

Глава 1: Замок Каллапик.

Последняя секретная скульптурная техника.

Продвинутый уровень Ваяния Времени позволял ему использовать Ваяние Путешествия!

Виид и камня на камне не оставил, изучая все подробности истории Версальского Континента.

«Вторжения монстров или войны. Происходило много великих событий»

Глядя на историю Версальского Континента, можно было выделить целый ряд важных событий.

- Падение Королевства Брукер в течение двух дней из-за вторжения монстров.
- Крепость Намиас. 37 дней непрерывного побоища превратили её в руины.
- Вторжение морских монстров, которым не было ни конца, ни края. Три года половина континента страдала от непрекращающегося нашествия чудовищ.

«Умм. Очень хорошо»

Ваяние Путешествия было техникой, позволявшей исследовать отголоски времени и посещать определенные моменты прошлого.

«Война, война»

Если бы он был честным скульптором, то его бы интересовали те периоды истории, где процветало искусство.

Он мог бы свободно перемещаться по королевствам, насыщенным романтикой, культурой и туризмом.

Он мог бы дегустировать вкуснейшую еду, которая таяла бы у него на языке, любоваться красивейшими зданиями и наслаждаться женскими улыбками.

Секретная скульптурная техника, позволяющая ему путешествовать сквозь древние государства к потайным уголкам своего сердца.

Продвинутый уровень Ваяния Времени Виид получил, находясь в Подземелье Молс.

Дзынь!

- Текущее значение Ваяния Времени достигло 10-го среднего уровня и перешло на 1-ый продвинутый.

Вы получили большое просветление относительно времени.

Вы овладели Ваянием Путешествия, которое может перемещать Вас во времени и пространстве.

На данный момент Вы можете применить Ваяние Путешествия всего три раза.

Частота доступных применений техники будет обновляться раз в месяц и увеличиваться по мере выполнения заданий.

При выполнении определенных условий, могут быть созданы специальные задания, связанные с историей, искусством, торговлей и ремеслом.

По мере роста текущего значения Ваяния Времени, Вы будете получать возможность изучить ещё больше областей, эпизодов истории и заданий.

Этот навык он получил за сотни часов упорного труда над скульптурами.

Таким образом, первым местом Виид выбрал «Замок Каллапик». Он принял во внимание возможные физические и психологические трудности, так что решил взять с собой еще и своих товарищей.

После победы над Гильдией Гермес в Подземелье Молс стояла благоприятная атмосфера.

- Но я всё ещё чувствую себя слегка опустошенным. Не хотите отправиться со мной на охоту?

Его старые ни в чем не повинные коллеги, а также Питон и Приправленный Рак на удивление легко проглотили наживку.

- Это будет просто легкая охота, - объявил Виид, а затем тихо пробормотал, - Ваяние Путешествия.

Тысячи нитей света сплелись воедино и сформировали крупный портал, достаточно большой, чтобы пропустить сразу несколько человек.

- Вы активировали Ваяние Путешествия во времени и пространстве.

- Что ж, я пойду первым, - сказал Виид и быстро вошел в блестящий портал, прежде чем его коллеги успели хоть что-то у него спросить.

А затем Виид исчез.

- Вах, Виид-ним изучил новый навык, - с восхищением сказала невинная Сурка.

Ирен тоже была наивной девушкой и ничего не заподозрила.

- Похоже, он приобрел этот навык во время какого-то из своих приключений.

Остальные с этим согласились.

- Ох, как же я завидую. Но что, разве у некромантов есть навыки перемещения, выглядящие как телепортационные врата?

Ромуна немножко ревновала, а вот Зефи не проявил никакого интереса к этому навыку перемещения.

«Есть хочется... Эм. Было бы здорово перекусить вместе с Юрин. Я буду отрезать самые вкусные кусочки и давать их ей. А еще неплохо было бы выпить бокал пива»

Беллот и Хварен не любили охотиться, но и не испытывали негатива к этому процессу. Им довольно трудно было поднять свой уровень, так что путешествия с Виидом были для них весьма эффективны.

В Питоне же горел дух соперничества.

«Воин - сила. Он некромант, но... Его мощь, как скульптора, не должна была ослабеть. Получить всего лишь какой-то один телепортационный навык - было бы попросту бесполезно. Так или иначе, если я пойду за ним - то увижу, на что он способен»

Даже Рак, убийца с потрясающими наблюдательными навыками, в этом не сомневался.

«Кажется, он не использовал никаких предметов. Это определенно какой-то навык. И я немного удивлен, так как впервые вижу его... Наверное, что-то связанное с ваянием»

Он хотел бы узнать у Виида детали, но тот уже исчез.

Возможно, незнание подробностей - не так уж и плохо.

«Не стоит ли мне опасаться удара в спину или чего-то подобного?»

Виид был хорошо квалифицирован. Бог Войны и правитель Королевства Арпен. Одно этого уже было достаточно, даже если не принимать во внимание его многочисленные титулы, заработанные в приключениях.

«Если там скучно - то он бы туда попросту не пошел»

Питон и Рак верили в его славу, в то время как старые друзья Виида были преданы ему и наивны. Они были настолько лояльны, что стали бы гарантами кредита.

Пэйл вошел в портал без малейших раздумий. Сделав шаг вперед, он почувствовал нечто странное. Его тело словно бы двигалось вперед, проходя через десятки тысяч нитей света.

«Это не телепорт?»

Он направлялся к одному далекому-далекому месту.

Спустя некоторое время, он оказался по вторую сторону портала. Его голова кружилась, а слух пронзило огромное количество шума.

- Подавить мятежников!

- Рыцари! Защищать Его Величество, даже если это означает верную гибель!

- Вперед, вперед! Рыцари, в атаку всеми силами!

Дворец Каллапик.

На территории королевского дворца, расположенного неподалеку от города, шла битва между рыцарями и повстанцами.

- Ч-что? Где это я? - запаниковал Пэйл, оглядываясь по сторонам. К счастью, Виид оказался рядом.

- Виид-ним!

- Э-э. Ты быстро. Я знал, что ты придешь первым.

- Ага. Конечно же я первым буду следовать за Виидом... Нет, но что происходит? Где мы?

- Это место, куда мы пришли, чтобы поохотиться.

- Охотиться?

Виид был доволен, словно мошенник, успешно провернувший дело.

- Да. Это охотничьи угодья.

Дзынь!

- «Выживший Каллапика».

На протяжении десятилетий Королевство Каллапик страдало от засухи.

Из-за монстров, спускающихся с Хребта Ольт, государство оказалось на грани кризиса.

Дворяне предали своего правителя, а армия покинула Замок Каллапика, который был начисто пропитан кровью.

Честь, власть и мораль - глубоко похоронены в этой земле.

Вы должны выжить в этой битве.

Уровень сложности: А.

Награда:

Воинская храбрость и трофеи.

Ограничения:

Выжить.

Появившееся и принудительно принятое ими задание!

Это была уже не просто охота.

Прежде чем использовать Ваяние Времени, Виид разузнал о ситуации. Но вот Пэйл выглядел смущенно.

- Откуда это внезапное задание... И разве есть такой замок - Каллапик?

- Ну, можно сказать, что есть, а можно, что нету.

- В смысле?

- Если ты посмотришь в исторические справочники, то увидишь, что он был разрушен 780 лет назад.

- Но как тогда мы здесь оказались?

- Мы попали в прошлое.

- ...

Путешествие во времени!

Эти слова моментально всплыли в голове у Пэйла. Боевой раб Виида поверил в своего товарища, а также почувствовал признательность за привлечение к столь необычному приключению.

Вместо заурядной охоты на монстров, он выбрал настоящее приключение со своими самыми близкими друзьями. Но были и жалобы.

- Но почему ты не объяснил это заранее?

- Я не могу объяснять абсолютно всё, что происходит в этом мире. И я не думаю, что ты пошел бы сюда, если бы я всё подробно объяснил, - невозмутимо ответил Виид.

Грех не использовать немного обмана в этом жестоком мире!

Людей, которые невинно верят всему, что им говорят, ждет разочарование!

- Кхек!

Пэйл сделал такое лицо, словно его ранили, но затем быстро убедился в обратном.

«Эм. Да, в этом есть смысл. Я не могу винить Виида-нима в том, что пошел сюда, не выслушав его должным образом»

Пэйла втянули в опасную битву, но вскоре его разум расслабился. Даже если его и ждет впереди настоящее испытание, он знал, что и это приключение Виида, вероятнее всего, будет успешным.

- Масштаб битвы и в самом деле велик.

- Это историческая кровавая бойня.

Виид и Пэйл смотрели на горящие здания замка. Среди полуразрушенных строений отчаянно сражались рыцари и солдаты.

- Мы будем воевать на стороне королевской семьи?

- Как только их дела пойдут на поправку.

- На поправку?

- В первую очередь я буду смотреть по ситуации. Так или иначе, нам просто нужно выжить.

Абсолютно простое задание.

Пааааах!

В воздухе появился контур портала, ознаменовав прибытие Мейрон и Сурки.

- Ч... Что это за место?

- Замок Каллапик.

Мейрон последовала за боевым рабом, который был её возлюбленным, а Сурка и вовсе особо не задумывалась.

Лицо Мейрон помрачнело.

- Замок Каллапик? Про него упоминается в истории.

Она была ведущей на телестанции, так что имела глубокие познания в истории Версальского Континента.

Пэйл почувствовал её напряжение, взглянув на неё.

- Так и есть. Мы попали сюда с помощью путешествия во времени.

- Кхэ! Значит, мы попали сюда, чтобы умереть! - отчаянно воскликнула Мейрон, однако вскоре

улыбнулась, - Ага! Это же наверняка выйдет в эфир!

Если возникала конфликтная ситуация с Гильдией Гермес, то как ведущая, она должна была сохранять нейтралитет. Но в этой ситуации ничто ей не мешало принимать самое непосредственное участие.

Сурка посмотрела на дерущихся воинов, а затем оглянулась на Вииду.

- Может, прошептать остальным?

- Да.

- Сейчас, я свяжусь с ними в чате.

Сурка: - Вах, это действительно хорошая охота.

В воздухе сформировался временный портал, и сообщение Сурки ушло к остальным участникам группы.

Хварен: - Что, правда настолько хорошая?

Сурка: - Совершенно потрясающая! Сестричка, ты только представь себе: монстры держат ювелирные изделия прямо в лапах! А некоторые рыцари экипированы в доспехи и вооружены мечами с инкрустированными драгоценными камнями.

Беллот: - Сражаться - это слегка утомительно.

Сурка: - Здесь целая прорва красивых мужчин. Рыцари - просто восхитительны!

Ирен: - А как насчет страшных монстров...

Сурка: - А ещё здесь большие и красивые здания.

Беллот, Хварен, Ирен, Ромуна и Зефи с легкостью были пойманы на крючок. Вскоре присоединился и Рак с Питоном.

- Кхо, где это мы?

- Замок Каллапик! - громко ответила Сурка спросившей Беллот.

- И что мы здесь делаем?

- Мы на ужасном поле боя!

Методы мошенничества и обмана Вииду продолжали распространяться и среди других!

Сам же Виид с ликующим лицом произнес:

- Восстаньте. Откройте глаза, души, не знающие покоя. Живите и отомстите тем, кто убил вас. Восстание Нежити!

Он начал призывать нежить из трупов павших воинов, явив на поле боя смесь из скелетов-рыцарей, дуллаханов и Рыцарей Смерти.

- Вы вернули нас от смерти. Мы, бессмертные воины, поклоняемся и заявляем вам о своей

лояльности, – проговорив, преклонили колени Рыцари Смерти.

Затем Виид вызвал Ван Хока и Торидо, чтобы те руководили нежитью.

- Остановить врагов.

Его коллеги слегка опешили, но затем нашли чем себя занять. Достав оружие, они вступили в бой с мятежными рыцарями.

Пэйл вёл огонь по командному составу повстанцев, а Мейрон забралась на крышу, чтобы обстреливать врагов сверху.

- Огненное Поле!

Ромуна применила широкодиапазонное огненное заклинание.

Никто из атакующих мятежников не мог пройти через их заслон.

Затем к группе товарищей подошел капитан рыцарей Замка Каллапика вместе со своими войсками.

- Посторонние! Кто вы? Мятежники?

Пэйл быстро поклонился и произнес:

- Мы пришли сюда, чтобы помочь.

- Твоим словами нельзя доверять, потому что вы создаете нежить из трупов рыцарей, служивших королевской семье!

- Это... Виид-ним...

- Некромантия строго запрещена на этом континенте. Вам нет оправдания, раз вы прибегаете к злым техникам, имеющим дело с трупами!

Взгляды всех товарищей немедленно перевелись на Вииду. В их глазах читался вопрос.

- Это слабая сторона некромантов, с которой ничего не поделаешь. Но есть способ как исправить это.

Виид слегка улыбнулся и вручил капитану скульптуру.

- Скульптура Его Величества. Ею нельзя не восхищаться.

- Кхек!

- Да уж.

Превосходная скульптура, которую он заранее вырезал. А в нижней части скульптуры словно бы застряли три серебряные монетки.

В сложном современном обществе взятки были ключом к размягчению любого сердца!

Тем не менее, лидер рыцарей бросил скульптуру на землю.

- Эта страна уже в руинах и какая-то скульптура ей не поможет! Вам всем место за решеткой.

План с тремя серебряными монетами потерпел крах, и выражения лиц его товарищей стали мрачнее.

- Не волнуйтесь. Есть решение.

Виид подобрал три монетки и активировал заклинание:

- Взрыв Трупа!

Ба-ба-ба-бам!

Небольшая область около капитана мгновенно взорвалась.

- Лидер рыцарей Тэйкен погиб.

Враждебность Королевства Каллапик увеличилась на 100.

- Ук-хек!

Пэйл и Зефи удивились внезапному взрыву.

- Похоже, что мы можем решать все проблемы именно так. В атаку.

Виид приказал нежити атаковать силы Замка Каллапик, а затем обратился к своим коллегам:

- Я испытывал подобное, когда проходил пустынное задание. Это - путешествие в прошлое с помощью Ваяния Путешествия. Это не наш исходный мир, так что всё, что мы видим, исчезнет, когда наше приключение завершится.

- Ага, - поняв, кивнула Ромуна.

Жители Империи Хэйвен и Королевства Арпен до сих пор жили обычной жизнью, рожали и воспитывали детей. А Виид был тем человеком, который учитывает людей, когда речь идет о приключениях.

- Похоже, что теперь мы все и правда будем заняты сохранением своих жизней.

- Угу. Это верно.

- Я чувствую себя слегка опустошенно, - проворчала Беллот, но не забыла свою роль. Её окружали Рыцари Смерти, сражающиеся как с повстанцами, так и с войсками обороны замка.

- Цепное Проникновение! Земляной Вал!

- Кхе, Ветряная Стрела!

Пэйл и Мейрон поливали врагов стрелами, Ромуна выкрикивала слова заклинаний, а Сурка орудовала своими собственными руками.

- Йап, Удар Кулаком!

Кулак Сурки увеличился более чем в десять раз и съел рыцаря, сражающегося против нежити.

- Мне нравится ближний бой.

Питон прыгнул на противника, размахивая двуручным мечом, а Приправленный Рак быстро исчез. Каждое его появление сопровождалось смертью рыцаря командирского уровня.

Ирен исцеляла товарищей своей божественной магией, а иногда даже подлечивала рыцарей, сражающихся с нежитью.

- Спасибо, госпожа жрец!

- Пожалуйста.

Виид и командовал нежитью, и стрелял из лука. Факт оставался фактом, некромантам не с руки было охотиться вместе с кем-то другим. Некромант - человек-армия, которому совсем не эффективно работать в группе с другими игроками.

Но для того, чтобы преодолеть эту слабость, Виид прыгнул в самую гущу боя.

Замок Эвалюк в регионе Калламор.

Это место находилось под руководством Дайни и осталось невредимым даже после многочисленных восстаний на территории Империи.

- Улицы и здания чистые. Это всё благодаря нашему уважаемому лорду.

- Может мне и вовсе позабыть о Королевстве Калламор? Зачем оно мне нужно? С лордом всё стало только лучше. Я действительно не могу надеяться на что-то большее.

- Наш замок стал центром торговли, туризма и производства. Население замка увеличилось благодаря притоку людей, а дети перестали плакать.

Жители замка Эвалюк хвалили деятельность Дайни. У игроков тоже не было никаких жалоб.

- Когда лорд Дайни-ним прибыла, я волновался.

- Я тоже, но как оказалось, все переживания были зря.

Лорды из Гильдии Гермес славились своим выжиманием из игроков последних соков. Но как только к власти пришла Дайни, она изменила налоговую ставку и ликвидировала большинство дискриминационных вещей в охотничьих угодьях и заданиях.

За исключением обязательного налога для Гильдии Гермес, она оставила лишь самые минимальные сборы.

Благодаря ведению торговли и обороту своих собственных средств, город начал развиваться.

- Уважаемый лорд, это сложное решение.

- Гильдия Гермес не давала мне указаний о том, как нужно управлять. Я действую в рамках правил гильдии.

Некоторые игроки пытались противоречить ей, но вскоре всё прекратилось.

А еще распространились слухи о её дружбе с Лефеем и Дарием.

Даже когда на Центральном Континенте появились повстанцы, Замок Эвалюк продолжал эволюционировать, и теперь мог прямо таки похвастаться численностью своего населения и экономической мощью.

Патрулируя улицы по несколько раз за день, Дайни подружилась с местными жителями.

- Лорд-ним, возьмите это лекарственное растение. Я хотел подарить Вам букет цветов, но травы мне больше по душе...

- Да, спасибо. Это прекрасно, - Дайни взяла лечебный пучок трав и звонко засмеялась, начав его жевать.

- После еды, неплохо бы съесть еще и немного женьшеня... Гм-гм.

Чтобы простые люди не чувствовали себя неловко, она носила длинную темную робу.

- Несчастный случай!

- Здесь раненный!

Один из жителей был сбит повозкой и получил тяжелое ранение.

Дайни сразу же подбежала к лежащему человеку и протянула руку.

- Я должна это исправить. Абсолютное Восстановление!

Она, словно жрец, использовала продвинутое божественное заклинание!

Также Дайни частенько принимала участие в рейдах по подземельям, расположенных вблизи Замка Эвалюк.

Она приходила туда, где другие игроки занимались вербовкой новых членов охотничьих групп.

- Вы собираетесь идти на охоту?

- Да, нам нужен еще один человек... Игрок 400-го и выше уровня.

- Это я.

- Тогда, не хотите ли составить нам компанию?

- Да, конечно.

- Правда, нам нужен воин. Вы, кажется, шаман, но глядя на Ваши серьги, кажется, Вы можете сражаться и в ближнем бою?

Дайни легко кивнула. Её профессия не была боевой, но это не имело значения.

- Да, могу.

- Какой тип оружия Вы предпочитаете использовать?

- Меч, копье, топор, лук, молот, серп, крюк и кирку.

- Ах, ясно. Вы владеете почти всеми видами.

- Это потому что оружие - моё хобби.

- Жрец в нашей группе не особо силен, так что Вы должны будете осторожно распоряжаться своим Здоровьем.

- Я могу использовать магию исцеления.

- В самом деле? Тогда Вы - лучшая.

Шаман, который мог делать всё, что угодно!

Если бы это было не так, то высокоуровневому шаману никогда не получилось бы найти себе достойную группу.

Когда Дайни было скучно, она отправлялась в рейды по подземельям, а потому её уровень навыков был достаточно высок. Кроме всего прочего, она изучила множество разных навыков, начиная от деактивации ловушек и благословлений, заканчивая проклятиями и выслеживанием монстров. Всякий раз, когда Дайни присоединялась к какой-то группе, скорость их охоты возрастала многократно. Она дополняла недостатки других профессий и группа вскоре начинала следовать за ней.

- Вы когда-нибудь охотились вместе с нашим лордом?

- Нет, а что, она так же хороша, как и говорится в слухах?

- Слухи ещё и недоговаривают. Мы просто доверились, пошли за ней, а она обо всём позаботилась.

Дайни ходила в подземелья, а также навещала города. Популярность Замка Эвалюк выросла, финансовая независимость укрепилась, а с этим поднялось и количество игроков.

Возможно, у неё и не было особо много Славы, но среди жителей лучшей репутации и не сыскать. Её авторитет вырос по всему Королевству Калламор.

На встрече с руководством Гильдии Гермес, ей было озвучено официальное предложение.

- Почему бы Вам не попробовать расширить область правления?

- На сколько?

- Вокруг Замка Эвалюк расположено еще 7 замков, находящихся в довольно непрестом состоянии. Лорды недостаточно квалифицированы, так что... Пожалуйста, возьмите на себя эти территории.

- Да, я понимаю.

Территория, подконтрольная Дайни, продолжала расширяться, и достигла примерно 1/5 региона Калламор.

Посредством обмена технологиями, культурой и производством, Замок Эвалюк наращивал своё влияние, будто черная дыра.

Продавец Комуль из Торговой Компании Манауэ! Толкая вперед свою ручную повозку, он вошел в Замок Эвалюк.

- Подходите, подходите. Продаётся вяленая рыба.

- Пожалуйста, подходите и смотрите. Дешевые хрустальные шары для одноразовых заклинаний или просмотра видео.

- Продаётся змеиная кожа, панцири насекомых и различные виды древесины. Вы знаете их цену.

Широкие площади Замка Эвалюк были настоящим раем для торговцев! Они сидели на земле или стояли прямоком на своих повозках, активно продавая вещи.

«Хм. Треть этих торговцев – работают здесь круглосуточно»

Комуль острым взглядом проанализировал местных игроков. Торговцев, которые избегали боев, выдавал округленный живот и толстый подбородок.

«Среднеуровневые игроки продают достаточно много вещей... Экономика выглядит устойчивой. А развивается она за счет малой торговли»

Комуль был уроженцем Королевства Арпен. Он поздно начал играть в Королевскую Дорогу, но всё же испытал на себе начальный период Королевства Арпен.

«Манауэ-ним сказал, что предоставит всё, что потребуется. А значит нужно найти лучшее место для торговли»

Торговец не мог сделать себя имя, торгуя лишь в каком-то одном месте. С экономической точки зрения, игрокам было куда выгоднее перевозить товары между небольшими деревушками и городами.

К примеру, если где-то требовались изделия из кожи или оружие, можно было поставить все необходимые для их производства материалы. И чем быстрее игроки и местные жители получали товары, тем лучше развивалась экономика.

В пределах одной деревни это было малозначимо. Но если рассматривать такой подход на территории всего королевства, то торговля оказывалась очень важным фактором в производстве, потреблении и в росте самих игроков.

«Замок Эвалюк энергичен»

Комуль продал все сложенные в повозке маринованные овощи всего за 10 минут.

«Для такого типа продуктов это рекордная продажа»

Торговая Компания Манауэ направила секретного продавца в каждый из городов Империи Хэйвен.

От низкоуровневых до высокоуровневых игроков, они должны были продавать типичные для них предметы и собирать информацию. Они могли статистически проанализировать степень потребления в городе, его технологии, уровень удовлетворенности игроков и населения.

«Замок Эвалюк. В долгосрочной перспективе...»

Комуль прошел через Замок Эвалюк и направился в сторону Субейна.

Агенты Торговой Компании Манауэ распространились по всему Центральному Континенту.

Союн пила чай в своей комнате во Дворце Земли.

В окне поблескивала скульптура Жены и Ребенка. Луна тоже была красива, но не настолько, как скульптура Жены и Ребенка, плавающая в небе.

«Надеюсь, у этой скульптурной семьи в будущем всё будет хорошо»

Она не знала, какой подарок может быть лучше этого.

Союн отдыхала, наслаждаясь видом из окна, а затем вернулась к своему столу.

- Анализ экономической мощи городов Центрального Континента.
- Миграция населения в Империи Хэйвен.
- Основные охотничьи уголья и задания в Гильдии Гермес, позволяющие любому свободному торговцу заработать большие деньги. Волнующее удовольствие от сделки!

Чувство выполненного долга при удачной сделке на сумму в сотни тысяч золотых было намного ярче, чем от охоты на монстров.

- Я не должен сильно задерживаться, - пробормотал Манауэ и со всем своим массивным телом побежал вперед. В этом обществе был только один человек, которого он уважал.

Виид!

«До того, как я познакомился с ним, я был самым простым торговцем, любящим деньги»

Виид научил его искусству работы с деньгами и Манауэ превратился в настоящего эксперта, который мог бы смотреть на клиента и думать одновременно о трех-четырех способах того, как на нём заработать.

Встреча с Виидом была славным моментом и это позволило стать ему тем успешным

предпринимателем, каким он сейчас и являлся.

«Я уже почти опоздал на назначенное время. Это абсолютно не должно случиться»

Манауэ вошел во дворец и вежливо поздоровался с Союн.

- Я знаю... Уф! Я получил сообщение от тебя.

- Манауэ-ним. Прости. Есть кое-что, что мне нужно сделать, но я не могу справиться с этим сама.

- Это большая честь, что ты подумала обо мне. Я готов сделать что угодно.

Глядя на Союн, глаза Манауэ были полны звездного света. Он завидовал Вииду, но присутствие Союн в Королевстве Арпен было еще более удивительным.

- Есть кое-что, что мне нужно купить в регионе Туллен. Возможно ли для Торговой Компании Манауэ заняться подобной закупкой?

- Да, конечно.

- Тогда, пожалуйста, купите железной руды на сумму в 100,000 золота. Я пошлю тебе средства из королевской казны.

- Я сделаю это, - ответил Манауэ, считая, что это довольно странная просьба.

«Не совсем понятно... 100,000 - конечно, большая сумма. Но покупка железной руды в регионе Туллен и доставка её в Королевство Арпен - сложная задача. Кроме того, на севере нет нехватки в железной руде»

Но это было только начало запроса Союн.

- Затем, пожалуйста, продай эту руду в регионе Риттен. Цена будет выше на 13%, так что останется кое-какая прибыль.

- Да, это неплохо. Если сделку будет проводить торговец, то можно будет получить и 17%.

- Можно ли будет купить ячмень в Замке Ормаль и продать его в области Грэдиан?

- Там есть торговый путь, так что это будет легко.

- Цена выше на 5%. Я проинвестирую в это дело 530,000 золота.

- Я возьмусь за это.

Манауэ записывал данные, но количество вопросов у него только росло. Он долго стеснялся спросить, но вскоре открыл рот:

- Но какова цель этих сделок? Если ты хочешь получить прибыль, то лучше изменить конечный пункт продажи. К примеру, железную руду лучше всего продать кузнецам в соседнем Сомерне.

- Это для того, чтобы вмешаться в дела Империи Хэйвен.

- Э?

- Это предотвратит попадание товаров в нужные места. Сделки и сами по себе нормальные, но без материалов - прервется производство, в результате чего местная экономика слегка нарушится, - с решительным выражением ответила Союн. Даже сейчас её лицо выглядело очень красивым.

«И такой путь есть...»

Манауэ зарабатывал на контрабанде, но при этом думал только о себе. Экономика Центрального Континента была обусловлена очень сложной и эффективной системой. Даже небольшое вмешательство в одну из её шестеренок могло привести к огромным последствиям.

Как только Манауэ начал об этом думать, ему в голову пришло следующее: «Продажа железной руды в регионе Риттен. Таким образом, в областях, где она действительно пользуется спросом, возникнет временный дефицит. Позднее, конечно, торговцы привезут её и в Сомрен. Тем не менее, процесс затянется, так что цена пойдет вверх»

Если цена пойдет вверх, то спустя несколько сделок увеличится и стоимость доставки.

В долгосрочной перспективе это определенно окажет влияние на ухудшение национальной мощи Империи Хэйвен.

«Мы будем делать горы денег, вредя им таким образом... Это сложный метод, и его трудно будет раскрыть»

Рыцари Смерти, Рыцари Смерти, Рыцари Смерти, Рыцари Смерти!

Виид призывал нежить в Замке Каллапик. Повстанцы и защитники, сражающиеся за власть в королевстве, осаждали их со всех сторон.

- Рыцарей не так просто убить! - прокричала ему Ромуна, на что Виид спокойно ответил.

- Просто думай о них, как о добыче на охоте.

- Трудность выше!

- Мы справимся.

- Да, но...

- Просто продолжай атаковать. На самом деле, это редкая возможность.

Ромуна восстановила ману и применила широкодиапазонное огненное заклинание.

Атака, разрушающая здания и сжигающая врагов!

Это было очень эффективное заклинание, но из-за природы самой магии, на его применение требовалось некоторое время.

- Ирен, благослови меня.

- Да, хорошо. Благословение Разума!

Это благословление временно увеличивало запас маны и Мудрость.

Ромуна вновь открыла волшебную книгу и прочитала следующее заклинание:

- Волны горячего пламени поднимаются, небесный огненный дождь льётся к земле.

Спустя четыре минуты повторения слов активации заклинания из волшебной книги, последовала конечная фраза:

- Великий Огненный Шторм!

Участок в сотни метров шириной словно бы загорелся. Пламя как извергалось из самой земли, так и падало на неё огненным дождем.

Абсолютная магия, которая не различала, кто свой, а кто чужой!

- Здесь хватает людей, чтобы сражаться.

Воин Питон прорывался сквозь вражеские ряды вместе с Суркой, которая иногда возвращалась назад, когда ей требовалось передохнуть. В то же время Зефи оставался рядом с Виидом, а Пэйл и Мейрон выпускали стрелы, словно роботы.

- Взрыв Труса, Взрыв Труса, Взрыв Труса!

Каждый раз, когда взрывались тела, Виид получал опыт и прокачивал свой навык.

Бойня на поле боя не заканчивалась, так что повсюду взрывавшиеся тела наносили урон обеим сторонам конфликта.

Приправленный Рак спокойно понижал численность командного состава войск, а вот Хварен решила отличиться.

Рак с удивлением увидел, как она решила пойти напрямиком на врагов.

- Зачем ты это делаешь?

- Просто оставайся рядом.

- Ты хочешь, чтобы я защищал тебя?

- Неа. Просто убивай всех врагов, которые будут подходить.

Хварен стала танцевать напрямиком посреди сражающихся солдат, заставив юбку развеваться по ветру. Прекрасные движения привлекали внимание вражеских рыцарей и командиров, вводя их в транс. А Рак, тем временем, получал прекрасную возможность с ними разобраться.

Ти-ри-ри-ринь!

Беллот сидела на гряде камней и играла на своей арфе.

Коллеги Виида, которые адаптировались к его обману и всё-таки пришли в Замок Каллапик. И теперь вокруг их ждало море разнообразных блюд.

Виид взмахнул Посохом Падшего Святого.

«Нужно избавиться от врагов, действующих бесконтрольно. Бесконечное количество противников – поистине идеальное поле боя для некроманта»

Когда же настал вечер и битва была закончена, группа Виида присела отдохнуть.

- Уф... Кажется, оно подходит к концу, – проговорила Сурка, усевшись на землю.

Пэйл и Мейрон бродили по полю боя, восполняя потраченный запас стрел. Они могли бы вести огонь даже без самих стрел, но тогда была бы большая разница в потреблении маны.

- Собрать.

- Так точно, Хозяин.

Виид вызвал духа ветра, чтобы помочь собрать стрелы.

Конечно же его главная цель состояла в том, чтобы получить все виды трофеев, в том числе и стрелы.

- Ух-ах.

Вспотевшая Хварен очаровательно потянулась, выпрямив руки.

Знаменитость!

Она жила в мире, отличном от того, который знали обычные люди, так что этот момент хотела использовать на полную.

Беллот тоже с довольным выражением лица закончила играть.

- Теперь можно и своими делами заняться.

- Да. Чувствуется, что охота была тяжелой. Но мы недаром последовали за Виидом.

- Ну, это нормально.

Разводя костер, Виид проверил статус своих коллег.

- Что делаешь?

- Готовлю.

- Ух ты, а что именно?

- Ничего такого.

Из рюкзака Виида появилось внушительное количество ингредиентов. Он стал обжаривать стейк под специальным соусом и сделал суп из морепродуктов, используя свои продвинутые навыки приготовления пищи. По одному только запаху и цвету эти ингредиенты казались дорогими продуктами 1-го или 2-го класса.

При мысли об обильном количестве еды, Питон довольно рассмеялся.

- Как и следовало ожидать от первого мастера.

Пэйл и Зефи почувствовали головокружение, потому что хорошо знали личность Виида.

- Это не так. Он освоил только ваяние.

- Я чувствую нечто жуткое.

- Да уж. Я тоже чувствую себя еще более тревожно, чем даже когда попал сюда.

Так или иначе, приготовленная Виидом пища мгновенно исчезла в их ртах. Около 30 порций были моментально поглощены его товарищами.

Ирен и Беллот, которые были хорошими девушками, подставляли тарелки для добавки быстрее, чем все остальные.

-Виид-ним готовит. Вот теперь можно жить, - проговорила Хварен и схватила большую мясистую кость.

Глядя на то, как быстро исчезает еда, Виид довольно посмеивался.

- Готовьтесь к бою.

- А? Битва же окончена.

- Разве вы не знаете? История Каллапика... - сказала им Мейрон.

- А что с ней?

Мейрон неплохо знала историю Версальского Континента. Хотя некоторые летописцы и по-разному описывали эти события, но, так или иначе, это поле боя называли худшим из всех.

- Борьба с восставшими дворянами будет длиться целую неделю. Штурм будет продолжаться и в ночное время, но королевская стража с ещё большими усилиями будет защищать дворец. В конце концов, фракция дворян будет окончательно разгромлена и наступит мир. Но затем замок начнут осаждать другие существа.

- Э-это так?

- Да, это задание так просто не закончится.

Их ждет переутомление и плохое обращение. И это их не удивляло.

Учитывая масштабность восстания, они предполагали, что война не закончится всего лишь одной битвой.

В среднем, уровень здешних рыцарей был в середине 300-ых. Отдельно взятые воины были достаточно слабыми, но вот совместная атака рыцарей и магических подразделений была опасной. Помимо этого, командиры были на 400-ых и могли повышать Боевой Дух и способности своих войск, используя командные навыки. Для того, чтобы подавить их, Питон и Рак усердно работали целые сутки.

- Виид-ним избавился от Церкви Эмбиню. Они были уничтожены в прошлом и, как результат, полностью исчезли в будущем. Не так ли? - с любопытством спросила Мейрон.

- Да, это верно.

- Но если мы остановим одну из сторон здесь - то не изменится ли будущее Версальского Континента?

Глаза Мейрон светились как фонари.

Хварен, Беллот и Зефи не интересовались историей, но вот другие тоже задавались вопросом о результатах.

Домывая посуду, Виид объяснил:

- Ваяние Времени. Это действительно опасно - возвращаться назад и менять историю с помощью Ваяния Путешествия. Не знаю, какие изменения нас ждут, но конкретно в этом задании нет ничего страшного.

- Почему?

- К концу боя эта область пострадает от землетрясения.

Дворец Каллапик!

Коллеги Виида запомнили об этом месте всего одну вещь. Если не нападают они - нападают на них. А единственный способ обрести покой - это стать нежитью.

Рано или поздно всё станет нежитью.

- Ку-ек!

- Моя голова!

- Киль-киль-киль-киль!

Здесь были и зомби, пускающие слюни, и дуллаханы, несущие в руках свои головы.

Ван Хок возглавлял Рыцарей Смерти, вступивших в противостояние с обычными рыцарями.

- Нежить сильна.

- Ван Хок был командующим Армией Тьмы.

- Гордость нежити... Я скажу Вам своё имя. Меня зовут рыцарь Крегер.

- Крегер, скоро Вы станете моим новым подчиненным.

Виид не фокусировался на управлении нежитью, а просто рыскал по полю боя в поисках новых трупов.

В Замке Каллапик собрались многочисленные войска. Дворяне-мятежники и те, кто остался верен королевской семье. Обе стороны сражались на территории замка, и сражение происходило день и ночь напролет.

- Восстаньте. Откройте глаза, души, не знающие покоя. Живите и отомстите тем, кто убил вас. Восстание Нежити!

Виид призвал призраков-нежить.

Для начала он использовал 1-ую ступень магии, чтобы вызвать обильное количество зомби, скелетов и вурдалаков. Затем настал черед 2-го этапа в том месте, где сражались рыцари и дворяне.

- Н-некромант!

- Как он посмел вмешиваться в наше благородное дело!

Армия повстанцев состояла из дворян различных уголков королевства. Таким образом, везде, где происходили столкновения, появлялась нежить.

По мере роста магии призыва, увеличивалось и количество доступных видов нежити, а их Здоровье и боевая мощь существенно возрастали. Качество здешних трупов не было столь хорошим, как в крепости великанов, но зато и потребление маны было ниже.

- Кха!

- Невероятно... Зомби!

- Призраки! Их глаза мигают! Где жрецы?

Призыв Нежити Виида быстро рос. Хоть он и был 1-го среднего уровня, но на скорость его роста влияло больше качество, нежели количество.

- Твердые Кости, Зловонный Ветер.

Усиливающая магия и проклятия также хорошо подходили для текущей ситуации. Даже если уровень этих навыков и был низким, их было вполне достаточно, чтобы получать немало опыта.

Сурка и Питон завели разговор.

- Думаю, я уже начала привыкать к этому.

- Безусловно. Я тоже чувствую, что адаптировался.

На третий день Виид принял важное решение.

- Бъём повстанцев.

Мейрон слегка смутилась и переспросила:

- А разве мы не боремся с ними прямо сейчас?

- Мы должны пойти и захватить базу противника.

- Такие дела...

В глазах Мейрон мелькнуло удивление. Как телеведущая, она всегда была стойкой, но сражение одновременно с двумя армиями заставило её напрячься. Будь то мятежники или королевские солдаты – они все были для неё врагами!

А вот Сурка даже зааплодировала.

- Вау, как интересно!

Питон засмеялся и воткнул свой двуручный меч в землю.

- Я поддерживаю это решение. Сражаться как сейчас - довольно утомительно.

Решение атаковать большую часть войска противника!

- Ван Хок, тебе нужно расчистить путь.

- Понял, Хозяин.

- Позаботься о рыцарях и атакуй подразделения лучников и магов. Также предотврати побег командного состава.

- Это всё, что я должен сделать?

- Да. Надеюсь, ты справишься.

Широкие плечи Ван Хока!

Спустя некоторое время нежить завязала бой с большей частью мятежных дворян и их подданных, а Виид вызвал призраков и побежал вперед вместе со своими коллегами.

Ван Хок сформировал атакующее построение из Рыцарей Смерти и уничтожал рыцарей врага.

На данный момент Призыв Нежити Виида достиг 2-го среднего уровня, а экипировка Бэрекена сделала его ещё более эффективным.

- Защитное построение! Сформировать защитное построение!

Рыцари и тяжелая пехота выстроились в оборонительную формацию.

- Прорвать!

Ван Хок взмахнул мечом, и Рыцари Смерти бросились вперед. Они не боялись смерти, поскольку уже были нежитью.

Призраки и вовсе летели вперед сквозь своих противников.

Передний край подразделения из Рыцарей Смерти был уничтожен, но появились пробелы и в рядах повстанцев.

- Умрите. Бессмертный командующий господин Виид дал нам новую жизнь!

- Поклонитесь и поприветствуйте нашего бессмертного командира!

- Гордую армию господина Виида не остановить!

Рыцари Смерти, закованные в доспехи, что-то выкрикивали своими странными голосами, продолжая штурмовать противника.

Виид внимательно следил за призраками и произносил заклинания.

- Восстание Нежити! Взрыв Трупа!

Армия трупов поднималась в мгновение ока, а некоторые из них взрывались, прокладывая группе путь.

После использования Скульптурного Разрушения, всё Искусство трансформировалось в Мудрость, так что мощные взрывы существенно повредили оборонительные формирования.

- На нас напали!

- Защитить Герцога Грауса!

Со стороны начали стекаться не только подкрепления повстанцев, но и королевская стража. Рыцари Смерти пробивались сквозь вражеские ряды, но отовсюду собиралось еще больше сил.

- Пора. Во имя королевства - уничтожить повстанцев!

Королевские войска тоже пошли в наступление.

- Кхия, вперед! Вперед!

- Питон-ним. Это просто великолепно.

- Я себя замечательно чувствую. Кхия, кхия!

Рыцари Смерти атаковали Герцога Грауса, который был командиром повстанцев.

Виид и его товарищи справились с окружавшими его войсками и воспользовались узким коридором, чтобы проникнуть вглубь вражеских формирований.

- Карающая Гильотина!

Молниеносное наступление!

- В атаку!

- Герцог Граус, лидер восстания в Каллапике, потерял свою жизнь.

Благодаря данному боевому достижению, Вы можете распределить два дополнительных очка характеристик.

Слава увеличилась на 690.

- В крупномасштабной битве достигнуто новое невероятное достижение!

Вы убили 10,000 врагов.

Боевой Дух и Упорство увеличились на 1.

Герцог Граус, глава мятежников, был убит и повстанцы начали бежать.

- Преследовать.

Виид использовал нежить, чтобы получить опыт. По мере уничтожения повстанцев, количество Рыцарей Смерти выросло более чем до 1,000. Естественно, этого было недостаточно, чтобы смести всё живое с поля боя, но этого вполне хватало, чтобы сражаться против рыцарей.

- В бой.

Виид использовал свою нежить, чтобы обеспечить начало новых боевых действий.

Бороться и сражаться.

Поднятие нежити, её погибель и повторное поднятие.

- Деритесь, вперед до самого конца. Хозяин ваших жизней приказал вам это. Разбить врагов!

Некроманту тяжело заскучать на большом поле боя.

Мощное подразделение нежити заняло определенную территорию и пошло вперед. Рыцари Смерти были центральной атакующей силой, поддерживаемые отрядами скелетов, а призраки нагоняли тех, кто решал сбежать.

- Вера уменьшилась на 2.

- Удача уменьшилась на 3.

- В этом бою нежить смогла проявить себя наилучшим образом.

Мудрость увеличилась на 1.

Виид испытывал сильную боль от подобных потерь, но его огромные характеристики говорили о том, что на подобные вещи пока можно даже не обращать внимания.

- Зачистить здесь всё!

В ту ночь сражение закончилось.

В оригинальной истории битва за Замок Каллапика длилась еще несколько дней, но результат был изменен. После того, как погиб Герцог Граус, силы дворян поддались панике и были разбиты.

Стража замка также понесла серьезные потери, но всё равно осталась победителем.

- Во славу Его Величества!

- Ураааа!

- Мужеством и надеждой мы одержали верх над нашим противником. В ближайшее время все волнения в королевстве прекратятся.

Тем не менее, радость сторонников королевства просуществовала только до полуночи.

Нежить.

Поскольку повстанцы закончились, нежить пошла в атаку на защитников замка.

- Оо... Это действительно плохо.

- Я сделаю тебе пиццу со шпинатом.

- Пицца со шпинатом хороша... Нет! Ну уж нет!

- И пряный лимонный напиток в придачу.

- Раз так, тогда по рукам.

Сурка пыталась протестовать, но была быстро убеждена.

В этом путешествии во времени с Виидом, их мозги постоянно промывались. Все, кого они здесь видят, - всё равно исчезнут по окончании их приключения. Таким образом, не было никакой необходимости беспокоиться о добре и зле.

- Мне не хватает стрел.

- У меня еще немного осталось, я поделюсь.

- Пэйл-ним, у тебя же у самого их мало.

- Всё в порядке. Моё сердце хочет отдать их, ха-ха.

Пэйл и Мейрон хотели снять любовный фильм на этом поле боя, так что интересовались окрестностями. В любом случае, они хотели как минимум выглядеть круто в этой битве.

Ирен использовала восстанавливающую магию, а Ромуна – магию огня. Хварен танцевала, а Беллот играла на музыкальных инструментах.

- Ах... Этот непрекращающийся хаос расслабляет меня.

- Сестричка, это действительно смешно. А хочешь послушать новую песню, которую я написала?

Один только Приправленный Рак чувствовал себя несколько беспокойно.

- Жизнь и смерть... Долго жить – хорошо, а рано умирать – плохо. Но в конце этого приключения все эти жизни попросту исчезнут.

<http://tl.rulate.ru/book/487/56680>