню, которую раньше они могли увидеть только по телевизору.

- По-видимому, для Церкви Эмбиню все, кто не верит в их бога, - враги.
- Они нападут не только на силы Королевства Розенхайм, но еще и на нас?

– У фанатиков нет милосердия ни к кому, даже к новичкам. Эти нелюди уничтожают всё на своём пути.

Внутри крепости витали нотки паники. Неожиданное сообщение о начале осады привело к тому, что люди начали в ужасе разбегаться кто куда. Тем временем, в дворцовой части крепости солдаты и рыцари заканчивали приготовления и отправлялись к стенам.

– Они оставят меня в живых, если я от всего отрекусь и перейду на их сторону?

– Думаю, Вы могли бы присоединиться к толпе снаружи, но это, вероятно, худший из вариантов.

На самом деле, на Центральном Континенте было достаточно много игроков, решивших принять веру Эмбиню.

– Поначалу Вас бесплатно обучат магии и дадут кое-какую экипировку. Но сделав это, Вам закроется вход на территорию других государств, и Вы начнете получать очки Дурной Славы и другие нехорошие штрафы. В конце концов, Вы уже никогда не сможете покинуть Церковь Эмбиню и станете одним из тысяч её приспешников.

Смерть или участь фанатика. Одно из двух!

– И что тогда с нами будет?

– Просто ждите и увидите. Силы Королевства Розенхайм сумеют оттеснить Церковь Эмбиню.

– Быстро посмотрите, что происходит в Крепости Серабург! Это сенсация!

– У нас там есть кто-нибудь?

– Да, девушка-игрок по имени Ленделина.

– Тогда сейчас же организуйте с ней прямую связь!

Каждая из телестанций подняла настоящую тревогу. И не мудрено, ведь Королевство Розенхайм подверглось атаке Церкви Эмбиню. Подобные события были редкими и относились к разряду таких, которые часто не увидишь. Кроме того, речь шла о Церкви Эмбиню, которая распространялась по континенту, словно лесной пожар. Именно поэтому сотрудники телестанций со смешанными чувствами и интересом наблюдали за происходящим.

– Как только всё будет готово, сразу в эфир! Еще никто не начинал трансляцию?

– КТС Медиа вышли в эфир 20 секунд назад.

– В последний раз я получил серьезный нагоняй от босса всего за четырехминутную задержку... Так или иначе, запускайте сразу же по готовности. Просто покажите, что там происходит, а об остальном позаботимся позже. Свяжитесь с отделом программирования и смело запрашивайте поддержку со стороны любых других отделов. А где подевались ведущие?

В офисах телестанций творился настоящий хаос. Экстренно прекратив показ других передач, они начали прямое включение с места событий, поскольку произошедшее было действительно чем-то из ряда вон выходящим.

Засуетились и сотрудники КМС Медиа, ведь на это были все основания. Их телестанция специализировалась на Королевской Дороге, так что именно путем охвата максимального количества событий они и получили признание телезрителей.

- Всё готово к началу трансляции.

- Определите точное местоположение каждого репортера и убедитесь, что монтажная программа работает как надо. И помните, что повторных дублей у нас не будет, так что делаем всё правильно с первого раза.

КМС Медиа также вышла в прямой эфир. Когда трансляция началась, на форумах незамедлительно последовала реакция игроков о ситуации в Королевстве Розенхайм.

- Сколько игроков, связавшихся с нами, сейчас находится в Крепости?

- Включая Дженкинса и Роудса - около двадцати.

В главный офис КМС Медиа продолжала поступать новая информация. Им было необходимо заключить контракты на предоставление эксклюзивной информации от активных авантюристов, воинов и магов, на освещение таких экстраординарных ситуаций, как вторжение Церкви Эмбиню.

- Гмм...

Главный продюсер в нерешительности стоял перед Директором Каном.

- Вам что-то удалось узнать?

- Перед тем, как Син Хемин заняла свое место за столом ведущих, она кое-что мне рассказала.

- И что же?

- По всей видимости прямо сейчас в Крепости Серабург находится Бог Войны Виид.

- Вы уверены?

Когда сотрудники КМС Медиа узнали, что в Крепости Серабург оказался сам Бог Войны Виид, вместо того, чтобы ожидать свершения чего-то чудесного, они разнервничались еще сильнее. Они своими глазами видели, что сила Церкви Эмбиню слишком велика даже для Виيدا.

Виид узнал о вторжении Церкви Эмбиню во время своего заслуженного отдыха.

- Виид-ним, в Крепости Серабург война!

Как только ему пришел возбужденный шепот от Манауэ, сразу же стали приходить сообщения и от других его товарищей.

- Ты где? Я слышала, что Церковь Эмбиню нападает на Крепость Серабург. Ты в порядке?

- Это Пэйл. Надеюсь, ты в безопасности. Но что там происходит? Я приду туда прямо...

- Ты слышал новость? Церковь Эмбиню...

В списке друзей Виيدا было не так много людей, которые могли бы отправить ему прямой шепот, так что и сообщений оказалось весьма немного.

Сабрина: – На этот раз Крепость Серабург.

Эдвин: – Церковь Эмбиню растет пугающе быстро.

Пин: – Думаю, трудно будет выстоять против их мощи.

Также Виид получил информацию о вторжении фанатиков и от Гильдии Пустынных Странников. А ещё...

– Младший, ты цел?

– Я только сейчас услышал, что...

– Ученик, люди говорят, что место, в котором ты сейчас находишься, стало опасным.

– Ты случайно не в Крепости Серабург?

МЕЧи также уведомили его с помощью функции шепота.

Виид глубоко вздохнул.

– Не даром говорят, что неудачники должны оплачивать больничные счета даже когда просто спотыкаются.

Прошло уже достаточно много времени с тех пор, как он прибыл в Крепость Серабург, но это было действительно смешно, что Церковь Эмбиню решила напасть именно в момент его пребывания здесь.

– Единственное, что я могу сделать прямо сейчас, так это просто наблюдать... Нет, есть еще одна вещь, которую я могу сейчас сделать. Если я упущу этот шанс, то буду жалеть всю оставшуюся жизнь, – пробормотал Виид и помчался на площадь.

Союн последовала за ним, хотя, из-за своего статуса убийцы, там она могла подвергнуться нападению других игроков. Даже при том, что за стенами крепости стояла армия Церкви Эмбиню, бегать по улице с отметкой убийцы, как это делала Союн, было просто неслыханно. Тем не менее, встречавшиеся им солдаты всё равно соблюдали осторожность и избегали встречи с ней.

– В первую очередь мне необходимо приобрести кое-какие предметы.

Виид отправился торговаться с продавцами в лавках.

– С Церковью Эмбиню на пороге вы вмиг потеряете весь свой бизнес. Не лучше ли согласиться на моё предложение и продать мне всё это немного дешевле?

Покупка ниже оптовой стоимости! Благодаря продаже трофеев на текущий момент Виид обладал капиталом в 160 тысяч золотых. Увидев чем занимается Виид, остальные продавцы быстро изменили ход своих мыслей и превратили торговую площадь в настоящий оптовый базар.

– Продажа оружия, очень дешево!

- Примерьте броню. Эти доспехи защитят вас от нападения Церкви Эмбию!
- Большой выбор товаров. Распродаю абсолютно всё. Такая возможность приходит раз в жизни.

Не смотря на то, что оставаясь здесь, торговцы рисковали потерять абсолютно всё, они твердо пытались заработать хотя бы еще один медяк. Игроки тоже доверху забили свои рюкзаки, скупив товары за бесценок.

На площадях кипели настоящие страсти, подогреваемые игроками, спешившими что-то купить или продать.

- Эх? Убийца?

- У нас нет времени драться с этим человеком. Давай просто поскорее купим то, зачем мы сюда пришли.

Даже несмотря на то, что выпавшие из убийцы предметы могли достаться им абсолютно бесплатно, товары продавались так дешево, что игроки попросту не могли упустить эту возможность. Торговцам тоже нужны были деньги, потому как в случае их смерти они теряли и часть своих сбережений, а их товары могли быть безвозвратно потеряны или похищены.

Виид полностью вычистил бакалейную лавку.

- Покупаю всё!

Союн не могла взять в толк, как Виид может заниматься закупкой товаров в лавках, когда прямо у стен крепости стояла армия Эмбию, готовая в любой момент начать осаду.

Однако следующее действие Виيدا заключалось в том, чтобы отправиться к стенам крепости и громко прокричать с помощью Рёва Льва:

- Арахис, кальмары и безалкогольные напитки! Прохладительные напитки! Теплая картошка и батат, чтобы приятно провести время, наслаждаясь видом сражения!

Эта возможность была слишком ценной, чтобы её упустить, так что Виид решил воспользоваться витавшей в воздухе напряженностью и хорошенько подзаработать!

- Мне две пачки арахиса, пожалуйста.

- Крепость Серабург больше, чем Вам кажется, так что двух пачек точно хватит?

- Тогда, будьте добры, четыре.

Передав орешки, Виид получил деньги. В продуктовых лавках он закупил большое количество продуктов, так что мог заработать действительно неплохие деньги!

«Вот как должен действовать прирожденный торговец»

Самая большая радость для торговца заключалась в том, чтобы делать деньги и купаться в них. Непомерно высокие цены для клиентов – вот в чём заключалось волшебное удовольствие от ведения бизнеса!

Чвяк-чвяк.

- Когда они собираются атаковать?
- Отчасти Церковь Эмбиню даже удивительная. Как им удалось собрать такое большое войско?
- Думаю, нас ждет потрясающая битва.

Игроки из Крепости Серабург расселись на стенах и крышах домов, ожидая начала сражения и параллельно поедая закуски. Некоторые люди решили просто посмотреть на грядущую битву, а некоторые решили присоединиться к силам обороны Королевства Розенхайм.

- «Неприступная оборона Крепости Серабург».

Сражение против Церкви Эмбиню.

Если Вы встанете на сторону Королевства Розенхайм, то обретёте известность и славу.

Награда:

Зависит от боевых достижений.

Вы можете получить право стать военным Корольства Розенхайм.

Ограничения:

Если Королевство Розенхайм исчезнет, вознаграждение станет невозможным.

К обороне Крепости Серабург решили присоединиться еще больше игроков, ведь Церковь Эмбиню грабила, поджигала и разрушала абсолютно всё без разбору.

Перед Виидом тоже выскочило информационное окошко.

- Я должен его отклонить.

Учитывая огромную Славу Вииды, его положение в армии Королевства Розенхайм было бы чрезвычайно высоким. Он с легкостью мог бы взять на себя роль командующего обороной ворот или стать иной важной фигурой в предстоящей осаде. Приняв командование над тысячами людей, он наверняка сыграл бы в сражении ключевую роль.

Однако Виид рассудил, что если войска Королевства Розенхайм насчитывают всего 20,000 воинов, то армия Церкви Эмбиню состоит из более чем 400,000 фанатиков и монстров. Помимо этого, были еще жрецы, проклятые шаманы и паладины, которые с помощью своих злых чар могли призывать новых монстров.

- От этого будет крайне сложно защититься.

Хоть обороняющиеся и могли рассчитывать на крепкие стены крепости, которые позволили бы им дольше продержаться, результатом всё равно стало бы неизбежное героическое столкновение с противником лицом к лицу.

Если бы Виид экипировался в комплект вещей Бэрекена Деморфа и воспользовался Скульптурной Трансформацией, то мог бы стать ядром этого сражения, но из-за побочных эффектов он не мог так безрассудно менять свой облик. Кроме того, в связи с инцидентом на Реке Плача, Церковь Эмбиню наверняка захотела бы вернуть ему должок!

- Простая комфортная жизнь куда лучше, чем героическая гибель и посмертные почести.

Если бы он согласился участвовать в этом событии, а потом, в случае возникновения безвыходной ситуации, он бы дезертировал - то могла пострадать его репутация. Кроме того, его заклеили бы как труса, а в довершении - выросла бы его Дурная Слава.

Виид, Союн и многие другие, решившие не участвовать в сражении, приняли выжидающую позицию.

Однако лицо Виида выражало опасения.

- Надеюсь, Королевство Розенхайм победит.

Но затем его серьезность внезапно сменилась искренним счастьем!

- Ну, по крайней мере, я смог заработать немного денег.

Несмотря на то, что текущая ситуация была отнюдь не оптимистичной, настроение Виида заметно поднялось, когда он подумал о своем кармане.

А вот игроки, принявшие сторону Королевства Розенхайм, находились в удрученном состоянии.

- Огонь!

В этот момент на вершине ближайшей горы что-то ярко загорелось. Это был сигнал для вызова подкреплений со всего Королевства Розенхайм, обозначающий, что столица, Крепость Серабург, находится в опасности.

Плотные ряды армии Церкви Эмбиню, простиравшейся за пределы Пирамиды и Сфинкса, подходили всё ближе и ближе, волоча за собой осадные орудия. Монстры, выступавшие в лице солдат, лязгали оружием и громко рычали.

- Это безумие.

- Это более впечатляет, чем даже просмотр фильмов ужасов.

Тем временем, на стены крепости поднялись рыцари Королевства Розенхайм, угрожающе покачивая оружием и подбадривая воинов.

- За короля!

- Держать позиции! Всё что нам нужно – продержаться в течение суток. Подкрепления со всего королевства уже в пути.

Подобная сцена должна была разжечь огонь в сердцах, но лишь навевала страх.

- Они идут.

- Начинается.

У ожидающих игроков от предвкушения потекли слюнки.

И вот, армия Церкви Эмбиню произвела первый залп из своих осадных орудий. В то время, как валуны и огромные стрелы начали крушить крепость, фанатики пришли в движение и начали осаждать её стены.

Битва между Крепостью Серабург и Церковью Эмбиню началась.

- Огонь!

- Пли! Пли! Уничтожить всех врагов!

Лучники и арбалетчики начали обстрел подступающего противника. Но и фанатики не дремали, забрасывая стены магическими проклятиями и заклинаниями.

- Плотнее огонь!

Силы Королевства Розенхайм сосредоточили обстрел серебряными стрелами на крупных рогатых демонах, которые казались более опасными, чем рядовые фанатики и монстры.

- Гвраааааа!

Лучники продолжали обстреливать зачарованными и огненными стрелами неповоротливых демонов. От непрерывного шквала атак несколько демонов потеряло равновесие и, не сумев сделать следующий шаг, рухнуло на землю. Падение 20-метровых тварей прямиком на головы фанатиков вызвало настоящую неразбериху.

- Это честь стать жертвой Богу Эмбиню!

- Убить врага ценой собственной жизни!

Фанатики и монстры навалились на стены крепости.

- Держаться!

- Мы можем справиться с ними.

Атакующие приставили к стенам лестницы и забросили веревки с крюками, начав подъем. Одновременно с этим, защитников, размещенных на стенах, начало заливать магическими атаками, такими как Ледяной Ветер и Песчаный Вихрь.

Маги Королевства Розенхайм тоже вступили в бой.

- Река Бесконечного Пламени!

Маги протянули вперед руки, и спустя несколько секунд земля впереди треснула, выпустив из своих недр огненные языки.

С неба раздался визг, ознаменовавший появление всадников Церкви Эмбиню на вивернах. В отличие от 3-ей Виверны, созданной Виидом, эти особи были не в пример быстрее и свирепее. Спускаясь к стенам и башням крепости, всадники начали забрасывать солдат и магов своими копьями, а затем атаковать мечами.

Будь это не Королевская Дорога, то подобное можно было бы увидеть лишь во сне.

Небольшая часть игроков, наблюдавшая за происходящим с близкого расстояния, действительно могла ощутить всю грандиозность происходящего.

Спустя некоторое время, демоны стали ещё более агрессивны. Более крупные особи, рост которых превышал три метра, с разбега таранили рогами ворота крепости, намереваясь проломить их.

Некоторые монстры ползли вверх по крепостным стенам, словно пауки. Сопровождали их фанатики, сжимавшие в руках кирки и вилы, которые использовались ими в качестве оружия. Чернокнижники же обрушивали на головы защитников огненные шары, вызывая тем самым повсеместные крики боли.

Виид украдкой от всех начал отдаляться от того места, с которого наблюдал за ходом сражения.

- Стена долго не продержится.

Будучи столицей Королевства Розенхайм, Крепость Серабург была достаточно большой. Пока что рыцари и солдаты справлялись со сдерживанием фанатиков, но напор армии Эмбиню был слишком большой. То тут, то там небо озаряли яркие вспышки, а до ушей доносился громopodobный рокот, обозначавший падение стен.

Церковь Эмбиню не была той силой, которая смогла бы подавить всю истинную мощь Королевства Розенхайм. Однако государству приходилось держать постоянные гарнизоны вдоль границы с Королевством Брент и областями, кишущими монстрами. Так что Крепость Серабург попросту не располагала достаточным количеством солдат, чтобы сдерживать фанатиков Эмбиню.

- Такими темпами падёт и дворец Крепости Серабург, а значит...

Весь общественный порядок просто-напросто рухнет. Церковь Эмбиню бесконтрольно распространится по территории королевства, и государство окажется на пути к окончательной гибели. То, что раньше называлось Королевством Розенхайм, станет одним сплошным охотничьим угодьем, переполненным кровожадными монстрами, а в некоторых регионах Центрального Континента сгенерируется множество заданий по противодействию Церкви Эмбиню.

В конечном результате, игроки будут вынуждены либо добровольно, либо согласно королевскому указу, вступить в противостояние с этим злым орденом. Появятся повстанцы,

однако ни одно государство уже не сможет оттеснить Церковь Эмбиню. Наиболее вероятным исходом станет массовая миграция игроков из королевств, пораженных фанатиками.

– Я должен уходить, пока не стало слишком поздно, – пробормотал Виид и закатил глаза. За пределами стен стояла самая настоящая армия, а сотни всадников на вивернах контролировали небо. Чтобы остаться живым, ему нужно было найти способ покинуть крепость. Тем не менее, выход из неё был только один.

Виид осмотрелся и увидел, что некоторые игроки уже начали поиск компаньонов для совместного прорыва наружу.

– Набираем людей для совместного бегства. Нужны воины.

– Кто-нибудь умеет ездить верхом? Планируется прорыв через южные ворота! Набираем людей в команду, предпочтение отдается 300-ым уровням!

– Есть здесь кто-нибудь, кто может защитить торговца? Тому, кто выведет меня отсюда, я дам 3,000 золотых! Я даже повозку свою отдам, только помогите выбраться!

Игроки бросились искать убежище, создав тем самым на улицах настоящие столпотворения. Даже обычные НПС-жители хотели покинуть крепость. Если Церковь Эмбиню перебьет всех жителей, то Королевство Розенхайм уже не восстановить. Исчезнут бесчисленные задания, канут в небытие технологии, а торговцы понесут невосполнимые потери.

Не будет преувеличением сказать, что появление Церкви Эмбиню привело к настоящей катастрофе.

– В подобной ситуации нам тоже лучше сбежать.

– Да.

Виид и Союн решили прибиться к наиболее мощной группе.

– Простите, два воина...

– Наша группа уже полная.

– А у вас найдется место для двух человек?

– Мы не принимаем чужаков.

Даже в такой момент более опытные игроки не прекращали пренебрегать новичками. Высокоуровневые игроки сбивались в группы, чтобы самостоятельно озаботиться собственным выживанием. Если кто-то хотел к ним присоединиться, то нужно было заплатить, и даже при этом оставался шанс, что в критические моменты их попросту бросят.

– Прошу прощения, мы – два опытных воина.

– Аа, это те торгоши, которые продавали арахис втридорога!

– ...

Таким образом, даже Вииду и Союн трудно было найти какую-нибудь группу, так что они решили присоединиться к первой попавшейся. Но статус убийцы Союн был для остальных

словно иголка в глазах. Виид уже сталкивался с подобным чувством, получив статус убийцы в Тодуме. Убийца в любой момент мог подвергнуться нападению стражи, так что ему следовало вести себя чрезвычайно осторожно.

Затем руководители созданных групп и местных гильдий провели экстренное собрание.

– Скоро стена и ворота падут окончательно. Я предлагаю выбираться отсюда, когда между силами Королевства Розенхайм и Церкви Эмбиню завяжется ближний бой,

– Мы должны направляться в разные стороны... Мы пойдем на восток.

– Тогда мы на запад.

– Мы на юг. Церковь Эмбиню будет занята захватом Крепости Серабург, так что я не думаю, что фанатики погонятся за нами.

Группы согласовали план побега, но вот команда из восьми человек, в которую входили и Союн с Виидом, осталась не у дел.

– И куда нам бежать?

– Я пойду на восток. Этот путь выбрал Карлесс, а значит именно там наибольшие шансы выжить.

– Ну а я пойду через южные ворота. Не похоже, что там собралось особо много монстров.

Новички были оставлены на своё собственное попечение, так что у них не осталось выбора, кроме как побежать за остальными в ту или иную сторону. Поскольку остальные группы твердо намеревались покинуть Крепость Серабург, начинающие игроки остались бы совершенно незащищенными. Пойдя за остальными, с наибольшей вероятностью их используют в качестве приманки для монстров, но другого выбора у них попросту не оставалось.

– Эх, мы не можем пойти с ними.

– Мы уже выше 100-го уровня, так что когда Церковь Эмбиню прорвется, давайте просто умрем, сражаясь с ней.

Новички самозабвенно уселись на площади, глядя как остальные группы расходятся в разных направлениях.

«Нет, ни за что...», – стал не на шутку волноваться Виид.

Если он себя раскроет, то ни одна группа не отвергнет его. Возможно, кто-то назовет его трусом за этот побег, но нечто подобное всегда было естественным процессом в жизни, и это необходимо было вынести и преодолеть. Мимолетная жертва, отсеивающая неудачников!

В любом фильме о конце света всегда были люди, благодаря героическим действиям которых сохранялись жизни множества других. Но вместо того, чтобы стать героем, Виид хотел быть тем единственным человеком, который останется в живых до самого конца.

Сентиментальность, преданность и жертвенность делали жизнь лишь сложнее.

«Я должен избегать попадания в этот соблазн. Нельзя впасть в это искушение»

Виид смотрел, как перед ним сидит множество беспомощных людей. Как и подобает столице Королевства Розенхайм, здесь проживало приличное количество новичков. Здесь была и молодежь, и пожилые люди, и даже самые простые домохозяйки.

«Если я проигнорирую их, то большинство из них умрет»

Виид плотно сомкнул веки.

«Просто сбегу, как и предполагается путём трусости. В конце концов, когда я в этом нуждался, мне тоже никто не протянул руку помощи»

Глава 10: Побег из Крепости Серабург.

- Что ж, мы живём лишь раз. Получать осуждающие взгляды за манипулятивность и скупость – ничто!

Виид принял решение. Он сбежит из крепости только вместе с Союн.

Но в этот самый момент к нему подошла Селина, хозяйка цветочной лавки.

- Я прошу Вас, пожалуйста, спасите нас!

- Но я не настолько силён, чтобы...

- Я услышала это от цветов и деревьев. Вы - именно тот человек, которому под силу защитить нас!

Дзынь!

- «Эвакуация мирных жителей».

От растений Селине стало известно о Ваших многочисленных достижениях. Хотя это и является трудной задачей, но единственный человек, способный спасти мирное население от Церкви Эмбиню, - это Вы.

Человеком, способным уберечь жителей в моменты опасности, в Крепости Серабург считается тот, кто прошел через наибольшее количество приключений.

Уровень сложности: А.

Награда:

Браслет из цветов от Селины.

Ограничения:

Всякий раз, когда будет погибать кто-то из мирных жителей, Ваша Слава будет падать.

Отказавшись, Вы более не сможете принимать задания на территории Королевства Розенхайм, а Ваша Дурная Слава вырастет.

Просто приняв задание, увеличится Ваша Слава.

В Королевской Дороге задания появлялись круглосуточно. А учитывая высокую Славу и послужной список Вииды, даже цветы и деревья могли выдать ему поручение!

- Кхек, этот путь сопряжен с немалыми трудностями... - проговорил Виид и украдкой

посмотрел на браслет Селины.

Её браслет, как и говорилось в задании, был соткан из цветов. В целом, он выглядел так, словно его сделали дети во время игры на поляне, однако Виид, внимательно осмотрев его, понял, что это далеко не обычный предмет.

Эти драгоценные цветы можно было найти лишь в лесу высших эльфов. Цветы были наделены особой силой, поскольку не умирали и не увядали даже после того, как их срезали. Вот и сейчас, пребывая на руке Селины, они казались живыми.

«Я слышал истории о такого рода предметах, которые носят высшие эльфы»

Один из авантюристов рассказывал, что видел нечто подобное в одном из магазинов у эльфов. Также упоминалось, что цена на него была астрономической, но сам предмет был переполнен эффектами и повышал Близость к природе. Если бы Виид мог экипировать браслет Селины вместе с браслетом Бэрекена, то ему не нужен был бы больше ни один другой браслет.

Тон Вииды изменился.

– Даже если мне не хватит сил, я сделаю всё возможное, чтобы спасти людей. Пусть я и не знаю, под силу ли мне эта задача, но я всё равно возьмусь за неё во что бы то ни было!

– Вы приняли задание.

– Теперь среди жителей Королевства Розенхайм Вы будете называться «Спасителем».

Мало того, что задание оказалось совершенно неожиданным, так еще и количество людей, которое Виид смог бы вывести за стены крепости, отвлекая на себя внимание Церкви Эмбию, не могло оказаться особо большим. Сколько людей он сможет в одиночку провести до какого-нибудь безопасного места?

Помимо группы Вииды, на центральной площади Крепости Серабург были десятки тысяч новичков, утративших все надежды на спасение и просто сидящих на земле. Учитывая их низкие уровни, они легко поддались чувству беспомощности и опустили руки. Это были те самые начинающие игроки, которые убегали прочь даже при виде оленя, идущего к яблочному дереву.

Были и те, кто не убежал, поскольку не хотел оставлять своих членов семьи, имеющих низкие уровни или которые не успели подготовиться к эвакуации. Некоторые же просто потерялись и бесцельно ходили из стороны в сторону, пытаясь найти членов своих групп.

Что НПС-жители, что игроки пребывали в абсолютно безнадежном состоянии. Однако в

крепости оставалось около двух сотен высокоуровневых игроков, которым совесть не позволила бросить всех этих людей.

Судя по шуму битвы, доносящемуся со стороны стен, времени у Вида оставалось не так и много.

- Отмена Скульптурной Трансформации.

Виид деактивировал свой навык и его внешность вернулась к исходному состоянию. Однако в обычной своей форме он тоже не смог бы вывести людей на свободу.

- Нужно сделать это как можно быстрее.

Вынув свой Нож для резьбы, Виид подошел к большой декоративной статуе дракона, стоящей неподалеку.

Шкряб-шкряб.

Каждое движение ножа Вида отсекало лишние кусочки камня, превращая статую в нечто новое, поражающее сидящих вокруг мужчин, женщин и детей.

Абсолютно все телестанции транслировали сцены происходящего у стен Крепости Серабург.

- Просто удивительно. Думаю, это лишь вопрос времени - когда Церковь Эмбиню полностью захватит крепость.

- Влияние Церкви Эмбиню распространилось даже за пределы Королевства Розенхайм. В будущем фанатики могут стать настоящей угрозой.

- На Центральном Континенте большинство игроков перебирается в Королевство Хэйвен, поскольку только оно способно сдержать натиск этого злого ордена.

- А вот и вторая волна Огненного Дождя. Мы с вами стали свидетелями, как рушатся и горят простые жилые дома...

Ведущие делились с телезрителями своими опасениями на счет расширения Церкви Эмбиню. Они рассказывали о типах заклинаний, которые насылали темные маги, о видах и уровнях монстров, входящих в ряды армии захватчиков, и о методах их нападения.

Телешоу продолжалось и на экранах появилась сцена центральной площади, где зрителям показывалось в каком отчаянии пребывают местные игроки и жители.

- Игрокам нужно побыстрее разработать план побега. Как только стены падут окончательно, смерть станет неизбежной. Это действительно жестоко по отношению к новичкам.

- Да уж, эти лишенные надежды игроки собрались на площади, но их ждет только одно - смерть.

Но спустя некоторое время настроение находящихся на площади стало уже не таким безнадежным, каким было всего несколько минут назад.

- Что происходит?

- Похоже, он чему-то придает форму. Это явно какой-то скульптор.

Один из людей на площади вырезал скульптуру. Декоративная статуя дракона постепенно трансформировалась в нечто другое. Нечто, доселе не виданное здешними игроками. Нечто, что было под силу только смелым взмахам Ножа для резьбы.

- Это скульптор!

- Возможно... Нет, этого не может быть.

- Нет ни единой возможности, что это он. Правда, здесь его стартовый город...

Человек, на которого все надеялись. Бог Войны Виид.

После того, как Виид начал работать над скульптурой, мало кто заинтересовался этим процессом. Но постепенно, когда статуя начала обретать иную форму, все позабыли о надвигающейся катастрофе и начали внимательно за ней следить.

Шкряб-шкряб.

Скульптура Виида получалась отнюдь не красавицей. О его работах знали лишь то, что они захватывали дух, но всё же люди надеялись, что этот скульптор – именно он.

- Что-то ординарное здесь не годится. Я должен полностью контролировать сражение. Это должно быть нечто с огромным запасом Живучести и Здоровья, чтобы дожить до самого конца битвы.

Слегка поломав себе голову возможными вариантами, он, наконец, выбрал тролля. Ледяного тролля. По сравнению с каким-нибудь орком, у этой особи были вдвое более длинные руки, мощные мышцы и выпяченный живот.

- В конце концов, вся сила исходит от живота!

Помимо всего прочего, конечности этого тролля были толстыми и крепкими, словно у полярного медведя.

Если скульптура изображала представителя определенной расы, то её внешность и детализация могли стать более ярко выраженными. Скрытые таланты Виида, применявшиеся в работе над орком-воином, нашли новую жизнь в создании ледяного тролля.

- Так не пойдет. Лицо слишком спокойное, как у козла. Такое лицо никогда в жизни не посеет страх и ужас на поле боя.

Вииду действительно не нравилось, как получилось лицо ледяного тролля. Веки были слишком впалые, а скулы – слишком выпуклые. У этого монстра были настоящие крокодильи зубы и огромная голова, подбородок и лоб которой украшали как минимум шесть шрамов.

Если орка Каричи можно было признать головорезом №1 на континенте, то это создание имело такой вид, словно закусывало подобными орками на завтрак!

- Уваааа!

- Хнык-хнык...

Женщины и дети, являвшиеся жителями Крепости Серабург, начали плакать, как только увидели эту скульптуру. Благодаря высокому навыку Скульптурного Ремесла Виида, тролль выглядел будто живой.

- Это действительно позор, а не работа.

Если бы у Виида было время сделать всё так, как он себе её представлял, то лоб стал бы более неровным, подбородок – выпертым и разделенным на две половинки, а уши не выглядели бы такими нормальными.

- А еще было бы неплохо, чтобы язык был разделен на три части и болтался в разные стороны.

Скульптура включала в себя наилучшие черты самых отвратительных троллей и производила поистине угрожающее впечатление, однако Виид всегда стремился к более высокому художественному результату.

- Пожалуйста, дайте название завершенной скульптуре.

- Жаждающий Битвы Ледяной Тролль.

Виид выбрал именно такое название, поскольку ему, возможно, придётся сражаться до самого конца.

- Подтвердите название: «Жаждающий Битвы Ледяной Тролль». Верно?

- Да. Ну что, пойдём сражаться до самой смерти.

- Вы завершили создание скульптуры - «Жаждающий Битвы Ледяной Тролль»!

Переосмысленная работа декоративной статуи, созданной другим скульптором.

Дракон был преобразован в ледяного тролля.

Предыдущая работа не была исполнена столь некачественно, но скульптор, восходящий к вершинам своей профессии, приложил к ней руку. Тем не менее, лучше бы он оставил её в исходном состоянии.

Художественная ценность: 3.

- Эффекты:

Скульптура «Жаждающий Битвы Ледяной Тролль» увеличивает скорость восстановления Здоровья и Маны на 8% в течение следующего дня.

Все травмы будут заживать на 7% быстрее.

Интеллект и Мудрость снижаются на 25.

Очарование - исчезает.

Сила увеличивается на 45.

Ловкость увеличивается на 5.

- Вы получили опыт в Скульптурном Ремесле.

- Благодаря завершению статуи настоящего монстра, Слава увеличилась на 16.

- Из-за безрассудного уничтожения исходной скульптуры, Слава уменьшилась на 143.

- Искусство и Достоинство уменьшились на 1.

Виид нормально относился к критике со стороны других людей.

- Самое главное в искусстве – самоудовлетворение.

Завершающий этап работы над скульптурой был увиден множеством людей, собравшихся на площади, а также немалым количеством телезрителей.

Шум от суматохи и хаоса, творящихся возле ворот, нельзя было даже описать. И благодаря этой неразберихе, Виид укрылся под куском ткани и незаметно для других активировал навык.

- Скульптурная Трансформация!

- Вы использовали Скульптурную Трансформацию.

Бесконечная любовь скульптора к своему творению делает их похожими друг на друга!

Тело Виида укрупнилось, а живот вывалился наружу. Его кожа стала полностью белой, при чем её оттенок не только не придавал ему благородства, а наоборот, делал его внешность еще более отталкивающей.

- Форма и телосложение скульптуры не совпадают с Вашими данными, так что Вы не можете носить стандартную экипировку.

Теперь Вы можете носить среднюю стальную броню.

Вы можете подобрать новое обмундирование, основываясь на текущих параметрах этого вида.

- Влияние Скульптурной Трансформации существенно увеличило Вашу Силу и Живучесть.

Благодаря расовой особенности, скорость восстановления Вашего Здоровья существенно выросла.

Активировалась Близость к природе, усилив эффекты холода, источаемого троллем, на 239%.

Интеллект и Мудрость опустились до минимального значения.

Искусство, Вера, Очарование и Достоинство существенно снизились.

Резко выросла вероятность провала активации боевых навыков.

Действие Скульптурной Трансформации будет продолжаться до её отмены.

Вииду понравилось его изменившееся физическое состояние.

- Единственное, что остается делать с этой невероятной силой, - это сражаться!
Информационное окно персонажа!

Имя персонажа

Виид

Тип

Монстр

Уровень

406

Раса

Ледяной тролль

Слава

192,912

Здоровье

376,271

Мана

1,650

Харизма

462

Боевой дух

719

Сила

1,428

Ловкость

1,395

Живучесть

1,684

Мудрость

15

Интеллект

11

Лидерство

751

Искусство

70

Удача

3

Стойкость

881

Выносливость

662

Вера

5

Очарование

8

Концентрация

152

Мужество

170

Достоинство

6

Упорство

959

* Активировались особенности расы ледяных троллей.

Здоровье и Живучесть быстрее восстанавливаются, а тело источает холод.

Ваши навыки будут скорректированы до 8-го начального уровня.

Абсолютно односторонние условия! По мере увеличения уровня, росли и характеристики, а благодаря огромным дополнительным усилиям, он мог поднять их и сверх нормы. Таким образом, благодаря заданиям, Вииду удалось достаточно высоко поднять свои боевые и творческие характеристики, но сейчас всё это было преобразовано исключительно в Силу,

Ловкость, Живучесть, Стойкость и Упорство.

– Это хорошо.

Голос Вииды изменился, став глубже и громче.

Когда любопытные люди стянули ткань, то увидели, что количество ледяных троллей увеличилось до двух. Кожа нового ледяного тролля была белой, как снег, и он даже начал шевелиться. Это было поистине грандиозно – явить миру тайну Скульптурной Трансформации. Впрочем, это не имело значения, поскольку другие не могли использовать этот навык, пока не изучили его.

В связи с большим расходом маны и вероятностью провала активации навыка, вместо Рёва Льва, Виид просто громко прокричал:

– Я – Виид!

– Ураааааааааа!

Сурка, услышав последние новости о ситуации в Крепости Серабург, поделилась своим беспокойством с остальными товарищами.

– Что делать, если с Виидом случится что-то плохое? У него и так уже много врагов...

В Королевской Дороге считалось обычным явлением, когда удачливым игрокам втыкали нож в спину или устраивали на них засады в подземельях. И вот игрок, за голову которого Гильдия Гермес объявила публичное вознаграждение, оказался в ловушке, окруженный Церковью Эмбиню! Могло ли быть что-то ужаснее, чем это?

Пэйл легко похлопал её по плечу.

– Такие люди, как Виид, сумеют выбраться из любой точки мира, так что сильно не беспокойся. Даже если кто-то хочет его убить, просто так он не умрет.

– Да, ты прав. Сколько сорняки не пропалывай, они всё равно вырастают. А даже если тараканов травить, то они всё равно приспосабливаются и выживают.

– Ты совершенно права.

Раз это был Виид, то и волноваться не о чем. Он был тем человеком, который попытался бы сделать деньги, создавая горячие источники на дне ада!

В настоящий момент их группа расположилась в одной из таверн Моры, наблюдая за прямой трансляцией с места событий. Хотя силы вторжения Церкви Эмбиню и были огромны, друзья были уверены, что Виид использует весь спектр недобросовестных методов и с легкостью оттуда уйдет.

Но когда на сцене появился некий человек, вырезающий скульптуру, люди в таверне побледнели.

– Возможно, это Виид-ним...

- Думаете?

Кто бы еще мог делать скульптуру, когда вокруг сидят одни новички!

- Я просто представить себе не могу, что Виид решил сделать это из добрых побуждений...

Виид, который постоянно ворчал себе под нос о том, как сложно эксплуатировать новичков, о чем товарищи быстро вспомнили. Но правда ли это был тот самый Виид? И действительно ли он решил остаться с начинающими игроками?

Затем на картинке было показано, как Виид превратился в ледяного тролля и прокричал:

- Я - Виид!

Момент, когда оглушительные крики новичков перекрыли даже рев монстров за стенами Крепости Серабург, был показан абсолютно по всем телеканалам.

- Кхак!

- Это Виид-ним. Виид-ним находится в Королевстве Розенхайм!

- Бог Войны Виид там прямо сейчас!

На улицах Моря образовалось столпотворение.

- С каких пор Виид в Крепости Серабург?

- Как и ожидалось! Он ни за что не бросит слабых и не сбежит. Я знал это!

- Как думаете, может он знал, что Церковь Эмбиню будет атаковать, а потому и пришел заранее, чтобы спасти людей, находящихся там?

- Да, всё может быть именно так.

- Нам есть за что уважать нашего лорда.

Игроки Моря опять попали в заблуждение относительно Виида!

Пэйл, Зефи и даже Манауэ были в замешательстве.

«Это что, и правда так?»

«Наверное, всё это время я заблуждался касательно натуры Виида-нима. На самом деле он очень добрый человек и у него мягкое сердце»

«Я думал, что он еще более жадный, чем я. Теперь я знаю, что это всего лишь маскировка, которую он носит, чтобы помогать людям»

Глядя, как самые ближайшие соратники Виида - те, с кем он регулярно проводит время и которые о нём знают всё, пересмотрели свои взгляды, то нечего было и говорить о состоянии самых простых игроков Моря.

Мора была обязана своим развитием Вииду, и даже сейчас множество проектов воплощалось в жизнь именно благодаря его смелым замыслам. Он был скульптором, но ни один другой

специалист в области искусства и культуры не мог сравниться с его умением планировать!

«У Виида большое сердце, и он определенно с этим справится»

«Он ничего не жалеет и вкладывает в Мору свои личные средства, в то время как другие лорды заботятся лишь о налогах»

Не было ни одного человека, который не мог бы не восхищаться Виидом, глядя на его успехи в развитии Мору.

– Как такой праведный человек существует в этом мире...

– Именно благодаря таким людям, как Виид-ним, Версальский Континент еще не погряз во тьме.

– Травяная Каша! Травяная Каша!

Виид собрал в центре площади игроков, чей уровень был выше 300-го. С их силой, бороться против Церкви Эмбиню было бы чистым самоубийством, так что нужно было придумать способ, как отсюда выбраться.

– Как насчет того, чтобы уйти южным путем? Там собирается много народу и, если нам удастся прорваться, то, думаю, всё будет в порядке.

– На западе сил Церкви Эмбиню поменьше. Если у нас получится миновать демонов, то мы будем свободны.

Все эти люди были достаточно высокого уровня, но по какой-то причине не сумели сбежать раньше. Но теперь, когда у них появилась толика надежды на выживание, они начали серьезно обсуждать возможные варианты побега.

Виид с понимаем относился к их предложениям.

– Что юг, что запад – везде опасно. Нас слишком много и мы слишком обременительны для других эвакуационных групп, чтобы нас кто-то взял с собой.

– А что если пойти по пути, который расчистят другие группы?

– Тогда монстры перестанут преследовать их и переключатся на нас. А так как нас много и мы не можем двигаться достаточно быстро, то неизбежно понесем большие потери.

Хоть игроков и было много, но мало кто был достаточно квалифицирован, чтобы защититься от монстров. Остаться здесь они тоже не могли, ведь как только демоны перелезут через стены, то последствия будут просто катастрофическими. Никто не мог придумать ничего путного, и жизни этих людей находились в подвешенном состоянии. Все они ждали Виида. Возможно, в конце концов, их всё равно ждала смерть, но их сердца утешались тем, что он по крайней мере попробовал спасти их.

И в этот момент Союн прислала Вииду шепот.

Союн: – Есть секретный проход, который может вывести нас за пределы крепости.

Виид: – Секретный проход?

Союн: – Да, он ведёт через королевский дворец. Я еще там не была, но вот что я получила от одного из рыцарей немногим раньше.

Затем Союн передала ему обрывок карты.

– Вы получили карту секретного эвакуационного прохода, расположенного во дворце Королевства Розенхайм.

Виид поспешно начал изучать карту и понял, что это был запасной выход из крепости для членов королевской семьи в случае возникновения чрезвычайных ситуаций.

Виид: – Как ты умудрилась получить её?

Союн: – Когда я направлялась к Звездному Дворцу со статусом убийцы, на меня напало несколько рыцарей. Я их убила, а из одного выпала вот эта карта.

Виид: – ...

Как правило, избиение королевских рыцарей до смерти не вписывалось ни в какие рамки. Тем более, для того, чтобы получить подобный предмет, нужно было убить сразу нескольких! Но если опустить процесс получения этого предмета, то карта была для них весьма кстати.

«Этот путь ведёт из Крепости Серабург. При чем здесь даже не один тоннель, а целых шесть»

Поскольку дело касалось короля и членов его семьи, то и путей экстренной эвакуации было несколько.

«Основная проблема заключается в том, что он не уведет нас особо далеко от крепости...»

Даже если они сумеют пробраться сквозь этот тайный ход, то окажутся достаточно близко от войск Церкви Эмбиню и гарантированно будут замечены. Однако на данный момент наиболее актуальным для них было хотя бы покинуть пределы крепости.

Первым делом Виид решил дать искру надежды отчаявшимся игрокам.

– Сейчас мы отправимся к секретном проходу в королевском дворце и выберемся с его помощью наружу.

Он был уверен, что какой бы не был маленький шанс на выживание, вес его слов заставит всех этих людей последовать за ним.

От человека к человеку новость быстро распространилась по толпе.

- Виид-ним сказал, что спасёт всех нас!

- О чем ты говоришь?

- Мы сбежим через секретный проход в королевском дворце!

- Вы знаете, я с самого начала ему доверял. Я прямо таки знал, что он спасёт нас.

- Ах, да о чём вообще беспокоиться, когда среди нас Виид! Он ведь не просто Виид! Он Бог Войны!

Толпа слепо верила в Виида. Как правило, когда возникали такие ситуации, где решались судьбы тысяч жизней, возникали жаркие споры и высказывались противоречивые мнения. Но они, все как один, решили следовать за Виидом. НПС-жители тоже пошли за ним, руководствуясь заданием Селины.

- Что ж, будем выдвигаться.

Виид, Союн и другие сильные игроки побежали вперед, прокладывая путь ко дворцу.

- Хо-хо... Мы идём.

- Погнали!

Как единое целое, собравшиеся на площади игроки хлынули в сторону дворца. Не будет преувеличением сказать, что со стороны эта ситуация была похожа на восстание.

- Старший, а куда мы идём?

- Виид-ним спасает нас. Мы просто должны следовать за ним.

Игроки бежали прочь от площади, а за ними следовали НПС-жители.

У входа в королевский дворец всё ещё оставалась кое-какая стража, но большинство солдат было мобилизовано для сражения с Церковью Эмбиню. Рыцарей и вовсе не было. Очевидно, они отправились сопровождать короля или его семью в безопасное место.

Виид продвигался вперед, держа в руках карту. Ему не трудно было находить верный путь, поскольку он недавно посещал Звездный Дворец, чтобы поохотиться.

- Путей эвакуации несколько, так что просто пойдем к ближайшему...

В каждом дворце, где останавливались или проживали члены королевской семьи, всегда предусматривался запасной выход.

- Теперь нам нужно попасть к покоям третьего принца.

- Ясно. Давайте тогда я пойду вперед и разведу что к чему.

Когда Виид изложил свой план, оставшиеся высокоуровневые игроки и воины среднего уровня, которые не нашли себе других групп, добровольно решили отправиться вперед и разведать местность.

Спустя некоторое время они вернулись и доложили, что дворец пуст. Даже ценные вещи – и те

были вынесены.

- Вперёд!

Покои третьего принца были куда меньше остальных, но при этом всё равно могли похвастаться своим собственным ухоженным садом и несколькими предметами искусства. Даже возглавляя всю эту процессию, Виид не забывал проверять предметы и срывать со стен те, которые представляли хоть какую-то ценность.

- Нам сюда.

Секретный проход располагался в опочивальне принца, а именно - в шкафу. Игроки с профессией авантюриста уже разведали покои и определили, где он располагается.

- Давайте, нужно торопиться.

- Вы первый обнаруживший подземелье «Подземный Дворцовый Проход».

Бонусы:

Слава увеличилась на 315.

Двойной опыт и шанс выбить предметы на протяжении следующей недели.

Из первого убитого монстра каждого типа выпадут лучшие предметы.

- Ага, это подземелье. Подождите, пожалуйста, секундочку, я проверю его.

Авантюрист по имени Надаль вышел вперед осмотрелся.

- Идентификация Подземелья!

- Подземелье «Подземный Дворцовый Проход».

Подземный ход, проложенный для королевской семьи Королевства Розенхайм, предназначенный для использования в экстренных ситуациях.

В течение длительного времени Крепость Серабург не испытывала значительных потрясений, и некоторые члены королевской семьи стали использовать этот проход для проведения сомнительных мероприятий.

Вскоре тоннель был занят монстрами, а благодаря наличию в нём запасов продовольствия, они быстро размножились.

Уровень сложности: очень высокий.

Размеры подземелья: огромные.

Это был идентификационный навык, который можно было использовать после получения некоторой общей информации о том или ином регионе. Авантюристам всегда было легче что-нибудь отыскать.

– О, Боже, я чувствую монстров. Учитывая сложность подземелья, думаю, они на середине 300-ых уровней, – встревоженно проговорил авантюрист.

Вииду тоже доложили о ситуации, но иного он и не предполагал.

Однако как только он сделал первый шаг, перед ним появилось несколько фей, светящихся, словно светлячки.

– Нас послала Королева.

– Этот путь опасен. Этот путь опасен.

– Даже если это так, господин Виид должен с легкостью его расчистить. Ах, ледяной тролль – это так здорово! Он такой милый!

– Думаю, вам лучше идти в ту сторону... Или лучше вон в ту?

Фей кружили вокруг Виида, непрерывно болтая. Лишь благородный человек мог увидеть их, а своё существование эти маленькие существа могли скрывать даже от шаманов и призывателей духов.

Так или иначе, хорошо, что он был в дружественных отношениях с феями. А благодаря принятому заданию от Королевы Фей, появились её посыльные и предложили свою помощь.

ПРОДОЛЖЕНИЕ СЛЕДУЕТ...

<http://tl.rulate.ru/book/487/55808>