Глава 5. Не больше, не меньше.

Вииду с отрядом удалось благополучно убить скелета рыцаря на первом этаже подземелий Мемфиса и завершить задание.

Однако были и дурные новости. Изначально группа состояла из друзей: Пэйла, Ирен, Ромуны и ее сестры - Сурки, которая жила в том же городе, что и все. Они не упоминали ничего про реальную жизнь, дабы Виид не чувствовал себя неловко.

Но сейчас, им пришлось кое-что раскрыть.

- Извини... наши родители вернулись...

- Кажется, мы не сможем выходить в игру также часто как раньше.

Они так пристрастились к Королевской дороге, что играли непрерывно, сколько могли, даже пропуская занятия в университете. Но их родители, которые были в отпуске, скоро узнали об этом. Очевидно, они были вне себя:

- Ребята... вы играли в игры вместо того, чтобы заниматься?

- ПОЙДЕТЕ В УНИВЕРСИТЕТ ПРЯМО СЕЙЧАС!

Родители отменили отпуск и на всех порах летели домой, дабы вправить мозги распоясавшимся детям. Еще чуть-чуть и доступ к игре, да и к самой капсуле был бы отменен.

Но, к счастью, дети не сидели на месте в ожидании наказания. За время игры с Виидом, они поняли, что успех зависит от способности найти выгоду даже в неблагоприятной ситуации! Поэтому был разработан коварный план по заманиваю родителей в Королевскую дорогу, и он увенчался успехом.

И хотя новые игроки не могут покидать пределы крепости в течение четырех недель, даже этого вполне хватило, чтобы родители попали в сети Королевской дороги. В конце концов, это был идеально исполненный мир фантазий.

Взрослые тоже когда-то были детьми, которые играли в игры и читали фэнтези книги. Правда, когда настало время работать, а потом и воспитывать детей, времени на пребывания в волшебных мирах книг и игр совсем не осталось.

Зато здесь, они обрели то, о чем почти забыли. Рай, о котором они мечтали в детстве. Целый новый мир, куда можно убежать от рутинной работы и бизнеса, не подаваясь в дальние страны.

- Эта игра великолепна. Все сделано просто бесподобно.

- И тут так весело.

- Кстати, Карисса, ты взяла задание в лавке оружейника?

- Ага. Там надо купить пять точильных камней для магазина...

- Тебе денег хватит?

- Да. Мне дали три серебряных монеты для задания. Точильные камни стоят пятьдесят меди, так что я останусь даже с прибылью.

- Хорошо. Разделим ее потом пополам.

Взрослые тоже начали игру в замке Серабург. Они вместе скитались, выполняя задания и помогая дружественным НИПам.

Вот так, незаметно и быстро, пролетели четыре недели в игре, а в реальном мире прошла только одна. Теперь родители могли свободно выбираться за пределы замка. Когда Пэйл и Сурка сказали им, что они могут пойти охотиться на монстров, родители только рассмеялись.

- Бросьте... ка вы себе это представляете?

- Охота это для вас молодежь. Нам же нравится пребывать в замке, помогать людям и добывать деньги, которые можно тратить на хорошую еду и одежду.

Но чтобы родители не говорили, спустя какое-то время любопытство заставило их выйти за пределы крепости и изменить первоначальное отношение.

Следующий разговор произошел между Ромуной и ее родителями:

- Полуторный меч наносят намного больше ущерба, чем длинный меч... Почему?

- Потому, что это двуручный меч. Он больше и тяжелее, поэтому ты не можешь взмахивать им быстро.

- То есть, получается или несколько слабых ударов или один сильный?

- Ага.

- Ясно. Тогда именно его и хочу... Но цена на полуторный меч в лавках начинаются от 10-ти золотых...

- Так сходи и купи.

- Ну... Как по твоему мне добыть столько золота? В детстве, когда ты хотела вкусную еду и хорошую одежду, мы без возражений всегда покупали. Поэтому вспомни то время и подумай о нас в своем сердце, это все что мы хотим... только послушай свое сердце...

У Пэйла была аналогичная ситуация. Его отец был преподавателем в университете и, следовательно, очень строг. В детстве Пэйл даже не осмеливался громко дышать на глазах у отца, так как тогда, отец был сержантом в войсках специального назначения.

В тот вечер, после ужина, Пэйл вводил в курс дела своего отца возле стен крепости.

- Видишь? Там, очень сильные начальные монстры... Лисицы.

- ...?

Отец не понимал, о чем говорит сын, тогда Пэйл терпеливо собравшись с мыслями, попытался объяснить сначала.

- Лисица, очень сильный монстр.

Под вопросительным взглядом отца вещал Пэйл.

- Сильный, значит, его трудно убить. Особенно если у тебя нет какого-либо снаряжения.

- Но ты же дал мне снаряжение...

- Не пытайся драться один, ты меня слушаешь?

- Я могу драться один?

- Нет, никогда не пробуй драться с ними один. Это практически невозможно в одиночку.

- Так... ты можешь их победить в одиночку? Убить лисицу?

- Конечно могу.

Без оружия в руках отец атаковал лисицу.

Пэйл со вздохом закрыл глаза, после появления сообщения:

- Отомсти за своего отца!

Вот так, родителей тоже засосало в мир Королевской дороги. Более того соседние семьи также играли в игру, Королевская дорога становилась одной из важнейших тем на городских встречах и семейных собраниях. Теперь, вместо того, чтобы обсуждать недвижимость и финансы, за выпивкой, родители беседовали о Королевской дороге. С удивлением узнавая, что они, фактически, опоздали, так как другие давно обнаружили радости игры. Хэн еще до начала игры предполагал, что так и произойдет. В большинстве игр, ценность добытых вещей падала с течением времени. Как и валюта - золото и серебро. Это было естественно, так как средний уровень игрока постоянно возрастает. Однако если в игру активно играет не только молодежь 10-25 лет, а взрослые, то стоимость валюты игры не будет уменьшаться.

И это было хорошо. Ведь за покупку хороших вещей, вам придётся соревноваться с другими игроками. Люди покупали оружие, броню и аксессуары так же как они покупали хорошие машины. Причем получали с этих покупок даже больше, чем обычно в реальном мире. Так как если они шли в бой с хорошей амуницией, то могли ощутить обретенную силу и вкусить сладость победы.

Родители Пэйла и его друзей без ума влюбились в игру и теперь проводили все свободное время в Королевской дороге. В связи с этим, Пэйл и ребята не могли больше тренироваться в Небесном городе.

- Извини, но мы должны помочь нашим родителям. По крайней мере, пока они приспосабливаются к игре... - говорил Пэйл, не скрывая своего разочарования.

Виид лишь кивнул. Уход друзей был неизбежен, так как они делали это ради родных. Тем не менее, Виид имел мысли насчет того чем тут еще можно заняться в одиночку, поэтому он остался.

* * *

- 328 долларов я потратил на продукты в этом месяце. По слухам, цены на рис скоро будут

расти. Но даже если вырастут, лучше пока импортного риса избегать, - размышлял Хэн, подсчитывая траты в своей бухгалтерской и расчетной книге.

Он не хотел, чтобы сестра или бабушка ели американский рис, так как он мог быть генетически модифицированным. Неважно насколько он был дешев, такому рису нельзя доверять.

- Мы тратили слишком много. Я должен прекратить использовать рецепты, которые выучил в игре. Далее идет отопление... но нет никакого способа сэкономить деньги на нем из-за бабушки.

Хэн проверил все расходы за месяц. Он закупался в бакалее, готовил еду, наводил порядок в доме и управлял деньгами, все самостоятельно.

Только скудные 90 тысяч осталось от состояния семьи, после того как ростовщики вытрясли из него все деньги в больнице. Вначале, из-за гнева Хэн провел много бессонных ночей, пока, в конце концов, не смог успокоиться. Это все в прошлом. Он даже почувствовал некоторое облегчение, зная, что все кончено. Ведь если бы долг не был выплачен, ему пришлось бы все еще страдать.

Кредиторы преследовали Хэна в течение восьми лет, ожидая, когда он станет взрослым, чтобы заставить его взяться за опасную работу, такую как торговля наркотиками или еще хуже - убийство членов конкурирующих группировок. Если бы Хэна поймали, кредиторы могли бы просто подкупить полицию и свалить все свои преступления на него. Так они избегали большей части проблем с правоохранительными органами.

А зная о тяжелом детстве Хэна, пресса, судьи и простые горожане с легкостью бы поверили, что совершение всех этих преступлений естественно для него. Кто-то мог бы даже сказать, что такие люди как он заслуживают наказания, так как не было никакой надежды на их исправление.

Не удивительно, что находившийся в таком же положении Хэн, боялся попасть в тюрьму. В конце концов, что произошло бы с его семьей, если бы его арестовали? У Хэна не было никого, кроме бабушки и сестры.

Мысль о кредиторах ждущих твоего взросления, была действительно пугающей. Хотя еще страшней было думать, что они придут завтра. Ведь, в конце концов, бандиты могли пристроить Хэна и его сестру в свои грязные дела еще смолоду.

Страх преследовал его все последние годы. Если бы Хэн попал в тюрьму, оставив младшую сестру одну с суровым миром, то он, возможно, сошел бы с ума. Погашение долга предотвратило все эти опасения.

- 90 тысяч долларов. Плюс еще девять тысяч, если добавить пять, которые они получили от продажи старого дома и четыре хранимые на случай чрезвычайных ситуаций.

Однако пришлось потратить 50 тысяч на новый дом. Район, в котором он располагался, не пользовался популярностью у простых граждан, поэтому удалось купить дешевле, чем дом такого размера должен стоить. Из оставшихся 49 тысяч, он потратил приблизительно 20 в течение прошлого года. Оглядываясь назад, Хэн сожалел о столь больших тратах. Капсула для игры стоимостью в 10 тысяч, и ежемесячная абонентская плата в 300 долларов. Остальное ушло на проживание и сбор сестры в школу.

- 29 тысяч... должно хватить, чтобы продержаться примерно 2 года.

Пусть на словах все выглядело отлично, но от отчаяния, Хэн посильнее закутался в надетый на него халат. Пришло время вести еще более скромный образ жизни.

- Братик, я дома!

В тот же момент, сестра открыла дверь и вошла в комнату. Удивленный Хэн быстро спрятал бухгалтерскую и счетную книгу в кармане халата.

- Ты рано. Сегодня же вам выдавали табели, верно?

- Да, вот он.

- Давай посмотрим ...

Хэн нетерпеливо открыл табель успеваемости.

- 3-е место в классе, 14-е место в параллели... Твой ранг немного поднялся, так как и в прошлый раз.

- Конечно! Чьей сестрой как ты думаешь, я являюсь?

- Что ж, оставим все как есть. Что там с оценками?

Хаян надулась. Хэн же внимательно посмотрел на список потенциальных университетов в нижней части отчета. Корейский университет был в верхней части списка, с 98%-ым шансом того, что она будет принята. Пусть до недавнего времени, сестренка общалась с детьми, которые возможно оказывали на нее плохое влияние, но у Хаян голова все еще варила. Как только она возвратилась в школу, и они стали опять нормальной семьей, ее оценки быстро улучшались. В конце концов, Хэн практически уверовал, что она сможет попасть в университет.

- Тем не менее ...

Нужно потратить более 10 тысяч долларов в год при учебе в университете. Не только платить за классы, но транспорт, питание и книги, для того чтобы она не отстала по оценкам от своих сверстников.

* * *

- Результаты тестов замечательные. Сетчатка чистая, печень и почки здоровые. Как и 'кости'.

- Это имеет значение?

- Большое. Хотя для трансплантации костного мозга должен быть 'подходящий' человек. Но я уверен, что покупатель скоро появится. Реакции кишечника как у новорожденного, кровоток также лишен инфекций.

Хэн слушал каждое слово, сказанное врачом.

- Тогда тесты закончены?

- Да.

- Спасибо. Пожалуйста, вышлите мне документы. Я буду продавать все, что позволит мне быстро получить деньги. Но позвольте мне подождать 1 год и 4 месяца. Если я по-прежнему буду нуждаться в деньгах, то, соглашусь на операцию.

- Я пришлю документы.

Выйдя из больницы, Хэн не чувствовал себя лучше услышав что он был физически здоров.

Продажа органов.

Он нашел эту больницу через черный рынок. 50 тысяч долларов за одно глазное яблоко, 30 тысяч почки. Хотя для печени и костного мозга нужен совместимый покупатель, их все равно можно было продать за 20 тысяч долларов.

По подсчетам Хэна, у него оставался в запасе только год и четыре месяца. 'Королевская дорога' принесет деньги, он был уверен в этом. Однако всегда стоило рассмотреть альтернативные возможности. Если сестре потребуется больше денег, чтобы пойти в университет, Хэн был готов продать свои органы.

Королевская дорога, игра, которой можно наслаждаться.

Но Хэн не мог позволить себе роскошь быть таким беззаботным. Он должен был заставить себя работать, чтобы заработать больше денег и стать самым богатым человеком Королевской дороги.

- Ли Хаяна, ты должна добиться успеха. Мои несбывшиеся мечты. Я удостоверюсь, что тебе не придется пойти на жертвы, которые пришлось принести мне.

Хэн, в изношенной одежде, вернулся домой, бормоча, как одержимый. Его не волновало, что будет с ним. Потеря одного глаза не повлияет на его жизнь сильно, не тогда, когда дело дошло до зарабатывания денег.

Он хотел удостовериться, что, по крайней мере, его сестра вырастет в спокойствии, не затронутая суровой жизнью.

Если бы вы прошли через слишком сильные трудности, то след тех событий всегда лежал бы на вашем лице. Это неизбежно и этого не скрыть, настолько такие люди отличались от тех, кто вырос в хорошей среде. Когда вам нужно бороться за кусок хлеба для себя и семьи, вы тратите все силы без остатка, ваш ум ослабевает, уступая место постоянному страху, который в свою очередь подрывает уверенность в себе. Именно поэтому в детстве, можно сказать из-за жадности, Хэн старался всеми силами достигнуть уверенности и остроты интеллекта, присущего богатым детям.

И ни в коем случае, он не хотел бы, чтобы сестре пришлось пройти тот же путь, что и ему. Хэн был готов носить обноски, недоедать и даже продать свои органы. Он был готов пойти на все, лишь бы сестре никогда не пришлось завидовать другим детям. Возможно, в мире не найдется второго такого брата, готового пойти на такие жертвы ради младшей сестры. Но чувства Хэна к сестре были превыше всего. Хаяна потеряла родителей в раннем детстве. С тех пор тот, кто заботился и воспитывал ее, была не занятая зарабатыванием денег бабушка, а Хэн.

* * *

Теперь, не было молитв Ирен и заклинаний от Ромулы. Неустанные удары Сурки тоже исчезли, как и молниеносные атаки из лука от Пэйла. Тем не менее, Виид кое-что еще имел.

Охота в группе была прекрасна, но с большим количеством людей неизбежно терялось время. В худшем случае, охота заканчивалась прежде, чем могла даже начаться.

Для сравнения, охота в одиночку обладала преимуществом простоты. Не было никакой бессмысленной траты времени на ссоры и сборы, что позволяло быстрее ее начать. Да и бороться в одиночку было, пусть и опасней, зато намного выгодней, так как навыки и характеристики улучшались на все сто процентов.

- Грр-р, человек! - рыцарь скелет, выхватил свой меч. Быстро приближающийся, бронированный рыцарь скелет, несомненно, выглядел устрашающе, но Виид тоже был не промах, он обладал уникальными техниками. Легко уклонившись от прямой атаки рыцаря скелета, Виид начал медленно по чуть-чуть уменьшать здоровье противника. В результате, движения рыцаря скелета начали замедляться.

- Техника секущего ножа!

Меч Виида устремился вперед и разрушил грудную клетку скелета. Свет покинул глаза монстра, и он обвалился грудой костей. Бои в 'Королевской дороге' были очень реалистичными. Даже простая смерть монстра восхищала своей достоверностью.

Сражаясь в одиночку, Виид имел больше возможностей для повышения силы. Данная характеристика определяла величину урона, от атак оружием. Все, как в реальном мире. Максимальный ущерб не наносился, если игрок не правильно вел бой. Например, удар нанесенный убегая, был во много раз слабее простого прямого. Поэтому, урон от оружия рассчитывался не только исходя из характеристик персонажа, но и от правильности движений игрока.

'Королевская дорога' поощряла правильные действия игроков и позволяла на всю использовать слабости противников. Опытные игроки, ветераны, давно это поняли и стремились не только повышать характеристики, но и как можно лучше овладеть своим телом. Для таких людей не было большей радости, чем ощущать силу своего персонажа!

И Виид их полностью понимал. Он посвятил практике фехтования год, лишь для того, чтобы научиться правильно двигаться и овладеть основами боя. Множество тренировочных сражений закалили Виида. Меч стал продолжением его руки. Инструментом, которым он мог прокладывать себе путь в мире игры.

Но Виид был скорее исключением из правил в 'Королевско дороге'. Обычный человек начинал играть в игру без какой-либо подготовки. Таким игрокам приходилось постигать все прямо в игре, методом проб и ошибок. И в их представлении это было нормальным.

Виид же считал иначе.

Дерево, корни которого уходят глубоко в землю, будет расти выше. Игрок, который боролся с монстрами без основ в фехтовании, может расти лишь деформируясь. Виид практиковал фехтование в течение года до того, как столкнулся с первым монстром! И теперь сражаясь с более сильными противниками, его навыки только улучшались. Именно поэтому он как игрок был намного сильнее, чем указанные у персонажа очки характеристик.

- Хм... С этим, у меня есть все, что нужно для выполнения задания. Гмм... Надо только ману пополнить.

Мана у Виида была опустошена наполовину, и он решил сделать небольшой перерыв.

Так как ему теперь приходилось делать всю работы самостоятельно, он всегда был начеку и по-настоящему никогда не расслаблялся. Мана по чуть-чуть пополнялась, а Виид сидел и с энтузиазмом вырезал из дерева статуэтки птиц.

Созданная в первый раз скульптура значительно повышала характеристики искусства и ремесла. Поэтому Виид решил сделать каждую скульптуру уникальной. Его целью было сделать по одной статуэтки для каждого встреченного авиака в Лавиасе.

* * *

Виид вернулся в небесный город Лавиас и начал раздавать статуэтки.

- Эта уникальная скульптура. Во всем мире Вы не найдете второй такой, так как я сделал ее собственными руками! - говорил он, протягивая статуэтки авиакам.

Жители благодарили Виида и с интересом разглядывали статуэтки. В каждой фигурке, как Виид и задумывал, авиаки к своей радости находили похожие на них черты и поэтому не могли остаться не тронутыми столь милым подарком.

- Я не могу принять это бесплатно. Сколько вы хотите за нее денег? - спрашивали авиаки.

На каждый такой вопрос, Виид давал один и тот же ответ:

- Мне совсем не нужны деньги. Но я очень интересуюсь вашим городом. Не могли бы Вы рассказать что-нибудь интересное о нем?

- Ммм... Тогда я расскажу вам о Северном гнезде...

- Я расскажу вам о привычках нежити в подземельях.

Истории авиаков стали важным источником информации. Хотя в большинстве это были бесполезные сплетни, все же иногда попадалась бесценная информация о заданиях или охотничьих подземельях.

Так неспешно двигаясь по городу, Виид добрался до ворона, стоящего возле лавки с броней. И как обычно Виид протянул статуэтку.

- Что это? - спросил авиак.

- Я сделал эту скульптуру лично для вас.

- Хох, спасибо, - сказал ворон, хлопая крыльями в знак признательности. Потом он заговорил, как будто только что ему в голову пришла гениальная мысль. - Вы когда-нибудь посещали Пещеру мертвых воинов?

- Пещера мертвых воинов?

- Да. Если выйти из Зала Мемфиса и идти на север в течение получаса, Вы можете увидеть вход в подземелье. Только будьте осторожны, там обитают вампиры, скелеты наемники и даже рыцари без головы. Без хорошей подготовки туда лучше не соваться...

В 'Королевской дороге', уровни росли быстрее, если вы сражаетесь с монстрами выше вашего уровня. Виид уже перерос всех скелетов солдат и магов в прошлом подземелье, а от скелетов рыцарей просто скучал. Поэтому информация о новом подземелье была как никогда кстати.

Виид проверил сумку и решил, что стоит заглянуть в лавку и прикупить побольше продуктов. На континенте, Виид обходился только приправами да специями, так как мог в любое время нарвать съедобных растений или подстрелить дичь. Однако на небесном острове обитали только авиаки и нежить, поэтому ему приходилось запасаться едой впрок.

У входа в бакалейную лавку Виид встретил авиака напоминающего попугая.

- О, человеческий путешественник. Давно Вас не было видно в нашем городе. Прошу, заходи в мою лавку!

- Приятно познакомиться, - ответил Виид со вздохом.

'Птичьи мозги...'

Виид познакомился с авиаком напоминающим попугая некоторое время назад, и, конечно, дал ему скульптуру в знак дружбы. Попугаю она тогда очень понравилось. Но несколько дней спустя, когда Виид посетил лавку снова, попугай попросту его не вспомнил.

Виид попытался напомнить об их знакомстве, рассказал о подаренной скульптуре, на что получил гневный ответ от торговца. Авиак даже выгнал Виида, так как заподозрил его в слежке с целью ограбления бакалейной лавки!

На следующий день, Виид проходил мимо лавки торговца и к своему удивлению опять был радостно принят. Именно тогда он кое-что понял об авиаках: 'У них ужасная память!'

Люди говорят, что золотая рыбка не может вспомнить ничего, кроме трех последних секунд. Память у авиаках была лучше, чем у золотой рыбки, но факт оставался фактом, мозг у птиц был карликовым и долго ничего не держал. Они забывали о существовании Виида даже после того как он несколько раз представлялся. Из-за этого, первоначальная стратегия на долгие дружественные отношения с треском провалилась.

Виид пришел к выводу, что от авиаков нужно получать все, что они могут дать сразу, пока они были дружелюбны и не забили о его существовании.

- Я пришел, чтобы купить бобы, кунжут, кукурузу, орехи, рыбу, лук-порей, свинину, арахис и шпинат, - сказал он ожидающему за лавкой авиаку.

- О, и это все?

Торговец неспешно достал все перечисленные продукты один за другим, потом проверил все еще раз и немного подумав, сказал:

- С Вас 19-ть золотых.

- Вот. Ой, но у меня только 18-ть золотых и 50 серебряных. Возможно Вы пойдете мне на

встречу и недостающее засчитаете в долг, до следующего раза, когда я приду?

Авиак торговец внимательно посмотрел на Виида.

- Вы не торговец. Поэтому я не могу дать торговую скидку. Но я смотрю, в своих путешествиях Вы приобрели небольшую славу, да и талант скульптора имеете. Я не могу отказать тому, кто в будущем может стать следующим великим мастером, поэтому доверюсь Вам и возьму недостающие 50 серебряных в следующий раз.

Виид горячо поблагодарил торговца и забрав товары, покинул лавку. Продукты, которые он купил, временно поднимали количество маны, и цена на них была довольно высокой.

Теперь вопрос состоял в том, вспомнит ли Авиак о долге в 50 серебряных. Правда, поскольку он забыл про 40 серебряных, которые обещал ему Виид в прошлый раз, это казалось маловероятным.

На этом закончился первый шаг приготовлений, и пора было приступить к оттачиванию своих боевых навыков.

- Окно персонажа!

Аватар: Виид, Тип: Нейтральный

Уровень: 109, Профессия: Легендарный лунный скульптор

Титул: Нет, Слава: 365

Здоровье: 5260, Мана: 1521

Сила: 335+20, Ловкость: 305+20, Живучесть: 89 +20

Мудрость: 16+20, Интеллект: 24+20, Дух: 143 +20

Стойкость: 174+20, Выносливость: 55 +20

Искусство: 84 +100

Лидерство: 74 +20, Удача: +5 +20

Атака: 231, Защита: 76

Волшебное сопротивление: нет

+ 20 очков добавляется ко всем характеристикам.

+ 80 очков добавляло искусство.

+ 30% увеличение характеристик в лунные ночи.

+ Возможности присущие уникальному классу.

+ Способность к обучению всех профессий до этапа мастера.

+ Снижение расхода маны на технику секущего ножа в зависимости от уровня мастерства скульптура.

+ Полученная способность изучить секретные навыки, основанные на уровне в мастерстве скульптуры.

+ Увеличение известности после создания уникальных скульптур художественной ценности.

Уровень Виида был меньше 100. Когда его группа обнаружила Зал Мемфиса и получила двойные очки опыта, они сосредоточились лишь на охоте. Сократили время сна на два часа, и даже оставались на связи во время сна. Таким образом, Виид добрался до 95-го уровня.

После того как Пэйл с компанией покинул небесный город, Виид в одиночку достиг 119-го уровня. Характеристики сильно выросли и маны наконец-то стало достаточно для того чтобы позволить ему использовать 4-ю технику - Меч Цезаря. Правда, всего один раз.

Единственное о чем сожалел Виид, это отсутствие возможности увеличения лидерства. Этот навык повышался не только, когда отдавались приказы НИПам, но и когда он был лидером группы. Однако так как он охотился один, не было никакой возможности улучшить свои навыки лидерства.

Некоторые другие навыки, также увеличилось, правда, совсем на чуть-чуть.

Кулинария: 8 ур., 45%

Скульптура: 9 ур., 99%

Починка: 7 ур., 25%

Ремесло: Средняя стадия. 2 ур., 6%

Фехтование: 8 ур., 88%

Стрельба из лука: 5 ур., 98%

Техника секущего ножа: 7 ур., 49%

Техника бесформенного меча: компетенция. 5%

Первая помощь: 7 ур., 11%

Идентификация: 5 ур., 14%

Скульптурное мастерство почти достигло среднего уровня. Что касается техники секущего ножа, стоимость маны значительно снизилась после достижения 7-го уровня.

Он использовал 'Меч Цезаря' несколько раз в последнее время, но для охоты в одиночку все же решил, что эффективнее использовать технику секущего ножа, из-за ее способности прорубать невидимое. В борьбе с нежитью данная способность имела решающее значение, так как в чем-то была сродни святой магии паладинов.

- Опять придется потратиться... - Виид криво улыбался, когда приходилось отправляться на рынок, чтобы купить новую порцию лекарственных трав и бинтов.

От одной мысли, что снова придется тратить деньги, в его глазах появлялась печаль. По правде говоря, он никогда не покупал ничего из выше перечисленного. Виид собирал и готовил еду собственноручно, иногда даже продавая ее. Статуэтки, вырезанные из дешевых материалов, получалось тоже продать за немаленькие деньги.

Когда он охотился с Пэйлом и девчатами, Виид всегда говорил им, что у него было только 30 золотых, даже после того, как забирал свою часть добычи.

На самом же деле, за последнее время Виид посредством продажи еды и скульптур заработал более 200 золотых! Плюс благодаря продаже трофеев и награде за выполненные задания, накопил еще 650 золотых монет.

Но даже имея на руках столь огромную для своего уровня сумму, Виид с большой мукой тратил заработанные деньги. Его плечи опускались, а лицо приобретало выражения человека, которому сообщили о скорой смерти, каждый раз, как он переходил порог лавки.

Оплачивая товары, Вииду было настолько плохо, что его руки дрожали. Поэтому никто не был

вправе критиковать его в том, что он пытается всеми правдами и неправдами сэкономить на каждой сделке хотя бы несколько серебряных.

Глава 6. Значение Королевской дороги.

Виид теперь ориентировался на первом этаже Зала Мемфис как в собственном доме. Он превосходно знал, где опасно находиться из-за патрулей Рацарей Смерти, а где можно, например, в слепых зонах, охотиться на Рыцарей Скелетов. Одиночка, охотник без партии, Виид опасался атак из засад, особенно когда у него было низкое количество жизней или маны. Поэтому Виид подготовил несколько укрытий, где он спрятал запасы и травы. Он отыскивал слепые зоны где он мог наиболее эффективно, без помех, биться с врагом. Он выбрал эти местоположения после бесчисленных проб и ошибок. Что бы потом, без проблем, зачистить все найденные зоны.

- Это здесь, фуу. - Пройдя через Северной район, Виид закончил исследовать данный регион.

- Вы первый кто полностью изучил первый этаж Зала Мемфис.

- Ваша известность увеличилась на 20.

Когда Виид впервые попал в Небесный город, он купил карту. После, места по которым он путешествовал, были добавлены к этой карте. Получившаяся карта подземных Залов Мемфиса, стала теперь ценным предметом, который можно было продать за хорошую цену в лавке или другим игрокам. И Виид не собирался упускать возможность получить легкие деньги. Позже он обязательно продаст ее.

Виид покинул Зал Мемфиса и направился в Пещеру мертвых воинов. Это место было не трудно найти. И вот в момент, когда он спускался в пещеру, послышался жуткий шум.

- Что это? - Он ощущал легкий сквозняк и низкое рычание чего-то опасного. Темнота заполняла его взор и он ничего не видел, а шум становился все громче.

- Совсем не хорошая, для меня, ситуация, - произнес он. Виид продвигался очень осторожно, его правая рука лежала на мече, на всякий случай... Что-то появлялось из тьмы.

- Видимо, я не первый, кто обнаружил это место. Возможно те люди кто обнаружил Небесный город первыми также обнаружил и эту пещеру.

Пройдя еще немного, Виид натолкнулся на мертвеца перекрывшего дальнейший путь.

- Человек! Ты - рыцарь? - Это был огромный, мускулистый рыцарь с телом, намного больше чем Рыцарь Скелет или Человек Ящерица. У него были широкие плечи и опасно выглядящие руки, но выше шеи, не было ничего. Отсутствующая голова находилась в его левой руке. Он был самым уникальным монстром среди всех мертвецов - рыцарь, который нес голову отдельно от себя. Именно эта голова и говорила.

"Рыцарь без головы, хммм" - Виид, признал своего противника - мертвец примерно 140-го уровня!

- Я не рыцарь, - ответил Виид.

- Тогда кто ты?

- Я - Скульптор.

- Скул..- Скульптор? - Разочарованным голосом произнесла нежить. Рыцарь без головы любил долгие битвы позволяющие показать себя во всей красе. Скелеты рыцари в сравнении с ним смотрелись жалко.

- Ты скульптор? Какое разочарование... - пробормотал он.

Виид уже привык к тому, что его недооценивают из-за его класса. Но скульптор вызывающий жалость даже у нежити, это что-то новое...

Создателем "Королевской дороги" была корпорация Юникорн (Единорог). Возникло множество споров, после релиза игры, так как это была первая виртуальная игровая реальность с полным погружением. Но почему игру назвали Королевская дорога? Ведь выбор имени был произведен из множества других названий. Даже, при том что "Королевская дорога" получила международное внимание, название выглядело блекло. Оно не привлечет ваше внимание, если вы услышите его краем уха.

Но причина выбора данного название у Юникорн корпорации была. Никто на Земле не в состоянии завоевать континент от океана до океана. А эта игра стала дорогой к осуществлению такой мечты. Объединенная империя, которая даже не снилась Чингисхану, Наполеону или Александру Великому. Игра проложила путь позволяющий людям осуществить такую мечту. Власть, Империя... император который завоевал бы весь свет. Люди мечтали и надеялись независимо от того кем они хотели быть, они двигались к цели. И это было истинным значением названия Королевская дорога!

Первому кто завоевал все земли в игре, корпорация Юникорн обещала выплатит денежный приз: 10% продаж игры за один месяц. Это была огромная сумма... В одной только Корее миллионы игроков играли в игру. Вместе Япония, Европа и Америка объединяли пользователей более чем 100 миллионов людей. Абонентская плата в месяц составляла 300 долларов. 10% от месячной абонентской платы сделало бы кого-то моментально миллионером.

Из-за этого большинство игроков в игре выбирали воинский класс. Они хотели пройти путь от воина до рыцаря так как считали что это самый короткий путь, что бы стать императором. И именно поэтому кузнец и другие торговые классы даже не рассматривались этими игроками. А артист, повар или скульптор даже не упоминались в мыслях. Эти профессии игнорировались и принижались. "Как и моя жизнь," - подумал Виид.

Без слов он вытащил свой глиняный меч от которого исходила ледяная аура. У меча была способность замедлять движение противника после прямого попадания.

- Аргхзз! - крикнул Всадник без головы и быстро нанес удар топором. Видд поднял меч парируя.

Удар!

- Прочность меча уменьшена.

Сообщение сопровождалось шоком, заставившим дрожать руки Виида. А ведь он только недавно полностью починил меч.. Но удар смог понизить прочность.. Видно Всадник без головы обладал чудовищной силой.

- Я не могу проиграть. Техника секущего ножа! - Виид неустанно нападал. Оружие так и порхало. Виид стремился нащупать слабое место противника. Сражение должно быть закончено так быстро как только возможно. так как это был единственный путь избежать риска подхода вражеского подкрепления. Для Виида, действующего в одиночку, другой Всадник без головы или иной монстр, мог создать большие проблемы. Кроме того во время отдыха Виид качал скульптурное мастерство, вырезая статуи. Поэтому, он должен был максимально уменьшить время затраченное на битву с одним монстром.

- Удар! Всадник без головы использовал возможности топора, заставляя Виида удерживать большую дистанцию.

- Удар Дьявола! - взревел противник, начиная сокрушительную атаку. Он бросил топор с такой силой, что тот рассек воздух, Вииду стоило больших трудов увернуться. Но даже увернувшись, он потерял 300 жизней от порыва ветра сопровождавшего полет. Если бы он использовал технику семи шагов, он возможно бы увернулся полность, но Виид решил получить удар.Пропущенный удары понемногу повышали его уровень защиты.

Настала его очередь.

- Триплет! Первый удар промахнулся, но второй удар, более сокрушительный, уже шел с другого направления. Врагу удалось избежать обоих ударов и заставить Виида переместиться в сторону. К этому времени топор как бумеранг вернулся в руки к противнику и тот использовала его чтобы заблокировать третью атаку Виида. Но в этот момент два удара Виида достали противника. Мастерство Триплета росло с развитием Виида. В начале тройной удар, развился до пяти сокрушительных.

И хотя Всадник заблокировал первые три удара, следующие два понизили его жизни более чем на 20%. Противник обезумел, стараясь достать Виида своими умениями. Но к настоящему времени Виид уже понял как биться с новым противником и решительно устремился вперед.

- Ты еще не мертв? Техника секущего ножа! - Белый свет окружил лезвие клинка Виида и он начал быстро атаковать. Здоровье противника стремительно уменьшалось, тот пытался достать в ответ, но Виид избежал всех атак.

Виид так изучил противника, что уже только по его шагам понимал когда тот начинает делать тот или иной удар, это позволяло ему увернуться и продолжить свои атаки. В конечном счете Всадник без головы не был трудным противником для него. Разница в уровнях возможно была велика, но посредством тренировок, параметры характеристик Виида были выше чем у противника. Выносливость у них была на одном и том же уровне, что позволяло Вииду без проблем драться один на одни. Фактически, скелеты волшебники 80 уровня доставляли больше проблем чем всадник. Волшебники были неприятны использованием множества проклятий в бою. Когда с ним была Ирен, как Священник она могла легко и моментально рассеивать их прямо в битве. В одиночку же Вииду приходилось ждать конца битвы и использовать микстуры, стоимость которых достигала 3 серебряных. Из-за этого прибыль охоты на волшебников часто сводилась к нулю, что добавляло ненависти к ним у Виида.

- Уаргхxx-х - Под пронзительно ржание лошади тело Всадника исчезло.

- Уф.... Это было легче, чем он ожидал. Один всадник снял около 40% его жизней, драться сразу с двумя будет опасно, - размышлял Виид, направившись в скрытый угол, для отдыха и тренировки скульптурного мастерства.

- Что же попробую вырезать Всадника. - Виид достал нож для резьбы принадлежавший Захабу, кусок дерева и начал создавать скульптуру Всадника которого он только что победил. Он так привык ваять, что теперь представив только в воображении конечный результат, мог вырезать его. Тишина пещеры нарушалась только тихими эхо работы Виида.

- Было бы замечательно если бы мой уровень скульптурного мастерства повысился до среднего, - думал Виид. Его текущее значение навыка скульпторы было 99% 10-го уровня. Он уже сделал несколько статуй Авиаков, но уровень так и не поднялся.

- Пожалуйста, дай мне средний уровень навыка! - Молил Виид, доделывая голову всадника. наконец скульптура была полностью готова: крупный рыцарь с угрожающими глазами и огромным клинком.

Дзынг!

- Ваше скульптурное мастерство достигло уровня 1, среднего мастерства. Вы можете теперь обрабатывать специальные металлы и драгоценные камни (жемчуг, алмаз, рубин и т.д.)

- Ваш класс, Лунный скульптор, получил следующие бонусы:

- Эффекты техники секущего клинка увеличены на 50%.

- Дополнительные эффекты были добавлены к техникам секущего клинка.

- Затраты маны для техник секущего клинка уменьшены в два раза.

- Все характеристики увеличены на 10

- Ваша известность увеличилась на 20

- Характеристика Искусство увеличена на 20

- Вы изучили умение - Разрушение скульптуры.

Виида трясло от счастья. Слова не могли описать те чувства что он испытывал в этот момент. Печаль и одиночество, оскорбление и презрение сопровождавшие его из-за выбора профессии, все это ушло. Виид чувствовал что его гнев бесследно исчез.

Наконец он достиг среднего уровня скульптурного мастерства. Профессия скульптора которую он так ненавидел в начале, стала для него делом в котором он чувствовал свое предназначение. А техникиа секущего ножа, оказалась очень эффективной на протяжении всей игры. Каждый раз когда он использовал технику, его мастерство скульптора чуть-чуть увеличивалось, а поскольку они были так тесно связаны, с увеличением скульптурного мастерства до среднего уровня, его техника также улучшилась.

- Хм-м, дополнительная способность? Информация. Умения. Техника секущего ножа.

Техника секущего ножа 7 (50%): Призрачная способность ножа Захаба вырезать невидимое и неосязаемое для защиты.

Защита от волшебства более низкого уровня чем техника секущего ножа. При поглощении заклинания направленного в вас, заклинатель тратит только половину маны от стоимости заклинания.

Стоимость использования: 25 маны в секунду.

Виид мог только смеяться. Для воинов, волшебники были самым трудным противником. Дальние атаки магов было трудно избегать. Но теперь благодаря техники секущего ножа Виид мог поглотить часть волшебства, даже если противник использовал только половину маны на

каст, это было в сотни раз лучше чем получить удар.

Также стоимость маны для техники секущего ножа уменьшилась, возможно он сможет использовать ее вместе с Триплетом или ударом в спину. Объединение Императорских техник бесформенного меча и техники секущего ножа стоило бы огромного количества маны, но Виид предполагал что результат будет беспрецедентным. Кроме того всегда еще было "Разрушение статуи"..

- Информация: Разрушение статуи

Гнев от разрушения скульптур собственного изготовления преобразовывается в силу на один день. Характеристики искусства будут временно связаны с характеристиками сражения.

Предупреждение: Ваша известность понизится и определенное количество пунктов искусства будет уменьшено.

Разрушение обычной статуи: Характеристика искусство увеличена в 2 раза и переведена в силу. Искусство -1, Слава -20

Разрушение красивой статуи: Характеристика искусство увеличена в 4 раза и переведена в силу. Искусство -5, Слава -100

Разрушение прекрасной статуи: Характеристика искусство увеличена в 6 раз и переведена в силу. Искусство -10, Слава -200

Разрушение великолепной статуи: Характеристика искусство увеличена в 20 раз и переведена в силу. Искусство -30, Слава -1000

Количество искусства преобразованного в силу зависело от качества разрушенной скульптуры.

Это умение предназначалось для скульпторов с низкой силой. Скульпторы которые все время занимались только созданием статуй, имели высокий показатель характеристики Искусство и малое количество силы. Это умение позволяло таким игрокам охотиться или сражаться за счет разрушения своих статуй. Правда с уменьшением искусства и известности.

А так как характеристика Искусство увеличивалось не слишком быстро, это умение должно было применяться с большой осторожностью. Штраф от разрушения статуй был довольно ощутим.

Другими словами умение было обоюдоострым мечом. Виид решил не использовать данную

способность. Временная сила не была правильным путем. Даже без разрушения статуй Виид достиг хороших результатов. Его скульптурное мастерство перешло в средний уровень. Все его характеристики повысились на 10, а сила техники секущего ножа удвоилась.

Другие профессии кулинария, вышивка, создание брони, ловля рыбы, сельское хозяйство также давали бонус при переходе на следующий уровень мастерства, правда всего 5 на средний и 10 на высокий уровень. И никто еще не знал что игрок получает при переходе на уровень мастера. В случае Виида было получено 10 очков вместо 5, так как Лунный скульптор был скрытый класс в игре.

Никто, никогда, не развивал производственные навыки до уровня мастера, так как путь до него был слишком трудным. Даже Вииду потребовалось много времени и усилий чтобы получить средний уровень мастерства в скульптуре. Путь от среднего до высокого (владелец) будет еще труднее, но Виид твердо решил, что он станет как минимум владельцем во всех производственных навыках.

Тонкие эстетические чувства и горящая страсть к искусству имели мало общего с Виидом, но у него был талант, который никто больше не имел: талант к тяжелой работе. Пещера мертвых воинов была охотничьим угодьем, где обитали Всадники без головы и Скелеты наемники 120го уровня и вампиры 110го. Вампиры имели более низкий уровень, но они всегда появлялись в группах из четырех или пяти особей. Плюс существовало много видов вампиров, например у продвинутых или названных вампиров уровни иногда достигали 130го.

Всадники и скелеты были превосходными воинами поэтому каждая битва с ними была напряженной. Вампиры, хоть и были неуклюжи, но зато обладали превосходной защитой. Поэтому Виид должен был изучить окрестности, чтобы избегать нападений нескольких противников одновременно.

- Отлично. Это место прекрасно, - Виид был доволен новым местом охоты, битвы стали сложнее но и опыта он стал получать больше. В пещере иногда попадались Скелеты волшебники, но их волшебство больше не доставляло беспокойство. Благодаря технике секущего ножа он мог избегать заклинаний, после чего легко убивать противника пока их заклинания перезаряжались. Шанс поглощения зависел от уровня техники секущего ножа, поэтому улучшение скульптурного мастерства стало для Виида также важно как и опыт с уровнями.

И хотя охота в пещере была прекрасной все же существовал один противник которого он должен был опасаться: Рыцарь смерти. Этот монстр имел уровень 200 и частенько появлялся в разных уголках Пещеры мертвых воинов. Рыцари бродили всегда по новому маршруту поэтому Вииду приходилось все время оставаться на стороже. Рыцари обладали плохим зрением, поэтому Виид всегда успевал скрыться в углу всякий раз когда они направлялись в его сторону.

Но даже не смотря на рыцарей, Виид радовался. Имея высокий уровень востановления маны и неплохое мастерство лекаря, он мог посвещать много времени битвам и получать уровни намного быстрее. Плюс к этому из убитых монстров падали более хорошие вещи.

- Всадники лучшие монстры для охоты. Но может быть тут есть кто-то другой? Послабее Рыцаря смерти, но достаточного сильный чтобы дать много опыта... - Думал Виид перемещаясь по пещере. Он делал это очень осторожно, перебегая из одного укрытия к другому, словно стремящийся выжить таракан.

Обойдя множество скелетов и вампиров, Виид наткнулся на огромную пещеру в которой текла подземная река. Цветы и даже некоторые травы цвели на всем протяжении реки. Пришло

время отдохнуть, так как последняя битва со Скелетами наемниками отняла много сил. Виид наполнил бутылку с водой и как раз собирался присесть как увидел силуэт. После дальнейшего осмотра он нашел женщину, одиноко спящую в середине пещеры.

- Кто ты? - спросила она проснувшись от приближения Виида.

- Я Виид. Аа.. кто вы? - сказал он запинаясь, что обычно было не свойственно ему. Виид не предполагал, что в этих пещерах есть кто-то еще кроме него. А увидев взгляд ее глаз, когда она просыпалась... Виид бы сражен.

- Меня зовут Дайни, - сказала она неуверенно улыбаясь.

Хэн не встречал много девочек раньше. Конечно, в школе он учился с девочками в классе, но он никогда не проводил с ними время лично. Он был непопулярен. Правда были некоторые девочки которых привлекала его аура отчужденного одиночки. Но он находил их глупыми.

- Если вы думаете что это круто, попытайтесь испытать бедность на себе, и вы передумаете - говорил он им.

Он никогда не ходил с девушкой в кафе, так как даже кофе, стоило непростительно дорого. Хэн считал пищу приготовленной дома намного более экономичной. А что он совсем не понимал, это почему свидания при встрече с девушкой сопровождались огромной тратой денег.

У виида не было лишних денег поэтому он не ходил в кино со всеми. А единственное время когда он смотрел телевизор было тогда, когда он нашел кем-то выброшенный телевизор. Но даже тогда, он экономил и смотрел телевизор только после полуночи, когда стоимость электроэнергии была намного ниже. У скряги Хэна, а следовательно у Виида, не было почти никакого опыта в общении с девушками.

Дайни. Имя глубоко вырезалось в голове Виида. У каждого парня была девушка его мечты и Виид не был исключением. У девушки его мечты были длинные естественные волосы, молодое и интеллектуальное лицо, добрая и привлекательная улыбка. Но это были лишь детали. Если существовала девушка которая могла заставить его влюбиться с первого взгляда, то это была она, девушка его мечты. Этим все сказано.

Он не доверял никому, даже Пэйлу и Сурке с которыми он провел много времени вместе. Люди менялись. Могло даже казаться что вы сейчас друзья, но Виид сильно сомневался что они подставятся ради него под пулю. "Давайте столько сколько вы берете. Не больше и не меньше. - Это была философия Виида. Он не мог доверять никому кроме своей семьи.

Пристальный взгляд Виида обострился.

- Дайни. Как вы попали сюда? - Только авиаки жили в Небесном городе. Люди не могли взобраться наверх, а судя по ее одежде она была игроком.

- Сюда? Я тут уже в течении трех месяцев...

Три месяца. Мысль вспыхнула в голове Виида:

- Случайно вы не одна из тех, кто обнаружили Небесный город?

- Да, я была в той группе, но я не хочу говорить об этом.

- Что вы имеете ввиду?

- Я единственная кто остался тут.

- Я вижу...

Дайни зевнула и изящно потянулась.

- Я 134 уровня, Шаман.

Ее уровень был ниже чем он сначала предположил. Он предполагал что она будет по крайней мере 170м, все-таки 3 месяца одной в Пещере Мертвых воинов. Виид с его 109 уровнем был тут своего рода аномалией. Другие игроки такого же уровня держались бы от это места как можно дальше.

- Что ты имеешь ввиду? - спросил он.

- Я имею ввиду, если ты тут тоже один, давай сформируем группу. Или ты не хочешь?

- Нет, это звучит великолепно. - Ответил Виид и принял группу. Не потому что Дайни ему нравилась или потому что он доверял ей. Виид, не мог доверять девушке которую он только встретил. Но он не мог оставить ее в стороне.

Девушка выглядела подозрительно. Кроме того, Виид оставил много вещей в разных углах подземелья, поэтому он не мог просто оставить Дайни в одиночестве.

Шаманы могли использовать белую магию для увеличения силы, скорости или ловкости у союзника, или черную магию для уменьшения характеристик у врага. Они могли использовать наступательные и лечебные заклинания природы, противодействовать яду и рассеивать заклятья. Они могли использовать мечи или булавы что подразумевало какие-то физические навыки.

В общем они были мастером на все руки. Однако, класс шамана был непопулярен, так как они имели несколко навыком в каждом аспекте, но не один из них не был выдающимся. Их целебная способность была слабей чем у Священника, а проклятья слабей чем у темных волшебников. Их навыки схватки были сопоставимы с лучником который брал в руки меч.

Мало жизней, низкая живучесть и волшебство, более слабое чем у волшебника. В общем данный класс мог много и ничего одновременно. Виид не строил никаких планов насчет Дайни. Он только надеялся что она не будет ему мешать. Возможно он бросит ее когда соберет все вещи из своих укрытий.

- Гархх! - прокричали появившиеся скелеты наемники. До сих пор Виид не бился более чем с тремя скелетами одновременно, а тут их было сразу пять. Даже один удар в незащищенную спину мог нанести значительные для Виида повреждения. А он не мог использовать лечение, пока битва не была закончена. Таким образом битва становилась опасной.

В этот момент Дайни подняла свою правую руку и направляя ее в сторону Виида произнесла:

- Свет храбрости, пришедший с древних времен, дай этому герою силу бороться с его врагом!

Тело Виида вспыхнуло ярким светом, и его сила была поднята почти на 100. Тогда Дайни подняла свои руки, как если бы ждала его объятий:

- Бриз дрейфующий вокруг. Дай проворство и легкость в сердце героя! Пусть свет станет его шагами.

Проворство и скорость Виида значительно увеличились. Он сделал только один наш к врагу, а почувствовал как будто бежит.

- Ты обречен приносить смерть, кровь и резню, поле битвы должно быть твоим домом! Жажда крови!

Различные способности шамана значительно повысили характеристика Виида, и теперь он мог легко побороть всех скелетов наемников. Но в этот момент Дайни еще бросила проклятья в скелетов: их скорость и сила уменьшились, они больше не могли излечивать свои раны.

- Не может быть... Заклинания шамана не могут быть такими сильными.- Виид ничего не понимал. Он легко поборол всех пятерых скелетов наемников и даже не делая паузы на поднятие добычи, направился к Дайни. Он должен был все узнать.

- Твое волшебство невероятно для 134 уровня. Как это возможно? Если я не пойму причины, мы не сможем оставаться дальше вместе. - Он рисковал задеть ее самолюбие, но она ответила со счастливой улыбкой:

- Это из-за моего хобби.

- Хобби?

- Да. Пожалуйста, не думая что я сумасшедшая.. Но мне не нравится убивать монстров..., - сказала она застенчиво. - Я использую проклятья и атакующие заклятье на монстрах. Но после того как их жизни понижаются, я лечу их заклинаниями.

- Монстров?

- Да, так я и играю.

То, что сказала Дайни шокировало Виида. Она имела 134 уровень, но ее волшебство было намного сильнее. Так как она сначала проклинала всадников, скелетов и вампиров, а затем полностью излечивала их, в течении трех месяцев...

Глава 7. Безымянные статуи Виида и Дайни.

Благословения Дайни повысили способности Виида, и в тоже время ослабили монстров. Она как будто окрылила Виида, и это было невероятно. Объединение увеличило их потенциал в разы, даже притом, что Дайни не убивала монстров. Виид не имел ничего против, так как он мог увеличить свои навыки в искусстве фехтования, когда она не принимала участие в битвах.

"Но даже в этом случае я не могу доверять человеку, которого встретил в таком месте как это" - думал Виид.

Виид постоянно волновался и ждал предательства с ее стороны пока он борется с монстрами. Проведя много времени в Лавиас, Дайни знала много вещей о небесном городе. Если верить ей, она путешествовала по округе и собирала информацию. А в пещеру она зашла как раз тогда когда Виид с командой поднялись в небесный город.

"Интересная, невероятная история" - думал Виид. Но так как он никогда не сталкивался с ней

наверху, должно быть она оставалась в пещерах довольно долго. Правда, это не было достаточно, чтобы верить и всему остальному, что она говорила.

- Как насчет сменить место охоты? Я знаю несколько нераскрытых территорий, хотя я там еще не была, - спросила она.

Согласно исследованиям Дайни было, по крайней мере, восемь нераскрытых территорий.

- Когда ты говоришь нераскрытые, ты имеешь ввиду, что их никто еще не посещал?

- Да.

Виид был удивлен, ошарашен.

- Я не понимаю. Ты же была в группе, которая первой открыла Небесный город и тут все же остались места, которые вы не посетили? В это трудно поверить...

- Не было никакой причины для этого, так как все кроме меня были 200 уровня, - ответила она.

- То есть они даже просто не зашли в подземелье более низкого уровня? Не могли же они просто проигнорировать их?

Помимо охоты даже простое обнаружение подземелий несло многократную выгоду. Тот, кто обнаруживал первым подземелье, получал известность, а за исследование всех окружающих земель давали денег и еще больше известности. Поэтому даже если ваш уровень превышает уровень подземелий, ради известности вы бы посетили их. Дайни что-то скрывала, хранила какую-то тайну.

- Если ты не скажешь мне правду, то я никуда не пойду отсюда, - попытался надавить на нее Виид.

- Я не могу сказать, что они тут делали...

- Это секрет?

- Да, я обещала хранить все в тайне. Это трудно объяснить, но я говорю правду. Ты должен поверить мне...

Виид решил позволить увести себя из пещеры мертвых воинов. Не было ничего, что он мог сделать, чтобы убедить ее раскрыть тайну. Была вероятность, что все же она не обманывает его. Поэтому они покинули пещеру и отправились в другое подземелье.

Они существовали, и в этом она точно не врала.

Башня Миркана.

Секретная область Круглого озера.

Угольная шахта Варавала.

Аллея Сегмаила.

Алтарь Гает.

Гнездо попугая.

Руины Барлог.

Запретная пещера Маргрес.

По ее словам все эти места не были посещены. Виид и Дайни покинули город и достигли первой области. Башня Миркана простиралась настолько высоко ввысь, что было ощущение, как будто она парит в облаках. Как и ожидалось, Виид с Дайни стали первыми кто обнаружили данное место. В данной области в основном обитали только летающие монстры, поэтому Виид использовал лук для дальних атак. Лук был специальный, с тяжелым натяжением, благодаря чему Виид наносил большой урон противнику.

Около башни можно было купить специальные перья. Всего за 10 золотых, можно было летать в течении месяца. Плюс к этому, обнаружение области дало двойные очки опыта и двойной шанс выпадения вещей. Виид и Дайни исследовали все области, одну за другой. В руинах Барлога, алтаре Гаета и аллеи Сегмайла самыми слабыми монстрами были Рыцари смерти! Никто не посещал эти области, и они просто кишели монстрами. Однако, благодаря помощи Дайни, Виид быстро справился с ними, и они получили невероятное количество опыта и вещей.

- Теперь, если у меня получится сделать это... - приговаривал Виид впившись взглядом в двух омаров. Вместе с ним, за малюсками, с неменьшим интересом следила Дайни.

Значение навыка кулинарии равнялось 99% 9го уровня, таким образом, Виид решил приготовить специальное блюдо, чтобы получить недостающий процент. Лучшее, что мог приготовить повар новичок, были дары моря, то есть, отменный омар!

Конечно, Хэн никогда в жизни не пробовал омаров. Для него это было слишком дорого. Одной из причин, почему он так усердно практиковал навыки приготовления пищи, была возможность попробовать новые блюда, такие как это.

Омары боролись, но они не шли ни в какое сравнение с Виидом. В конечном счете, они могли только склонить свои антенны в знак признания поражения. Виид, однако, не пытался замучить их до смерти, он пытался только правильно достать дорогое мясо. Его руки дрожали. Даже в игре омары были редки и дороги. В Небесном городе они были куплены за огромную цену - один золотой. Если бы не подземелья с двойным уровнем дропа, он бы ни за что не купил их.

"После того как я приготовлю этих гадов, я получу средний уровень кулинарии." - Руки Виида порхали как молнии, левой рукой он схватил омара и воспользовавшись ножом Захаба, рассек его от головы к хвосту. Выпотрошив омара и быстро ополоснув его от песка, Виид бросил его на сковороду к заранее приготовленным соусам и специям. Скоро повалил пар, запах был бесподобен. Наконец, блюдо было готово.

- Дзынг!

- Ваш навык кулинарии достиг уровня 10, среднего уровня. Теперь вы можете приготовить больше разнообразных блюд, в зависимости от используемых компонентов будут повышаться различные характеристики персонажа.

- Все характеристики увеличились на 5.

- Ваша известность увеличилась на 10.

- Вы выучили производственный навык: приготовление вина.

- Ваше единство с землей увеличилось на 30. Сопротивление магии земли увеличилось на +20%. Сопротивление огню и воде увеличилось на +10%.

Его желание исполнилось. Он достиг среднего уровня кулинарии и награда его полностью удовлетворяла. Вещи, дающие магическое сопротивление были дороги для него, но зато он мог поднять свое сопротивление через навык кулинарии.

- Ничего себе, это восхитительно! - Дайни, которая терпеливо ждала, когда еда будет приготовлена, с удовольствие поедала свою часть омара. Виид от нее не отставал.

Виид сражался, Дайни помогала. Вдвоем они доминировали в подземельях. Дайни не покладая рук исцеляла Виида и проклинала противника, поэтому Виид не жалел о совместной охоте с ней.

Дайни была тем типом женщины, которая становилась более загадочной, чем лучше вы ее узнавали. Когда она видела монстра, она проклинала его несколько раз, глядя на них печальными глазами. К тому же она не была небрежна в обращении с деньгами и вещами. Всякий раз, когда Виид упускал возможную выгоду, пусть даже несколько медных монет, она замечала и указывала на это.

Возле секретной области Круглого озера, было много мест, где росли травы и цвели цветы. Дайни без колебания наклонялась и выкапывала травы. Она была такой практичной! А иногда она писала стихотворения или пела песню. Под ее ясный, прекрасный голос, Вииду было приятно охотиться.

Он даже начал задумываться, что охота в одиночку, не так хороша, как он думал раньше...

Никто больше не посетил Лавиас. Пэйл и Сурка иногда писали ему, они обосновались в охотничьих угодьях замка Сербург. Так как их родители все еще были новичками в игре, у них не было возможности покинуть их.

На протяжении всего времени они были вместе всегда одни. К тому же, она была женщиной его мечты. Как мужчине, было бы ложью сказать, что его глаза никогда не рассматривали ее как женщину. Дайни почти всегда улыбалась, но иногда какая-то тень пересекала ее лицо. Однако, улыбка всегда возвращалась к ней, когда она охотилась или ела еду вместе с Виидом.

В один из дней, Виид решил, что он хочет стать ее другом.

- Хмм.... Возможно ты хочешь охотиться вместе с этого времени... постоянно? - спросил он.

Но после слов Виида, Дайни умолкла.

- Я сожалею Виид, - сказала она через некоторое время с серьезным выражением на ее лице.

- В смысле?

- Однажды, я приняла плохое решение. Я думала, что никто не любит меня... И я не могу никому доверять.

- .. И поэтому, ты осталась одна в Лавиасе?

- Трудно так объяснить целую историю, но да, это связано. Так или иначе, я была рада провести это время с тобой, Виид. Возможно, я могла бы найти свое место еще раз...

- Так...Виид был немного разбит. Ему было приятно услышать, что проведенное с ним время помогло ей возвратить свою храбрость. Но услышав, о ее намерение вернуться, он почувствовал себя использованным. Никому не нравится, когда тебя используют.

- Ты меня не так понял. После встречи с тобой я чувствую в себе силы жить дальше и бороться.

- Не может быть. Так ты...

- Да... Я.... больна. Даже притом, что я могу получить операцию, это не дает никакой гарантии на выздоровление. Я долго откладывала операцию, но теперь пришла пора рискнуть.

- ...

- Пожалуйста, не смотри на меня так. Все будет хорошо. Иногда судьба и обстоятельства настолько сложны, что трудно принять правильное решение, как это. Я не хочу, чтобы наша встреча была только случайностью. Если это была судьба для нас, то мы встретимся снова. Я действительно очень надеюсь, что встречу тебя снова Виид.

Дайни вышла из игры. Виид чувствовал себя опустошенным после того как Дайни оставила его. Он так много времени провел с ней только потому, что с подозрением отнесся к ней. Возможно, она не пыталась скрывать свою болезнь, но Виид всегда был занят и ничего не замечал. Как только она заходила в игру, Виид тянул ее куда-нибудь на охоту.

Больше месяца они только разговаривали и охотились. Он чувствовал сожаление. А ведь возможно Дайни никогда не вернется.

- Если она не вернется, найдется не много людей, которые помнили бы ее. Она была одна в Лавиас, и за все это время, никто не приехал, чтобы найти ее. Он думал, что именно из-за болезни она проводила все свое время, проклиная и вылечивая монстров.

Одиночество и страх перед смертью могут быть поняты только теми кто испытывал их.

Виид охотился, ожидая Дайни, но она все не возвращалась, даже после того как в игре прошли три месяца. В реальном мире это были три недели. Если это была опасная для жизни операция, она могла потребоваться месяцы на выздоровления.

- Она вернется, даже если ей потребуется на это год или два. Она обещала мне, - говорил Виид себе, ваяя в подземелье. - Но даже если она не вернется, то тогда я оставлю свою память он ней, здесь. Покажу, что, по крайней мере, один человек помнит ее...

После того как скульптурное мастерство достигло среднего уровня, он мог использовать нож Захаба для обработки валунов. Конечно, это было возможно только при использовании техники секущего ножа. Нож порхал в его руках, и в конце два человека были запечатлены на скалистой стене.

Виид перемещал валуны в места, где они разделяли свою еду или ночевали. В каждом из таких мест он оставил пары из скульптур или рисунки на стене. Монстры иногда увязывались за Виидом, но он не обращал на них внимания, полностью сосредоточившись на работе.

Последнюю скульптурную композицию он возвел в Пещере мертвых воинов, там, где они встретились впервые. В пещере с подземной рекой, он высек спящую Дайни и себя находящего ее. Скульптура стояла в месте, где они разделили свои первые воспоминания.

- Вы закончили Неназванные скульптуры Лавиас.

- Таинственные скульптуры появились в Лавиас! Эти скульптуры хранившие воспоминания станут прибежищами и гидами в этих опасных местах. Таинственные статуи были сделаны анонимным скульптором.

Художественная ценность: 300.

Эффекты: Аура спокойствия вокруг этих скульптур увеличивает количества жизней и манны у игрока на 25%, скорость движения на 10%. При нападении монстров, противник получает 5%-ый штраф. Эффекты не складываются.

Число прекрасных статуй: 2.

- Ваше умение скульптурного мастерства достигло уровня 2.

Ваши скульптуры теперь более подробные и изящные.

- Ваша известность увеличилась на 20.

- Характеристика искусства увеличилась на 20..

- Выносливость увеличилась на 20.

- Стойкость увеличилась на 10.

Глава 8. Потерянное сокровище Фреи.

Виид расположился на вершине холма, с которого открывался прекрасный вид на Лавиас. Ветер трепал его новый плащ, и Виид смеялся от удовольствия - посредством охоты он достиг 175 уровня и добыл хорошие вещи:

Серый плащ мертвых. Прочность: 20/20. Защита: 12.

Рваный плащ скелетов воинов. Тем не менее, он обеспечивает некоторую защиту, несмотря на его плохое состояние.

Требуется: уровень 150, сила 150.

Эффекты: Увеличивает скорость при путешествии на большие расстояния.

Стальной пояс Грема. Прочность: 25/25. Защита: 7.

Имеет 10 быстрых слотов для мелких предметов, таких как зелья, кинжалы или противоядия.

Требования: уровень 110, сила 200.

Эффекты: Быстрые слоты с зельями и противоядиями автоматически пополняются из инвентаря при их использовании.

Кожаная броня Грема. Прочность: 30/30. Защита: 25.

Легкая и прочная, но все же жесткая, броня с аурой души скелета рыцаря Грема.

Требуются: уровень 130, сила 300

Эффекты: 20% шанс уклониться от магических или дальних атак. +20 сила, +5 ловкости.

В борьбе с нежитью, Виид получил ботинки, перчатки и даже кольца. За каждые 30 скелетов рыцарей, которых он убивал, он получал по одному кольцу Фарота, увеличивавшее восстановление маны на 10%.

Так как в Королевской дороге игроки могли носить 8 колец, и даже на одной руке, Виид упорствовал, пока не получил по кольцу на каждый палец.

Теперь, благодаря кольцам, скорость восстановления его маны увеличилась на 80%. Виид посетил каждый лагерь, где он мог добыть с монстров значительную награду в виде опыта или вещей. Сильнейшие рыцари скелеты зала Мемфис, теперь не представляли никакой сложности. Благодаря кольцам он мог использовать Императорскую бесформенную технику меча почти в два раза чаще, а добытые им вещи еще больше повышали его эффективность. Благодаря новым мечам, кольцам и другим вещам, Виид, стал похож на респектабельного путешественника.

Он чувствовал себя парящим. Ветер обволакивал его, даря ощущение свободы и одиночества. Виид раскинул свои руки и позволил порывам ветра играть с его плащом. Но мир не дал ему отдохнуть.

- Прочность вашего плаща была уменьшена.

Мертвецы. Все вещи, падающие с них, не были нормальными. Прочность вещей быстро уменьшалась, даже когда их не использовали, они быстро снашивались. Таким образом, хотя Виид прекрасно выглядел во всех этих вещах, впечатление это было обманчиво.

Виид спокойно развязал плащ и положил его перед собой, после чего ударил его инструментом и сказал: 'Ремонт!'. Этого был достаточно для ремонта. После этого, он опять надел плащ и предался ощущениям, словно ничего не произошло...

Он наслаждался этими ощущениями и в прошлой игре. Послевкусие после прохождения подземелья, наслаждение собственной силой и мастерством. Пришло время оставить эти земли и двинуться вперед...

... Внезапный порыв ветра забросал его броню мелкой галькой.

- Прочность вашей брони была уменьшена.

Эта была редкая кожаная броня, полученная из скелета рыцаря Грема. Ее характеристики не шли ни в какое сравнение с купленной броней для его уровней! Да еще она не стоила ему ни единой монеты.

- Ремонт!

Виид был вынужден постоянно использовать его умение ремонта, когда он возвратился в Лавиас. Вещи с низкой прочностью были очень хрупки, таким образом, он, возможно, выглядел вполне целеустремленным в борьбе с монстрами, но по правде говоря, он был параноидальным в своем старании избежать повреждений.

Из-за постоянной потребности в ремонте, Виид упорно использовал эти вещи, которые другие игроки выкинули бы или продали по дешевке

Ношение таких вещей было величайшим признаком бедности. Тем не менее, все скоро закончится, как только он достигнет среднего уровня мастерства в ремонте. Тогда он сможет восстановить максимальную прочность, любой вещи и ему не придется беспокоиться об этом.

* * *

- Вы верите в судьбу? Вам не кажется, что последнее время вы защищали город и его жителей в одиночку от монстров. И это не простое совпадение, - спросил Виида староста деревни Бэрана.

- Что?

- Некоторое время назад священник ордена Фреи побывал в деревни, чтобы предупредить нас относительно увеличивающихся армий злых сил. Они появляются и действуют где-то внизу, в холоде темных пределов мира. Священник сказал мне, что только действительно храбрый чемпион может остановить их! Тогда же он дал мне полномочия для выбора этого чемпиона.

- ....

- Тогда я не понимал, что он имеет ввиду, но теперь я знаю. Есть секрет, который я расскажу вам: Священник сказал, что для того чтобы найти потерянное сокровище Фреи, нужно искать Чайку. Пожалуйста, станьте героем, который победить зло!

- Получена информация относительного Потерянного сокровища Фреи.

* * *

Виид не забыл слова старейшины Гандила из деревни Бэран.

'Он должен найти Чайку и обнаружить Потерянное сокровище Фреи.' Это было задание на поиск, и оно пахло огромной наградой. Большинство заданий из храмов вели к огромной награде, но их было очень трудно получить, так как возможность посещать храмы и дворцы открывалась только после получения известности в десять тысяч и более. 'Он найдет Чайку'

Виид знал каждую область в Лавиасе как свои пять пальцев, но он никогда не сталкивался ни с кем кого бы звали Чайкой. Он опрашивал каждого встречного жителя, но не получил и крупицы информации. Только после того как он стал напрямую спрашивать про сокровище Фреи, он стал получать какую-то информацию.

- Чайка? Конечно, я знаю его. Он - торговец травами, имеющий храбрость посещать подземелья и стоять пред мертвыми.

- Вы не знали? Все травы в магазинах от Чайки.

Каждый авиак давал некоторую информацию о Чайке, но не о его местоположении. Виид

продолжал искать. Рынок.

- Вы хотите знать, где Чайка? Он может быть в склепе Бэрекена.

- Склеп Бэрекена?

- Это место наполнено криками призраков. Однажды, мы пытались усмирить их, но у нас ничего не получилось, так как у них отсутствует тело. Я советую вам не ходить туда, но вас это видимо не остановит. Вход в склеп находится на горе позади города. Ищите путь из синих цветов около пятнадцатого большого валуна.

Подготовившись, Виид с энтузиазмом отправился искать склеп Бэрекена.

- Большой валун. Бесполезные указания для того кто окружен камнями, - ворчал Виид, смотря по сторонам. Авиаки могли летать, обычно покидая город, они так и делали. Их зрение было намного острее, чем у человека, они могли видеть мельчайшую деталь внизу на земле.

Поэтому указания авиака не имели никакого смысла для человека. Пятнадцатый большой валун... что это могло означать? Виид не мог видеть все валуны сразу, так как он не мог летать. Поэтому он обыскивал каждое место казавшееся ему подходящим.

Положение усугубляла высокая трава, в которой было сложно разглядеть синие цветы. Тем не менее, ему, наконец, удалось найти вход после долгого, выматывающего поиска. Он нашел небольшое здание со стальными воротами. Вот и все. Видимо, остальное спрятано под зданием. Кривой, плохо сохранившийся знак на здании гласил следующее сообщение:

Мертвые.

Те, чья кровь и плоть истлела давно,

Те, чьих тел не найти никому,

Эта могила для них.

После чтения данного сообщение Виид со спокойным лицом открыл ворота и вступил внутрь.

Подземелье: Вы первый кто обнаружил Склеп Бэрекена!

Бонусы: +100 известности.

Каждый день в течение одной недели вы получаете двойной опыт и шанс выпадений вещей.

При первом убийстве монстров одного вида шанс выпадения уникальных вещей повышен, при дальнейшем убийстве монстров шанс уменьшается.

Прежде чем направиться сюда, Виид собрал всю возможную информацию об этом месте. Он знал, что в склепе обитают Духи, Приведенья и Призраки 130го уровня. Все они были душами, вершившими злые дела, призрачными, расплывчатыми созданиями.

'Это место больше чем я ожидал, ' - Виид медленно оглядел кладбище. Приведенья и призраки иногда появлялись, но он просто игнорировал их, и они уходили, не беспокоя его. Они чувствовали намерение, исходящее от Виида и его боевой дух.

- Боевой дух. Он давал дополнительные очки характеристик. Данные очки не могут быть распределены. Характеристика изменяется в результатах действий игрока. Количество очков увеличивается при борьбе с сильными монстрами или во время длительного боя.

Боевой дух у большинства игроков типа воинов был приблизительно равен 20 - 30. Бойцы контактного боя, такие как монахи или убийцы имели более высокое значение характеристики, но и у них она редко превышала 50 очков.

Было множество комментарий и дискуссий посвященным исследованиям боевого духа, в итоге которых, люди приходили к мнению, что он бесполезен. В отличие от силы или ловкости, увеличение боевого духа не приводило к какому-либо ощутимому эффекту. Большинство магов не развивали значение характеристики вообще и при этом совершенно не имели проблем при борьбе с монстрами. И хотя некоторые игроки старались достигнуть высокого показателя боевого духа, особого эффекта достигнуть было трудно, так как характеристика не развивалась ... в зависимости от их действий с 0.

Боевой дух увеличивался автоматически, но получить его было сложно. Даже убийство сильных противников часто не приводило к увеличению данной характеристики. К тому же, характеристика уменьшалась всякий раз, когда игрок умирал или бежал с поля боя. Таким образом, было очень мало людей обладающих высоким значением данной характеристики.

Боевой дух Виида, однако, был равен 193, при этом за обладание секретным классом Лунного скульптора ему начислялись дополнительные 35 очков характеристики. В итоге значение боевого духа равнялось 228. Монстры одного с Виидом уровня не пытались нападать на него. Если бы он напал на них первым, они бы стали атаковать его, но Виид просто блуждал по лабиринтам склепа. После интенсивного поиска он определил местонахождение авиака.

- Черт...

Виид быстро приблизился к птичьему телу. Покрытый ранами авиак лежал на земле в лихорадке.

- Первая помощь!

Виид обработал раны птицы, положил травы и перевязал их. Если бы авиак был при смерти, он нуждался бы в микстуре, но для простых ран хватало и характеристики первой помощи. Виид решил не рисковать и дал авиаку еще и микстуру.

- Уххх..., - через некоторое время авиак пришел в сознание, качая головой. - Я... Я упал в обморок. Из-за раны я не мог ничего сделать и почти умер. Но, кто вы такой?

- Я Виид.

- Виид? Вы должно быть человек, который приехал в Небесный город. А меня зовут Чайка.

Чайка! Наконец, Виид нашел его.

- Это замечательно. Скажи, где находится потерянное сокровище Фреи?

- Сокровище Фреи? Как вы узнали об этом?

- Ну, все началось...

Чайка выслушал историю с грустным выражение лица, поскольку Виид рассказал ему о ситуации в деревни Бэран.

- Ух... Вы сделали большую работу. Может Фрея предназначена вам. Потерянное сокровище находится здесь в склепе Бэрекена. Оно...

Виид кивал. Он прочитал что-то подобное при исследовании истории континента Версиан на домашней странице Королевской дороги. Бэрекен Демофф был темным волшебником, который владел некромантией. Он искал бессмертие и для этого похитил множество детей для своих экспериментов. И хотя его поиск бессмертия закончился провалом, он за все это время создал огромную армию мертвецов.

Его армия была неукротимой. Некромантия Бэрекена позволила постоянно расширять его войска, после каждого крупного сражения. Его орда мертвецов состояла из нескольких тысяч зомби, скелетов и всадников без головы во главе с рыцарями смерти, которые были самим кошмаром.

Только после объединения всех королевств континента, удалось положить конец его темным замыслам. После прибытия в Небесный город, Виид узнал, что тот был построен для изолирования остатков армии нежити.

- Вы вырвите потерянное сокровище Фреи из рук слуг Бэрекена?

Украденное сокровище Фреи.

Во время хаоса, когда темные маги заключали контракты с демонами, а люди умирали тысячами, континент был пропитан кровью борьбы безумных королей. Святое влияние уменьшилось, и мир погряз в анархии. Любой имеющий силу держать в руках меч мог получить власть. Умершие не могли получить мир и корчились в боли и отчаянии. Это было время, когда сокровище Фреи было украдено.

Трудность: С

Штраф отказа от задания: - 100 известности. Отношение с Орденом Фреи станет

недружелюбным.

Виид сделал паузу на мгновение, затем кивнул:

- Я верну потерянное сокровище Фреи.

- Вы приняли задание.

- Спасибо. Согласно тому, что я слышал, Священный Грааль охраняет Рыцарь смерти. Я буду ждать вас здесь, оправляясь от ран. Пожалуйста, возвратите сокровище его законному владельцу.

- Так и сделаю, - сказал Виид Чайке и отправился вглубь склепа.

Рыцарь смерти не был более серьезным противником для Виида. После того как всадники без головы стали для него слишком легкими противниками, Виид перестал избегать встреч с Рыцарями смерти.

В его первом сражении с рыцарем, он пропустил удар и погиб. После смерти Виид получил 24-часовой запрет на вход в игру. Дополнительно, его уровень и профессиональное мастерство во всех навыках были уменьшены. Поднять уровень заново было довольно просто, что нельзя сказать о навыках. Навыки скульптуры и кулинарии было трудно улучшать. Хорошо еще, что никого вокруг не было, а то его вещи могли быть украдены.

И все же, Виид был очень упрям. Он активно избегал Рыцарей смерти, но если завязывался бой, он всегда оставался и боролся. В конце... он умер 5 раз. Пять дней пропущенной игры и 25%-ное уменьшение прогресса навыков!

После этого, он увеличил свой уровень и приобрел опыт битвы с противником. Со временем он смог биться на равных с Рыцарем смерти. Конечно, потерянные уровни не вернешь, но он думал, что бой с более сильным противником бесценен. Если бы он не думал об этом в таком ключе, сожаления о потерянном опыте сожрали бы его изнутри. Если бы не Рыцари смерти, было бы еще 10 уровней. Думая об этом, он чувствовал сожаления об упущенных днях, когда он не мог использовать двойные очки опыта и шанс выпадения вещей.

С его уникальными высокими характеристиками, Виид на 115 уровне мог сражаться с

Рыцарями смерти. Он всегда любил сражаться с более сильным противником. Обычно, класс Скульптор был классом поддержки, для которого быть более слабым, чем воин нормально. Но класс Легендарного лунного скульптора давал много преимуществ позволяющих сражаться с противником на равных. Мастерство, усиленные способности, дополнительные очки характеристик, и техника секущего ножа! Это была идеальная профессия, о которой нельзя было сказать ничего плохого. В подземельях или темными ночами, все характеристики увеличивались на 30%, монстры такого же уровня становились легкой добычей.

Духи и призраки блуждали вокруг него, маня очками опыта и вещами. Однако Виид игнорировал их, сконцентрировавшись на обнаружении Рыцаря смерти. Это было не похоже на него, того кто обычно убивал всякого монстра встречаемого на пути, без исключений.

- Мне не нужно убивать их, - говорил он себе. Виида ждала более крупная добыча: Рыцарь смерти. Однако рыцарей смерти было мало и их было трудно найти, шанс выпадения хороших вещей был очень мал. Тот, охраняющий потерянное сокровище рыцарь, несомненно, был более сильным, чем все остальные. Сейчас, он был главной целью Виида.

Он был первым исследователем территории. При первом убийстве монстра выпадают самые лучшие вещи, какие могут быть. Именно теперь, Виид мог позволить себе использовать данное преимущество. Духи и призраки не интересовали его. После долгих поисков Виид набрел на грот, в котором обитал искомый Рыцарь смерти.

- Ку-ку... гл... глупый человек. Ты пришел сюда умереть?

Виид уставился на Рыцаря смерти. Его костлявое тело покрывал плащ, на голове сиял шлем, а в руках был меч. Сияющий серебряный шлем походил на очень редкий предмет

- Это будет хорошая добыча! - Виид улыбнулся. Как раз он не имел никакого шлема и мог, наконец, получить себе один.

Чаша Грааля, которая была, очевидно, потерянным сокровищем Фреи стояла позади Рыцаря смерти. Она была определенно уникальным предметом, поскольку сияла таким ярким светом, что ослепляла даже в темноте склепа.

- Наааа! - Виид атаковал Рыцаря смерти без предупреждения. Пока у него были двойные бонусы опыта, и выпадения вещей он не желал терять время. - Техника секущего ножа, - Виид начал с техники, которая была смертельна для нежити.

Рыцарь смерти поднял свой меч, наполненной темной энергией и ответил на нападение. Клинок Виида столкнулся с мечом рыцаря, разбрасывая искры на обе воюющие стороны.

Избегая воздействия столкновения оружия, Виид отпрыгнул назад и сразу нанес еще один удар по голове противника.

- Кук! - От удара рыцарь смерти сделал шаг назад, Виид же сделал два шага вперед.

Между врагами не было никакой потребности в обмене любезностями, они нападали только с намерением убить. Бой происходил на расстоянии вытянутой руки. Это было выгодное расстояние для Виида: не смотря на опасность, увеличивающуюся с близостью, на таком расстоянии он мог реагировать только на движения плеч Рыцаря смерти, это все равно было более безопасно, чем если бы Рыцарь смерти использовал свои атакующие способности.

- Умри человек! - в азарте рыцарь нанес удар мечом.

Виид приготовился к нападению и избежал удара по жизненно важным органам, но его все равно задело. Боль прошла сквозь его тело и чувства обострились. Он чувствовал напряженность в атмосфере, испускаемое Рыцарем смерти, желавшим его смерти. Он перенес удар врага и теперь сокрушит его. Лев никогда не недооценивает свою добычу, даже если это кролик. Он выжидает время, лучшее время для нападения.

- Выносливость увеличилась на 1.

Эта была награда за ту боль, что ему пришлось перенести после получения удара. Виид получал удары практически в каждом сражении, в результате чего получил огромную защиту за счет удивительной выносливости. А когда он бился с врагами более высокого уровня, чем он, его характеристики повышались еще быстрей. И хотя очень важным было увеличить уровень, увеличение характеристик было намного важнее.

После каждого сражения его умение первой помощи быстро улучшалось. Если бы он считал инвестиции тратой, он ничего не получил бы в своей жизни. Чем ниже у вас уровень, тем больше инвестиций необходимо. Когда Виид имел 205 живучести, он начал нападать всерьез. Он избежал еще одного удара Рыцаря смерти и, путая врага начал двигаться слева направо. Затем, яростно атакуя, он пронзил своего противника.

- Агх... - после ранения Рыцарь смерти почувствовал давление боевого духа Виида и начал дрожать от волнения. Теперь благодаря мастерскому владению мечом и неуверенности противника Виид мог легко победить.

- Это становится скучным, - бормотал Виид, вкладывая в ножны свой Глиняный меч. Он побеждал Рыцарей смерти 125го уровня, и к этому времени это стало скучным занятием. Тот, с которым он только что бился, был в два раза сильнее, чем встречаемые им раньше. Возможно, это потому что он был слугой Бэрекена. Но даже это не делало его опасным противником.

Множество людей думали, что битвы на близком расстоянии были опасны, но возможность смотреть противнику прямо в глаза и чувствовать, желаение твоей смерти, бодрило Виида.

Ему нужно было чувствовать дыхание врага. Даже держи в руках меч, он бился на более близком расстоянии, чем требовалось. Если научишься драться на таких близких расстояниях, дальние бои покажутся легкой прогулкой.

Если бы Рыцарь смерти использовал способности и боролся со всем арсеналом техник, бой был бы намного сложней. Сильные удары могли сломать его броню, а его выносливость не повышалась бы так быстро, поэтому он сражался так близко.

- Ремонт! - Виид снял броню и орудовал молом. Все поломанные вещи быстро набирали очки прочности.

К сожалению, его умение ремонта было только 8 уровня, поэтому прочность каждой вещи была ни минимуме. Если бы другие люди боролись в такой амуниции, к концу битвы их вещи стали полностью негодными. Ношение такой амуниции было невозможно без кропотливой заботы сравнимой с заботой к любимому автомобилю.

Умение ремонта увеличивалось быстрее, чем скульптура или кулинария, так как это было под умение главного умения кузнеца. Поэтому оно росло быстро. С другой стороны кулинарию или скульптурное мастерство он мог повышать, когда захочет, а ремонт можно было улучшать, только чиня что-то.

Виид собрал вещи с убитого Рыцаря смерти:

Волшебный шлем Ван Хока.

Прочность: 90/90. Защита: 25.

Шлем, который носил рыцарь смерти. Выпуклый он покрывает полностью голову и дает большую защиту. Сила Ван Хока содержится в нем.

Требования: уровень 200, сила 400

Эффекты: +30 сила, +10 ловкость, +15 живучесть, +10 интеллекта

- Сопротивление темному волшебству +15

- Близость к нежити +10

- Шлем позволяет командовать нежитью до 50го уровня. Уровень и количество нежити зависит от Лидерства игрока.

Меч Каламория. Прочность: 65/65. Повреждение: 35-40

Он использовался рыцарем империи Калмор - Ван Хоком. Меч благородства, лично врученный императором Теодором, Ван Хоку, в 651-ый год империи.

Требования: уровень 200, сила 300. Владеть мечом может только рыцарь.

Эффекты: +20 сила, +10 благородство, +10 элегантность, +10 лояльность

Когда меч одет, +30 к известности

Темно-красное ожерелье жизни. Прочность: 50/50.

Ожерелье создано древним темным волшебством. Оно содержит таинственную силу, вложенную своим создателем - Бэрекеном, для его слуг.

Требования: Неизвестно

Эффекты: Неизвестно

Виид взволнованно вздохнул. - 'Это... это - может быть что-то особенное,' - в первой битве выпадают самые лучшие предметы, которые можно получить с монстра. То, что выпало, уже было хорошим. Волшебный шлем Ван Хока - Ван Хок видимо имя рыцаря смерти. Характеристики шлема превысили ожидания Виида. Меч также обладал характеристиками более хорошими, чем его глиняный меч. Правда, не было никакого эффекта заморозки противника, но зато меч обладал большим уроном.

Правда, была проблема: меч мог носить только рыцарь. Виид был скульптором, и не мог его использовать. Конечно, если он действительно решит его использовать, был простой способ сделать это: пойти в империю или королевство, пройти тест и внести плату за звание рыцаря.

В отличие от фехтовальщика, которые подвергались двум испытаниям для получения звания рыцаря, он мог просто придти и получить лицензию. Если он сделает это, он сможет использовать этот меч. Правда, пока он не мог его использовать.

- Идентификация вещи!

- Неудача.

- Идентификация вещи!

- Неудача.

Темно-красное ожерелье жизни не могло быть идентифицировано, не смотря на множество попыток сделанных Виидом. Его уровень идентификации был слишком мал.

' Видимо ничего не получится', - сказал он себе. Собрав все вещи Виид отправился к Чаши Грааля стоящей на алтаре. Она была сделана из золота и когда рука Виида коснулась ее, засияла с еще большей силой.

'Горячая', - рука Виида была как будто в огне. Он почувствовал святую область окружившую его. Шрамы, оставшиеся после сражения с рыцарем смерти, были излечены и его усталость исчезла....

- Вы приобрели сокровище Фреи, Чашу Грааля Элены.

Свет от чаши медленно тускнел, оставляя после себя чувство чистоты. Виид, движимый любопытством, внимательно изучил Чашу Грааля.

- Идентификация!

Чаша Грааля Элены. Прочность: Божественная.

Одна из трех святых вещей даруемых богиней Фреей. Она символизируют красоту и изобилие. Чаша дает бесконечную силу тем, кто с твердым убеждением борется с нежитью. Превращает простую воду в святую, в течение дня.

Святая вода смертельна для нежити, при поливе приносит большой урожай.

Требования: вера 900, класс имеющий отношение к клерикам или выполняющий задание ордена Фреи.

Эффекты: +100 вера, +300 известность

Производит святую воду.

- Не плохо. - Виид достал свой меч с намерением теперь поохотиться на призраков и духов, которых он раньше игнорировал. Двойные очки опыта и выпадения вещей в течение недели никто не отменял и он не мог пропустить это время.

Но в этот момент он услышал голос...

- Скорее. Проснись, братик. - Единственный кто мог так обратиться к Вииду, была его младшая сестра Хайян. Она звала его через микрофон, прилагавшийся к капсуле с игрой.

'Эх.... Именно сейчас...'

Виид осмотрелся вокруг и вышел из игры.

Глава 9. Рыцарь принцессы.

- Здравствуйте. Вы смотрите ежедневную программу новостей Королевской дороги. Сегодня вы узнаете о кузнеце скалистой вершины, который делает броню высочайшего класса. Ваша броня позволяет сделать игрока сильнее?

- Да. Это так. Если воин сражается в плохой броне, любая случайность может привести к смерти. Но если он одет в хорошую броню, которая дает дополнительные характеристики, шансы на выживание у него значительно повышаются. Только благодаря сочетанию различных типов метала и чарам, можно добиться высокого параметра защиты, и создать отличную броню, - вещал телевизор в середине комнаты.

Передача о Королевской дороге выходила каждый день на одном из телевизионных каналов. Версальский континент полон тайн и легенд, благодаря передаче, огромное количество людей, не играющих в игру, узнавали о ней. Доход от такого вида рекламы был огромен, количество игроков быстро росло, а вместе с ним и прибыль.

'Хмм..., кузнец.' - Ли Хэн сидел в комнате и смотрел телепередачу. Так как в передаче иногда проскакивали интересные факты и информация о Версальском континенте, Хэн надеялся найти новое место для охоты.

Женщина на экране с восхищением продолжила расспрашивать кузнеца о его работе:

- Невероятно, зрители наверняка хотели бы узнать, сколько стоит получить такую броню.

- Конечно, простое укрепление вашей брони обойдется вам в 10 золотых, но если вы хотите чего-то уникального вам придется заготовить 100 и более золотых. Но ведь оно того стоит, не правда ли?

Услышав эти слова, Хэн нахмурился:

'Если посчитать все заработанные им деньги за последнее время, как раз наберется 100 золотых. Правда столько стоят уникальные вещи, простое же усиление обойдется всего в 10 золотых...'

- Профессия кузнеца - это возможность быстро разбогатеть, - продолжала вещать ведущая.

- Не совсем так, - высказался ее соведущий. - Создавая и зачаровывая броню, кузнецу приходится вкладываться в дорогостоящие материалы, поэтому прибыль получается около 20% от оплаты. Кроме того ему рано или поздно придется снизить свои цены, из-за конкуренции, так как другие игроки скоро перейдут в средний уровень навыка.

- Но это не случится с единственным скульптором королевства Розенхайма?

- Да, ты права. Эта профессия очень редко встречается в игре. Создание скульптур работа не для всех. Говорят, создаваемые этим игроком скульптуры невероятно красивы!

Данный разговор, шел о нем. Ли Хэн игровой ник которого Виид, был тем самым единственным скульптором королевства!

- Когда я услышала о нем, я посетила королевство Розенхайм, чтобы взять интервью и купить в подарок для тебя скульптуру, Ху Мин, но, к сожалению, он уже ушел. Я беспокоюсь, что он разочаровался в профессии и удалил персонажа.

- Ох, печально это слышать. Видимо я потерял шанс насладиться мастерством мастера! Но

хватит говорить о профессиях, поговорим о другом.

- Да, важные новости, представляющие интерес для британской конфедерации. Одейн, в прошлом неприступная крепость все же пала, гильдия Балкан в большой опасности.

Место действия в телевизоре изменилось. С высоты птичьего полета была показана гигантская крепость Одейн. Разводной мост был перекинут через ров, возвышающиеся по периметру башни могли вместить 35 лучников или магов. Стены крепости, выложенные в три слоя кирпичами, казались полностью неприступными.

- Невероятно, выглядит как средневековый замок.

- Да, прошлой ночью в результате ожесточенных боев, крепость Одейн принадлежавшая гильдия Балкан была захвачена. Кровью множества игроков полита история крепости. Прошлые владельцы взимали беспрецедентный налог в 60% с крепости и окружающих ее деревень. Этим же налогом облагались различные лекарственные растения и микстуры, а также сделки по продаже земли.

Гнев пользователей достиг своего предела, когда с купцов, путешествующих через крепость, стал взиматься беспрецедентный налог в 40% от их прибыли. Положение крепости давало монополю на торговлю между странами, она располагалась на границе Европейского союза и Британской конфедерации, чем владельцы и пользовались. Все деньги шли в карманы гильдии Балкан, неудивительно, что их все ненавидели.

- Но до сих пор никто не мог захватить крепость Одейн?

- Да, так и есть. Это была великая битва, давайте посмотрим произошедшие события.

День в телевизоре сменился на ночь, луна, висящая высоко в небе освещала неприступные стены крепости.

Множество людей, в разнообразных костюмах, собралось под светом луны вокруг установленных флагов гильдий. Они ждали утра, времени нападения.

'Так много людей собралось?' - Хэн был сильно удивлен. Он знал, что число игроков быстро растет. Но это было уже слишком, в телевизоре реки людей охватывали пространство вокруг крепости.

- В атаке на крепость Браун принимало участие более 30 тысяч игроков.

- 30 тысяч игроков? Это самое большое количество игроков участвовавших в осаде до сих пор!

- Да. Для захвата крепости объединилось 150 гильдий и около пяти тысяч игроков наемников. Мы все сейчас увидим.

Изображение на экране опять сменилось. Наконец настало утро, и солнце взошло над крепостью. Лидеры гильдий заводили толпу речами, о их праведном деле, о будущем крепости под их управлением. Множество людей с верой в правое дело устремилось вперед, начался бой.

Более 30 тысяч игроков одновременно атаковали крепость Одейн.

Стрелы и волшебство обрушилось на стены крепости. Катапульты и призванные големы крушили стены. Но крепость не сдавалась, огромной армии игроков противостояло не меньшее

количество NPC-солдат.

Для решающей победы в битве руководством гильдий был придуман план по подрыву крепости. Элита гильдий пробилась внутрь крепости, через коллекторы, чтобы сломить обороноспособность крепости. Раздались взрывы, и искры волшебства взлетели в воздух из коллекторов. Стена пала.

- Только что вы видели битву за крепость Одейн, как известно, топ-100 лучших игроков британской конфедерации принимало участи в данном сражении. Все участники гильдии Балкан, сопротивлявшиеся до последнего, были убиты. Когда новость о результатах сражения дошла до руководства было принято решение о капитуляции. Гильдии захватчиков ликовали!

- Ну, теперь господь обратит внимание на это место, и мир придет в крепость Одейн?

- Я так не думаю. После поражения гильдия Балкан не остановится, а будет готовиться к нападению и возврату крепости в свои руки.

- Грядет война.

- Да. Хотя Балканскому клану придется хорошенько подготовиться, форт Одейн за это время, скорее всего не сможет вернуть свою полную обороноспособность. Доход от крепости распределяется между множеством участвовавших в сражении гильдий, а значит, в конечном итоге все получают по чуть-чуть. Для примера, когда Балканский клан первым захватил крепость, он обложил налогами все возможные отрасли, от торговли до выращивания пшеницы. Именно благодаря этим деньгам клан Балкан смог усилить оборону крепости и нанять солдат, из-за чего крепость и была так долго неприступной. И они теперь так просто не сдадутся.

- Получается порочный круг.

- Да. Из-за граничного положения крепости, благодаря которому она стало важным торговым постом, это место никогда не увидит мира.

Хэн ухмыльнулся. ' Атаковали 30 тысяч человек, ... как минимум 15 тысяч атаковавших, и около 10 тысяч защитников погибло в этой битве.... Куча народу потеряло опыт в профессиях и уровнях.' В то время как статистика других игроков упала, Ли Хэн только рос.

Дзынг! Дзын!

Зазвонил телефон.

Хэн быстро поднял трубку:

- Алло?

- Ты готов? - Это была его сестра Хайана.

- Да, только переоденусь и возьму деньги.

- Прическа?

- Тоже.

- Прошу, не опаздывай, все скоро начнется.

- Хорошо. Выхожу прямо сейчас, - сказал Хэн и положил телефонную трубку.

* * *

'Эх' - Ли Хэн был очень недоволен.

'Что я тут делаю...'

Средняя школа.

Он бросил школу давным-давно и поклялся себе, что никогда больше не вернется, но вот он стоит в ее стенах вновь.

'Брат, ты должен придти!' Если бы сестра не уговорила его сегодня утром, он никогда не пришел бы сюда. Капсула игры простаивает все это время, а значит:

'Он не будет зарабатывать все это время деньги. Ей не понять какие усилия он вкладывает...'

Школьный фестиваль.

Остальные пришли вместе с родителями, но у Хайан был лишь брат.

'Поэтому пришлось придти..' - Хэн тяжело вздохнул. Он очень не хотел приходить сюда, но в тоже время он не мог даже подумать о том, чтобы разочаровать свою сестру, оставив ее одну.

Идя по холлу фестиваля, он чувствовал себя бараном, которого вели на забой. Люди вокруг группировались по классам и знакомствам, Ли Хэн был тут лишним. Он занял одно из свободных мест, которые были специально оставлены для гостей-родителей.

- Ты ли это Хэн?

Хэн повернулся на голос и увидел симпатичную высокую студентку, в пурпурной юбке стоящую перед ним.

- А ты кто?

Услышав эти слова, девушка разочаровано закусила губы.

- Нууу. Это я, Чун Хи.

'Ох.' - Ее имя и лицо было все, что Хэн мог вспомнить. В школе она была симпатичной и популярной девчонкой. После школы видимо поступила в хороший университет, который придал ей интеллигентный вид.

В общем, особых воспоминаний о ней у него не осталось.

- Юн Чун Хи? Давно не виделись. Я смотрю, ты поступила в университет.

- Ага. Я пришла сюда с сестрой, она тоже ходила в эту школу. А ты?

- Аналогично.

- Ох, у тебя же тоже сестра. Я могу сесть рядом с тобою?

- Конечно, - сказал он сердито.

Ли Хэн сидел и слушал музыку. Главными частями фестиваля были мюзиклы, танцы и театральные постановки. Но вот музыка закончилась, и началось представление. Это была музыкальная пародия на сказку Белоснежка и семь гномов. Когда действие пьесы дошло до эпизода с продавцом яблок, все начали танцевать и петь:

- Ох. Королева, ты прекрасна. Возьми-ка яблоко, с далеких гор. Пять яблок всего лишь 1000 вон, - говорил продавец, страшной старухе.

- Так дорого!

- Так спелое оно.

- Правда? А можно ли убить им Белоснежку?

- А разве я не рассказал?

- Так может ли оно убить ее?

- Тот, кто откусит хоть маленький кусочек, впадет в смертельный сон деликатеса.

Королева купила яблок. Подошла к Белоснежке, сделав еще несколько танцев и спев песню, после чего передала яблоко.

Пьеса двигалась к следующему акту, соседка Хэна задала вопрос. Он повернул голову, чтобы лучше услышать ее.

- Почему ты не пришел на выпускной?

- Я не думаю, что меня там ждали, - холодно ответил он.

- Правда? Мы надеялись, что сможем увидеть тебя опять там.... После того как ты бросил школу, мы не могли связаться с тобой. Сангхун сказал, что позовет тебя, поэтому мы рассчитывали тебя там встретить...

- Спасибо за добрую ложь.

- Нет, правда, я хотела тебя снова увидеть. Помнишь как ты спас меня?

- Я спас тебя? Ах... да.

Когда Ли Хэн был в 10 классе, он разносил газеты по утрам. Однажды он увидел девочку, окруженную несколькими парнями в парке. Он попытался просто пройти мимо. Так как у него были дела, и ему было не до того. Но услышав испуганный крик девушки, Хэн бегом вернулся назад.

Он избил парней и спас девушку. Позже он узнал, что это была Чун Хи. Она ходила в туже школу, что и он, но в параллельный класс. В 11-м же ее перевели в их класс.

Пока они говорили, действие на сцене становилось все безумней. Яблоки, которые продал продавец королеве, имели дефект, поэтому съев кусочек, Белоснежка стала нещадно избивать торгаша. Когда же яблоко подействовало, и Белоснежка упала на землю, появились гномы. Они похитили ее и унесли в свой дом.

Гномы желали сделать из Белоснежки домработницу, которая бы готовила им еду, стирала и

убирала! Проснувшаяся вскоре Белоснежка была в недоумении. Почему принцесса должна знать, как делать работу по дому? Когда они приказали ей помыть посуду, она неуклюжестью разбила ее на куски, когда приказали убраться, она поломала мебель и декорации.

Наконец, когда принц пришел за своей принцессой, семь гномов плакало от счастья, они смогли избавиться от безрукой работницы. Это был скучный мюзикл.

'... какое разочарование...' - думал Хэн, о том времени, что он потратил впустую. Правда сидящая рядом Чун Хи смеялась не переставая.

- Ахаха. Посмотри, Хэн. Это так смешно.

Он понятия не имел, почему она сидит сейчас рядом с ним и ведет дружественную беседу. Спустя какое-то время, пришла его сестра. Хайана была одета в белую футболку и джинсы вместо школьной формы. Хэн почувствовал нарастающее напряжение и соперничество девушек.

- Почему ты сидишь рядом с моим братом, старушка? - упреждающе удар Хайаны был резким. Холодный, убийственный тон присутствовал в этих словах.

В тот момент, Хэн почувствовал, что его сестра была страшнее рыцаря смерти. Но, рядом с ним сидел всадник без головы.

- Старушка? Ребенок, а уже так сквернословит.

- Я не сильно младше тебя!

- Я одноклассница твоего брата. И я следила за тем, что говорю, когда была в твоем возрасте, - сказала она и медленно положила руку на плечо Хэна.

'Хм!'

Хайана подошла к Хэну, игнорируя Чун Хи:

- Что ты тут делаешь?

- Что значит, я тут делаю? Я смотрю фестиваль.

- Ох, тогда скорее пошли туда. - Хайана силком попыталась, стащила Хэна с сиденья.

- Куда?

- Туда, я хочу кое-что сделать с тобой!

- Что?

Когда Ли Хэн поднялся со своего места, Хайана победоносно улыбнулась своей оппонентке. Она повела Хэна на школьный стадион, на котором разыгрывалось множество соревнований.

Видимо все это освещалось по телевиденью, поэтому им пришлось пробиваться мимо кучи операторов и учеников, прыгающих и двигающихся в хаотичном порядке.

Хайана привела брата к одному из самых простых соревнований. В нем двое участников связывали одну из ног с друг другом и бежали до финишной прямой.

- Зачем мы тут?

- Ты и я должны бежать вместе. Я очень хочу попробовать с тобой трехногие гонки.

- Но почему я? Сделай это с друзьями?

- Я могу это сделать только с тобой! Я уже сказала всем друзьям, что буду бежать с братом. Сделай это для меня.

Хэн вздрогнул, но не смог отказать сестре.

- Надеюсь, это не будет транслироваться по телевидению. - Хэн взглянул на камеры с кажущимся бесстрашием. Даже если они снимали везде, не каждый момент будет показан по телевиденью. Только самые эпичные неудачи или победы шли в эфир.

Во всяком случае, средства массовой информации, передающие школьный фестиваль, фактически снимали до ночи, пока все звезды, пришедшие на праздник, не попытают свое счастье. Знаменитости, проходящие препятствия, были чрезвычайно популярны среди зрителей.

Хэн морально готовился к предстоящему соревнованию.

Сексуальная женщина организатор в мини юбке записывала участвующие команды.

- "Вздох". Мы будем участвовать.

- Участие стоит 10 долларов.

Хэн вздрогнул и неохотно достал деньги из кармана. Даже для фестиваля, цена была высокой. Он чувствовал себя обманутым мошенниками.

'Сегодня я буду, есть шпинат и соевый соус.'

Конечно, для сестры и бабушки, он стряпал другие вкусные блюда, также оставалась маленькая надежда, что сестра наестся на фестивале и вернется домой сытой.

- Так, будьте готовы... Марш!

Двенадцать пар устремилась вперед.

На звук выстрела Хэн с сестрой побежали. Так как это был трехногий бег, они запутались в ногах и начали тормозить друг друга. К тому времени как завершилась треть трассы, они оказались одними из самых медленных участников.

- Брат старайся!

- Я стараюсь изо всех сил.

- Нет, ты можешь лучше!

- Да, да.

Поскольку его вынудили участвовать, он не воспринимал соревнование всерьез. Посмотрев на команду, опередившую их, он спросил:

- Что такого хорошего в игре? Почему все так стремятся вперед?

- Ты не знаешь? Первое место получает в подарок торговую карту с деньгами.

- Нн-а сколько?

- 100 долларов.

Движения Ли Хэна внезапно изменились. Он схватил свою сестру, и начал спринт. Скорость их бега невероятно увеличилась.

Идеальная мотивация!

Данное соревнование требует совместной работы. Хэн и Хайана преодолели все препятствия с невероятной скоростью, минули всех конкурентов и заняли первое место.

- Поздравляю вас с победой!

Они выиграли 100 долларов на подарочной карте. Если он продаст ее в интернете, он сможет получить значительную часть ее стоимости.

К сожалению, участвовать в одном и том же соревновании победителям запрещалось. Правила не давали жадным людям разойтись в азарте.

Хэн стал быстро искать другие игры, где можно было получить денежные приз. Его глаза горели, и в них не осталось и крупицы прошлой скуки.

- Может, попробуем еще и это? - Он показал на множество объектов установленных на середине поля.

Соревнование называлось 'Спасение принцессы'. Оно состояло из трех частей: сначала вы должны были пересечь бревно, после чего поразить около пятидесяти шаров наполненных водой и наконец, подняться на стену с помощью веревки. Нужно было преодолеть все три части и спасти принцессу из тюрьмы. Конечно, принцесса была одним из участников. В случае Хэна это была Хайан.

- Это выглядит довольно трудно, ты справишься? Может не надо, а то еще упадешь с бревна в воду и простудишься, Хэн?

Беспокойными глазами она смотрела на него. Препятствия выглядели сложными, и уже множество людей упало с бревна в воду. Многие люди толпились вокруг арены и аплодировали победам и неудачам участников. Большинство камер было сосредоточено на принцессах, с волнением следящих за своими спасителями.

- Не беспокойся. Просто верь в меня.

Это было соревнование с призом, зависящим от ваших результатов. Самый быстрый получал 3 тысячи долларов и подарочную карту на 2 тысячи. Призы были столь высоки из-за телекомпании, вложившей многое в это мероприятие.

Хэн зарегистрировался, заплатив 20 долларов.

Ему пришлось довольно долго ждать, так как соревнование собрало множество претендентов. Из них более 95% не смогли спасти свою принцессу. Но даже если вы спасли ее, выигрыш

зависел от времени и мало кто имел шансы на победу.

Его очередь настала спустя примерно час ожидания. Когда все остальные события фестиваля закончились.

- Хэн, пожалуйста, будь осторожен, не навреди себе...

- Хорошо. Ты не волнуйся и просто подожди немного. Я быстро спасу тебя.

Хайана пошла в тюрьму. Вскоре множество подруг окружило ее, обсуждая шансы ее брата.

- Это наверно твой старший брат, о котором ты всегда говорила?

- Да. Правда, он красивый?

- Ну..., он обычный. - Не скрывая разочарования, говорили подруги. Приукрашенные рассказы Хайан о ее брате, были далеки от его реального внешнего вида.

- Я действительно не понимаю, чем твой брат так хорош, что ты отвергла предложения всех парней в школе.

- Да. Мир велик, и есть люди получше твоего брата, - вторила другая.

- Вы его не знаете.

Ли Хэн стоял на стартовой позиции. Две знаменитости с телевидения, мужчина и женщина, подошли к нему и протянули микрофон. Оба они были красивыми, что в общем Хэн и ожидал от знаменитостей.

Мужчина спросил:

- Почему вы решили принять участие в соревновании?

- Чтобы спасти мою единственную любимую сестренку, - кратко ответил Хэн. Пока он не откроет клетку, она будет двигаться в сторону воды, и в конце концов Хайан упадет в воду.

Второй вопрос задала женщина:

- Отлично. Вы пришли для спасения своей сестры. Насколько мне известно, твоя сестра одна из самых красивых учениц в школе. Более того, она идол! Будет интересно посмотреть, упадет ли красота в воду или ее спасет герой. Но я думаю, что толпа предпочтет посмотреть все же на ее падение в воду. Прежде чем начать, ваша резолюция?

- Я буду стараться изо всех сил.

Хэн чувствовал, что другие слова не нужны. Он будет стараться, стараться изо всех сил, и победит любой ценой. Он спасет сестру и выиграет призы.

Прозвучал стартовый выстрел и Хэн устремился вперед на инстинктах животного. Он преодолел несколько препятствий, которые были сделаны больше для декораций и прибыл к первому серьезному испытанию.

Это было длинное бревно, вокруг которого плескалась вода. Школьницы с водометами стояли по его периметру.

Мужчина, ведущий быстро говорил на камеру:

- Претендент в настоящее время дошел до первого серьезного испытания. Я верю, что он достаточно быстрый, чтобы придти первым. Но если он будет спешить, вероятность падения в воду сильно возрастет. Если он упадет, произойдет автоматическая дисквалификация. Все движения должны быть предельно точны.

Хэн не слышал ни слов ведущего, ни криков толпы. Даже если бы он и мог, они все равно для него были бы не более чем писком мыши.

'Это игра на скорость. Я не должен опоздать.' - Глаза Хэна мельком осмотрели препятствие, и он ловко спрыгнув на бревно, устремился вперед.

Его бедра, с сильными мышцами, защитили тело от тряски. Уверенно балансируя, он побежал по плоской поверхности бревна. Его тело было легким, а ноги шагали с грацией мастера боевых искусств.

- Огонь!

Школьницы открыли огонь из водометов, большинство из них промахнулось, так как скорость Хэна была настолько высока, что они не успевали попасть. Хэн преодолел бревно со скоростью света и приближался к следующему препятствию.

- Э-т-то потрясающе. Впервые кто-то проходить данное препятствие настолько быстро. Скорость данного участника, невероятна! Как вы думаете госпожа Хау? Ах, вы сосредоточены на испытании.

Джен Хау была восходящей звездой, ставшей очень популярной в последнее время. Обычно, ее можно было увидеть только в кино или рекламе. Здесь же она была, так как тоже окончила данную школу.

Джен Хау смотрела на Ли Хэна, как олень на фары.

Шары с водой выпускались из установок как снаряды из пушек. Хэн стоял у стены среднего размера. Он должен был взорвать 50 наполненных водой шаров.

Прошлые игроки делали это примерно после трети выпущенных шаров, а это около 150 штук. Около половины претендентов проваливали соревнование на первом этапе, вторая половина на втором.

В этом испытании вы подвергались риску избиения шарами с водой. Множество игроков попадало в глупые ситуации, пытаясь разбить летящие в них шары. Все это гарантировало большое количество зрителей.

Снаряды с водой взрывались вокруг Хэна. Вода распылялась во все стороны, и Хэн был с головы до ног мокрым. Его руки со скоростью молний разбивали шары друг за другом. Люди, которые попытались пройти данное испытание понимали насколько это трудно сделать. Даже при довольно большом размере снарядов, требовалась большая концентрация для попаданий.

Машина выпускала шары с разной траекторией. Некоторые летели, высоко, другие низко. Даже если вы разбивали шар с водой, брызги попадали в глаза и игрок начинал паниковать.

Все становилось еще сложнее, когда машина переходила в режим 'безумия'. Но Хэн мог найти

порядок в хаосе, все его чувства обострились.

Когда он разбивал насколько шаров, он переносил вес тела на переднюю ногу. Все было сбалансировано, для того чтобы делать быстрые и точные удары. Его руки и ноги двигались плавно, сродни воде. Он не терял равновесия и не паниковал.

Он сделал тройной удар в воздухе, и каждый достиг своей цели, прежде чем он приземлился на землю. Его движения напоминали танец. Он разбил все шары с водой, не пропустив ни одного.

Ведущие и толпа была в восторге.

- Боже мой, о Боже мой....

- Этого не может быть....

- Кто этот человек?

Съемочная группа всецело была занята съемкой претендента, ведущий смотрел с открытым от шока ртом, позабыв о комментариях.

После того как Хэн разбил 50 шаров с водой быстрее чем кто-либо другой, он перешел к следующему заданию.

Задача состояла в том, чтобы подняться на 3х метровый валун, олицетворяющий стену и перебраться на другую сторону. По бокам были сделаны вставки для безопасности. В центре болталась веревка.

'Вроде он не слишком высокий..,' - Хэн взобрался на стену, не снижая своей скорости.

- Аxxxx!

Даже если стена была фальшивой, люди кричали в страхе, видя его безрассудство. Казалось, он не собирался хватать веревку. Добежав до стены, Хэн бросился вверх. Он оттолкнулся от вставок, сделанных для безопасности и начал подниматься вверх. В самой высокой точке стены он элегантно перескочил на другую сторону и приземлился на землю.

Хэн наконец мог видеть его маленькую сестренку заточенную в клетку в конце игры.

- Я пришел, чтобы спасти тебя, как и обещал. Я немного опоздал, да?

Хэн открыл дверь клетки.

Школьный фестиваль завершился большим успехом, в связи с знаменитостями которые прибыли на праздник, арена с соревнованием была окружена людьми. Ли Хэн был очень рад, что пришел на фестиваль.

Он выиграл 3 тысячи долларов и еще две на подарочной карте торгового центра. Он шел домой быстро, взволнованный неожиданно выигранными 5 тысячами долларов.

'Если обменять подарочные карты на деньги, он сможет сэкономить на оплате университета Хайан. Но так как деньги добыты в качестве приза, надо бы купить новую одежду бабушке и Хайан. Торговый центр слишком задирает цены, поэтому все же стоит купить их на рынке....'

От размышлений его отвлекла Хайана, тянувшая его за рубашку.

- Брат.

- Хм?

- Мои ноги болят.

- Правда?

Должно быть, это было утомительно для нее, все время следовать за братом пока тот бегал и искал соревнования, на которых можно было что-то выиграть. Хэн тянул сестру за собой от соревнования к соревнованию, не давая даже секунды для отдыха.

- Возможно, стоит взять такси?

Выкидывать деньги на такси! Он знал, что придется платить выше базового тарифа, так как они были примерно на 5 улиц вдали от дома. Хэн никогда не ездил на автобусе, в школу всегда ходил пешком. Но сейчас он был так счастлив, что готов взять такси на один раз.

Конечно, толика дрожи присутствовала. Он ехал в такси два раза в жизни, и чувствовал, что это была бессмысленная трата денег и времени.

Хайан покачала головой:

- Нет, мы не так далеко от дома, все хорошо.

- Тогда может, хочешь отдохнуть? Я куплю тебе выпить. Ты можешь попить кофе, для остального ты слишком юна...

Хайан высунула язык:

- Пфф, я уже взрослая.

- На мой взгляд, ты все еще ребенок.

- Ладно, в любом случае, ты еще не обедал. Давай поспешим домой.

- Это ... не так. Я ел то тут, то там на фестивале.

- Лжец. Я знаю, что ты не тот человек, кто купит себе готовые продукты.

Не существовало никого , кто знал Ли Хэна лучше чем его сестра. Его скромность никогда не позволит ему купить продукты и переплатить, даже на празднике.

- Так что же нам делать? Хочешь поиграть в скачки? - Он сказал это в качестве шутки, но Хайана улыбнулась:

- Ты читаешь мои мысли!

- Э-э-э.... на самом деле? Люди будут смотреть.

- Все нормально. Присядь и дай мне забраться. Мои ноги болят.

У Хэна не было другого выбора, кроме как позволить ей взобраться на спину.

'Это было так давно. Время, когда он давал Хайан кататься на себе.'

Когда родители умерли, Хайан ходила во 2й класс. Хэн носил ее на себе плачущую в школу. Он делал это в течение года.

После смерти родителей, им нужно было погасить долг, поэтому они были вынуждены продать свой дом и перемещаться с одного места в другое.

Потом Хайан начала ходить в школу сама, как хорошая девочка и не было никаких причин, катать ее на себе. Все это подняло ностальгические воспоминания.

Люди хихикали, смотря на них, а Хэн нес крепко прижавшуюся к нему сестренку.

- Я не слишком тяжела для тебя?

- Нет, тебе надо больше есть.

Ее тело было довольно тощим для ее роста. Для Хэна покрытого канатами мышц, после тренировок у мастера, она была не тяжелей перышка.

Хайан с любопытством спросила:

- Будешь ли ты давать мне кататься на тебе, если я растолстею как свинья?

- Конечно, я бы таскал тебя, даже если бы ты была размером с бегемота.

- Ты всегда уделяешь мне так много внимания, что я должна сделать, чтоб отплатить тебе?

- То, что ты хочешь... Просто расти быстрее и выйди замуж.

- Я найду человека, который богат и скоро умрет, поэтому я смогу отплатить все, что ты с бабушкой для меня сделал.

- Даже если это шутка не говори таких вещей. Найди человека, который сделает тебя счастливой. Я буду жить с бабушкой, так что не беспокойся о нас, живи своей жизнью и делай что хочешь.

Фестиваль на телевиденье, получил в 10 раз больше зрителей, чем обычно.

Человек, который победил в соревновании принцесс, прошел его за рекордные сроки! Бревно не остановило его. Он совершил невероятное в испытании с шарами, показав превосходное владение боевыми искусствами и навыками концентрации.

Зрители приветствовали Ли Хэна.

Он завершил подъем на стене с веревкой с непринужденностью, используя гибкость своего тела.

Хотя Ли Хэн был в соревновании всего 1 - 2 минуты, эффект был умопомрачительным. Клип с испытанием разошелся через интернет по всему миру.

И он получил прозвище:

Рыцарь принцессы!

Глава 10. Горы барахла.

Виид завершил охоту, добыл чашу и поэтому вернулся назад. Чайка лежал на земле, среди трав, где он его и оставил.

- О, вы вернулись? Задание? Добыли сокровище Фрэи? - дрожащим голосом спросил он.

- Да, вот оно.

Виид вынул чашу и протянул ее Чайке.

- Этот священный предмет должен быть возвращен в Орден Фреи. Честно говоря, я не ожидал, что вы вернетесь, поэтому хочу сказать, что вы проделали огромную работу!

Задание завершено - украденное сокровище Фреи.

Во времена хаоса, до того как Орден Фреи потерял доверие. Множество талантливых людей - священников и паладинов, отправилось за потерянным сокровищем. Все они потерпели поражение, и задание не было завершено.

- Известность повысилась на 200.

- Уровень увеличен.

- Уровень увеличен.

Да, задание Ордена действительно неплохо оплачивалось. Виид получил два уровня и 200 известности. Но Чайка не взял кубок.

- Прошу прощения, не могли бы вы вернуть кубок вместо меня?

- Я?

- Да, я плохо себя чувствую. А в пути, ходят слухи, высока вероятность нападения темных сил.

- Темные силы....

- Это только слух. Я не слишком уверен в его правдивости, но говорят, что кто-то из армии нежити выжил, возможно, даже сам Бэрекен. Армия мертвых восстанавливает свои силы. Правда никто не знает ее местоположение и размеры. Я абсолютно уверен, что в каждом слухе есть доля правды, поэтому и хочу, чтобы именно вы возвратили чашу Ордену Фреи.

Дзынк!

Доставка сокровища Фреи.

Чайка плохо себя чувствует. Нужно подготовиться к войне с армией нежити, которая по слухам набирает силы. Только тот, кому доверяет Чайка, может получить это задание. Доставьте чашу в свободный город, в котором расположен орден Фреи.

Трудность: С. Награда: Неизвестна. Ограничения: Задание должно быть выполнено в течение трех месяцев.

Квест на поиск, в котором нужно доставить Грааль Элены в орден Фреи.

- Это, возможно, очень важное задание для всего континента. Отказался бы только глупец. Как только я смогу, я возвращу сокровище Фреи назад в орден.

Вы приняли задание.

- Благодарю вас. - Чайка затрепетал крыльями в знак признательности. Он был рад. Даже после полученных ран, весь в бинтах он выглядел добрым и красивым авиаком.

Виид посмотрел на его радостное лицо, после чего оглядел окружающую местность. Состояние Чайки немного улучшилось, после действия лечебных компрессов.

'Дзынк!' - в голове Виида мелькнула гениальная идея. Его инстинкты вступили в игру.

- Чайка, я слышал, что вы лучший сборщик трав в Лавиасе.

- Правда? О, я не хотел бы хвастаться, но да, никто не может сравниться со мною в сборе трав. - Его ноги сделали воображаемое па, в знак того, что он говорит правду.

- Я хотел бы научиться различать травы.

- Хм... Вы хотите изучить травяной сбор?

- Да, я хочу изучить все, что поможет мне в путешествии. Каждый учитель должен иметь ученика, который продолжит его дело.

- Это - довольно непростое занятие. Согласно требованиям, нужно обладать особой чувствительностью к миру, но на самом деле это не самое главное. Корни в земле обнаружить очень непросто....

- Новый навык: Вы изучили 'Сбор трав'.

* * *

Виид закончил охоту в катакомбах и решил вернуть Грааль Элены в Орден Фреи. Еще оставались руины Барлога и пещера Маргрес, но не мог пойти туда в одиночку. Самыми слабыми монстрами там были Рыцари смерти, остальные же имели 400 или более уровень.

Насколько бы умелым Виид не был, он не мог сражаться там в одиночку. Даже скрываясь по ночам и ожидая удачного момента для нападения, ему там ловить, было нечего.

Поэтому Виид вернулся в Лавиас, планируя отъезд и докупая недостающие вещи. Виид вошел в продуктовую лавку.

- О, человеческий путешественник. Заходи! - Знакомое 'амнезийное' лицо авиака смотрело с интересом на 'незнакомого' покупателя.

- 200 перьев легкости и 1000 небесных фруктов, пожалуйста.

Владелец магазина был удивлен:

- Гм. Вы уверены в количестве? Сумма выходит значительная...

Попасть в Лавиас было непросто и дорого. Магазины оружия и брони продавали невысокого качества вещи, поэтому покупать и перепродавать их, не было смысла. Зато даже простые продукты могли быть проданы в крепости Сераборг в несколько раз дороже, чем они стояли в Лавиасе.

Но в продуктовом магазине был товар, которого не было в других городах королевства. Перья легкости и небесные фрукты.

Перо легкости.

Прочность: 1.

Количество применений: 1.

Делает тело легким как перышко и позволяет приземляться с большой высоты без всяких последствий.

Цена: 50 серебра.

Небесный фрукт.

Срок годности 6 месяцев со дня сбора урожая. Сладчайшие плоды в королевстве. Вкусивший их получит значительную прибавку к интеллекту и удачи.

Цена: 15 серебра.

- Такс... ладно, цена - 250 золота, но за столь большую партию товара и вашу известность, я сделаю вам скидку. Получается 235 золотых.

Известность!

Благодаря путешествию по подземельям Лавиаса, Виид составил карту местности значительной части окрестностей и увеличил свою известность до 1200. Поэтому отношение владельца магазина к нему изменилось.

- Может что-то еще нужно?

- У вас есть яйца Джойнк?

- Яйца? Зачем вам они?

Яйца птенцов хранились в специальных местах. Их хотя яиц было много, их все же оберегали и отдавали на сохранение только проверенным авиакам. Если какое семейство хотело воспитать птенца, нужно было обратиться к таким хранителям и заплатить символическую цену. После, в течение 10 лет формировалась индивидуальность птенца, а в течение 30 лет - интеллект.

- Я люблю природу и хотел присоединиться к благородным семействам. Пусть я и непосвященный, но если у меня есть шанс, я хочу стать отцом.

- Правда! Для такой цели я могу получить несколько яиц. Сколько вам нужно?

- Десять, нет 300, если... это возможно?

- Я надеюсь, у вас хватит выдержки, чтобы воспитать столько детей, вы должны уплатить 100 серебряных.

- Не могли бы вы снизить цену немного?

- Ну... я снижу цену до 95.

Так Виид получил 300 яиц Джойнк. И он чувствовал себя голодным, только рассматривая их. Конечно, он не собирался тратить силы на выращивания птенцов, он просто воспользовался шансом, чтобы их получить. Однако он получил еще в награду и хорошее отношение с семейными парами. В конце концов, он не выдержал и испек несколько яиц. Они просто таяли во рту!

Его здоровье и манна повысились на 500, а навык приготовления пищи увеличился на 2%.

В городе оставалось только одно место, где он хотел испытать свои силы: Тренировочный центр

для новичков.

Нерешенное дело лежало у него на душе. Он потерпел неудачу и не мог уехать, не попробовав второй раз. Не преуспев.

'Рано или поздно успех придет, главное идти.'

Виид прошел через дверь учебного центра.

- Здравствуйте! - Виид поздоровался с крепкого вида авиаком стоящим в центре помещения.

Инструктор повернулся к Вииду и торжественно сказал:

- А вы намного сильней, чем мне показалось в нашу первую встречу. Ведь вы могли умереть. И все равно хотите пройти испытание еще раз?

- Да.

Виид был полностью готов к предстоящему испытанию. Инструктор провел его к темному провалу входа. Полная темнота, все зависит от слаженной работы тела. Единственный способ выжить использовать все свои навыки.

- На этот раз я пройду, сегодня нет места неудаче. И когда закончатся все испытания, я позову вас.

- Хм, я скажу вам, можно ли вам выйти.

- Не проспите, будьте внимательным. - Сказал Виид и отправился в сторону входа.

Темнота приближалась и вот, после пары шагов, он оказался внутри.

Дзынк!

Виид услышал звук летящего оружия. Он уклонился и с разворота ударил владельца оружия.

Банг!

Отзвук удара метала об землю и отдача после удара в руке.

Бой с невидимыми противниками начался.

Он не знал, сколько их, враги обходили со всех сторон. Они были невидимы, но их тела и оружие производили звуки трения при соприкосновении с воздухом.

Уровень Виида был выше, чем при первой попытке, но и противник тоже стал сильней. Его шанс в их количестве. Он должен был вести бой постоянно, без остановок, так чтобы они мешали друг другу. Пригнуться. Увернуться. Повернуться. Мышцы работали без остановок. После движения рук в бой сразу вступали ноги, без остановок, без передышек, иначе поражение.

Страх перед невидимым врагом усилил его реакцию и чувства.

Увернуться и нанести удар в ответ.

Оружие, пронесшееся рядом, обдало воздухом его горло. Движения противников изменились.

'Они стали менять тактику? Менять движения.'

Виид чувствовал, как в каком-то замысле противники перемещаются вокруг.

'Вода. Я должен стать потоком воды...'

Виид перетек с предполагаемого места атаки. Он поймал, осознал рисунок противника, его ритм. Казалось, сила зародилась в его груди, сила способная сокрушать горы.

Кха-а-а-йааа! Вуууаая!

Теперь он не боялся невидимого противника, сколько бы их не было. Они больше не представляли угрозы.

Меньше чем за 30 минут, все 100 противников были выведены из строя.

'Хоок.'

После победы над последним противником, Виид исчерпал себя. Усталость, накопившаяся в его теле, пригвоздила его к полу. Дыхание с трудом продвигало воздух в его тело, очень хотелось есть. Свет осветил окружающую темноту, шаги преподавателя отразились от стен пещеры. Инструктор не скрывал своего удивления, рассматривая тут и там раскиданные останки механизмов.

- Невероятно. Вы - первый человек, который успешно прошел испытание.

Преподаватель протянул крыло, помогая подняться человеку. Виид, чуть не поскользнулся, но в последний момент удержался на ногах.

- Я прошел испытание?

- Определенно!

- А сколько всего людей прошло через учебный центр?

- Сложно сказать, со всего континента примерно 400 человек.

Приблизительно 3800 человек прошло центр начальной подготовки в крепости Сераборг, избивая чучело в тренировочных зале. Но монотонное избиение чучела - только начальная подготовка, позволяющая немного повысить характеристики, да и то не всем, а только людям понявшим это.

Тут же ставки намного выше, во время прохождения испытания вы можете погибнуть, но и соответственно награда должна быть выше.

- В тебе есть дух бойца. Желаешь ли ты бросить все свои дела и приступить к обучению? Я могу научить тебя. Сделать твои руки и ноги столь же сильными, как и любое другое оружие. Воспитать в тебе истинного воина.

Тринг!

- Вам доступна скрытая профессия - Мугинуэ, мастер оружия. Профессия позволяет развить огромную силу и овладеть абсолютно любым видом оружия.

Вы хотите изменить профессию? Прежняя профессия - Легендарный лунный скульптор будет автоматически потеряна.

'Боевое искусство, доступное только прошедшему тренировочный учебный центр. Приняв профессию, вы станете мастером оружия. Вы сможете наносить удары на большее расстояние, в частности удары верхом. Если вам понадобится большая разрушительная сила, вы всегда можете переключиться на топор, главное преимущество профессии заключается в возможности менять оружие прямо во время битвы. Урон от любого оружия будет повышен, по сравнению с другими профессиями. Данная профессия одно из вознаграждений тем, кто прошел испытания в учебном центре.'

'Но....' - Виид даже не взволновался. Его профессия Легендарного лунного скульптора, была получена, конечно, не преднамеренно и принесла ему множество неудобств. Но, уже достигнув кое-каких успехов в ней, он начал чувствовать выгоды. И теперь было трудно сказать, насколько сильнее и была ли сильнее предложенная ему профессия.

'Моя профессия меня всем устраивает.'

- Вы отказались от профессии.

Инструктор с удивлением смотрел на Виида:

- Ты отказался, но все же я не могу не дать компенсацию за пройденное тобою испытание.

- Сила увеличилась на 50.

Инструктор продолжил:

- Ты можешь изучить новое умение. Если конечно твоих характеристик хватит для изучения.

Виид, не обдумывал:

- Что необходимо?

'Интересно, что за умение? Он владеет имперской техникой бесформенного меча, но для ее использования нужно какое-то пространство.

Может умение для дальнего боя? Ему бы оно не помешало.

Волшебство. Нет, точно не оно для изучения магии нужно было обладать характеристикой в 300 интеллекта.

Возможно магия паладинов? Для нее требования поменьше.'

Виид стоял и ждал, что же ответит ему инструктор.

- То, что у вас нет. Мне придется создать новую характеристику! Преподаватель стоял в центре и почему-то, глядя на него, Виид вспомнил свое путешествие по Лавиасу. Дайан была там, хоть и не в большом промежутке. Она походила на бога, который заставлял его дышать. Он вспоминал, как они охотились на скелетов рыцарей, скелетов солдат и других монстров, вместе. Они обязательно должны встретиться снова, он не сказал ей 'прощай', и его чувства к ней все еще горели в его сердце.

- Оу..... - Звук начал исходить изо рта Виида. Нарастая, он отражался от стен пещеры, становясь все громче и громче.

- Оуу-а-а-а-а! - Воспоминания. Чувства к Дайни. Они накопились и вышли из него в едином эмоциональном крике. Виид кричал, пока в легких не осталось воздуха.

Тринк!

- Новое умение: Вы изучили Вопль.

Без использования силы вы можете влиять на окружающих.

Эффект: Увеличивает армейскую мораль на 200%. Прекращает беспорядки в отряде или армии. Временно поднимает лидерство.

- Характеристика - харизма, создана.

* * *

Селение выросло после того как были побеждены ящеры. Символом красоты и богатства была статуя Фреи.

Дворяне и торговцы, отправляющиеся в путешествия в другие города, обязательно посещали статую, чтобы получить благословение.

- Это сродни второму пришествию богини Фреи, - говорили они, читая священные надписи на постаменте.

Статуя была сосредоточием красоты. Естественно, ночью ее окружало множество людей. И у всех них мелькала мысль о красоте Фреи. И казалось, город должен был быстро развиваться при таком наплыве людей. Но этого не случилось из-за землетрясений.

Неудивительно, что короли, дворяне и богатые торговцы обходили селение стороной и соответственно общество туда тоже не рвалось.

Но городок развивался, в основном из-за постоянно увеличивающегося количества игроков. Люди, охотившиеся в Капитолии королевства, все прибывали. Вместо того чтобы искать новые места охоты в других землях они искали подземелья в ближайших окрестностях города.

Этот ажиотаж был вызван статуей Фреи. Благодаря воздействию священной статуи, скорость восстановления маны и здоровья увеличивалась на 15%. Полезнейший для игроков баф.

- Вы видели статую богини?

- Интересно, кто ее сделал?

Среди людей восхищающихся статуей ходил слух, что какай-то таинственный скульптор,

создал ее! Виид стал знаменитостью еще раз, правда, теперь это произошло из-за его работы - статуи богини Фреи, женщины. Ее улыбка ясна и чиста словно роса.

Мужчины были очарованы ею и обязательно посещали ее перед предстоящими битвами.

Население города росло, подземелья вокруг были переполнены игроками. Место вокруг статуи было заполнено торговцами, кричащими о своих предложениях.

- Оружие! Продаю оружие из крепости Серабург. Доставка бесплатно в цену не включена.

- Покупаю вещи, на 10% дороже, чем можно продать в любом другом месте.

В дополнение к торговцам статую облепили самые разные путешественники-игроки.

- Ищу людей, 100+ уровня, для охоты на оборотней. Убийцам особенно рады!

- Ищу группу для охоты в царской долине. Я хиллер 120-го уровня.

- Вступлю в группу для охоты недалеко от города. Я бард, играю прекрасные песни, которые увеличат ваши характеристики.

В общем, была суета и галдеж торгового центра города. Но тут тишина накрыла всю площадь. Все умолкли. А началось все с торговца Манауэ.

Это был торговец 70-го уровня. В общем, новичок, главной прибылью которого была перепродажа товара за счет транспортировки. В крепости Серабург он закупал уйму товара в надежде перепродать ее нуждающимся в соседних поселениях. Было много людей и игроков, желающих купить материалы которые были только в городе, но до которого вследствие тех или иных причин было невыгодно добираться. И закономерно возникали посредники, такие как Манауэ.

Так он зарабатывал пусть и небольшие, но стабильные деньги. Мечтая о богатстве и безопасных дорогах внутри королевства.

И вот Манауэ сидел на телеге полной товара и осматривал округу. Что-то привлекло его внимание.

Что-то падало с неба.

- Мм...мм, это...

Форма походила на человека.

- Небо, он падает с неба! - Манауэ кричал, указывая рукой в небеса.

- Что за бред, - говорили люди, но в большинстве из любопытства все же смотрели наверх.

А там действительно падал человек, с 9 сумками на теле.

Люди закричали, смотря как с огромной скоростью приближается смерть к человеку!

- Черт, ааааа!

- Бежим!

Предполагаемое место падения быстро очистилось от людей.

Виид же ничего этого не слышал, звук гудящего ветра забивал его уши. Если бы вы упали с такой высоты, от вас не осталось бы ничего. Вы стали бы лепешкой, лишь очертаниями напоминающей человека.

Виид щурился в надежде что-то рассмотреть на земле. Город рос, и ему становилось все проще ориентироваться в своем местоположении.

- Так, надо немного вправо... - У него не сразу получилось правильно управлять телом в воздухе, но к концу полета он уже освоился.

- Аааа!

- Двигайтесь, подвиньтесь! - Люди, собравшиеся на площади, столпились, наблюдая необычное зрелище. Торговля остановилась и возможно даже прекратиться после падения.

'Кто захочет торговать в таком месте?'

Виид же ничего этого не знал. Все последнее время он охотился в Лавиасе и поэтому ничего не знал о развитии когда-то посещенной им деревни.

На расстоянии примерно в 50 метров он использовал перо легкости. Сопротивление ветра сразу уменьшилось скорость падения его тела. В обычной ситуации вы могли спокойно приземлиться, но из-за груза с товаром расположенного в 9 сумках, Виид пробил землю на 10 сантиметров вглубь.

- ....

- Черт возьми! Кто этот парень?

- Волшебник? - кричали люди на площади, указывая пальцем в Виида.

Это было самое правдоподобное объяснение, так как только волшебники могли нарушать законы мира.

Однако, воспользоваться волшебством мог только высокоуровневый игрок. Адепты, должны были развить в себе силу и достигнуть 300 уровня. Только высокоуровневый игрок может в Королевской дороге творить 'чудеса'.

Падение с неба однозначно указывало на волшебника высокого уровня. Людям, казалось, что человек выглядит очень необычно, это привлекло к нему еще большее внимание.

Виид стоял в центре площади, рассматривая толпу. В этот момент более сотни игроков наблюдало за ним.

Виид огляделся вокруг и увидел Манауэ скрывающегося за статуей Фреи и поэтому выделяющимся в толпе людей.

- Эй, вы, - указал он рукой в Манауэ.

- Да? Да.

Виид сказал как можно мягче:

- Вы похожи на торговца. Вы покупаете вещи?

- Да, конечно! - Он кивнул и вышел из-за статуи богини. Все его мысли выветрились из головы.

Главным бизнесом для него была продажа товара.

Хорошие городские торговцы использовали свои навыки для того чтобы подешевле купить и подороже перепродать товар в лавках. Их способности позволяли снизить цену в лавках и в тоже время на тот же товар при продаже в другом месте цену повысить.

Посредством торговли они копили опыт и поднимали свой уровень.

Виид проследив все маневры торговца, поинтересовался:

- Сколько денег вы прибавляете к цене на продажу?

- Я смогу поднять стандартную цену от 15% до 120%. Если торговля идет на количестве (обороте), то обычно на 18%, за каждую сделку 2% мои.

Виид огляделся вокруг. Было бы неплохо проконсультироваться с другими торговцами, чтобы получить наилучшую цену, но он не видел, к кому можно было еще обратиться.

Цены были довольно неплохи, да и изменялись они в зависимости от торговых навыков. Умение Манауэ должно было ему подойти.

Виид дал согласие на сделку.

- Вы осуществите торговлю, я подготовлю товар, минутку.

Открытый рот Манауэ казалось, распахнулся еще больше.

'Этот человек мой куш.'

Сложно было сказать, сколько и какой товар в сумках у человека. Но каждый торговец стремился оперировать как можно большим разнообразием, чтобы повысить уровень побыстрее.

- Пожалуйста, что бы у вас не было там. Я готов все продать в магазины, которые согласятся принять товар.

- Правда? - проворчал Виид и щелкнул, открывая первую сумку и вытряхивая все на землю.

Поток вещей устремился вниз: ржавое оружие скелетов, дырявая одежда всадников без головы, порошок от призраков, металлические печати, обрезки тканей и прочие вещи. Виид буквально вывали гору вещей.

- Боже мой! - Глаза Манауэ стали двойниками его рта.

- Как вы могли унести столько веса ... вы, что очистили все охотничьи области вокруг!

Было невозможно понять количество вещей в этой горе. Охотясь, каждый игрок собирал вещи, но такое количество было просто невообразимо.

Так как Лавиас редко посещали, и в секретной территории не было конкурентов, Виид имел

высокий шанс выпадения вещей. Месяцами, охотясь на монстров, он собирал все выпавшие вещи и хранил их. Он мог бы продать все в Лавиасе, но тогда бы получил не слишком большую прибыль.

Выгоднее всего было продавать вещи через торговцев. Посредством их продаж вы извлекали намного большую прибыль, чем, если бы продавали все сами.

Больше!

Денег!

Это была единственная его слабость. Он провел месяцы, охотясь и собирая каждую вещь или кусочек выпавшей меди. Его сердце не позволяло бросить даже пылинку, из которой можно было бы сделать в дальнейшем деньги.

- Так много вещей... - глаза Манауэ дрожали, вот-вот готовясь расплакаться.

Он никогда в жизни не думал, что кто-то может принести столько товара для перепродажи.

- Вы все купите? - Спросил Виид не столько ради ответа, сколько посмотреть на решительность торговца.

- Оплачу все деньгами, - сказал Манауэ думая, что в кармане у него только 159 золотых и что ему делать, если денег не хватит.

- Ну, начинайте.

С разрешения Виида, Манауэ начал вычислять цену всех вещей распределяя их по категориям.

Виид внимательно следил за всеми действиями и подсчитывал свою прибыль.

1 золотой... 2 золотых... сумма повышалась быстро.

Уже по приблизительной оценке Манауэ насчитал больше чем 157 золотых. Рюкзак явно был непростым! Это наверняка один из волшебных рюкзаков позволяющих вместить в 10 раз больше вещей и уменьшить вес на треть.

- Так, ладно.... - Манауэ сложил отобранные им вещи в свою сумку.

Он одел лямки сумки и шатающейся походкой отправился в ближайшую лавку.

- Вам тяжело... - спросил Виид.

- Ничего, справлюсь.

Люди смотрели с жалостью на потуги торговца, в тоже время другие торговцы смотрели на него с завистью. Продажа такого большого количества вещей, наверняка подняло бы уровень.

Владелец лавки с улыбкой поприветствовал Манауэ и принялся подсчитывать выложенный товар.

- За столько товара я дам вам 169 золотых. Вы согласны с ценой?

- Да, спасибо вам, - ответил радостно торговец.

Посредством навыка торговли Манауэ продал товар за 169 золотых. Он получил два уровня и значительно повысил навыки торговли.

Когда вы продаете только один вид товара, вы получаете немного опыта и денег, однако, торгуя сразу несколькими видами, опыта и денег значительно больше.

Словно в мечте, навык торговли Манауэ увеличился с 5 до 6. Радуясь, он помчался назад. Нужно обязательно оставить данные для связи волшебнику.

Виид так и стоял в центре площади.

- Спасибо вам, меня зовут Манауэ. Если в будущем вы захотите продать товар, пожалуйста, помните...

Виид, ничего не говоря, снова щелкнул застежкой на рюкзаке и вывалил еще одну часть вещей на землю.

- Да, да, да, - забормотал еле слышно торговец. Все его мысли были о девяти рюкзаках волшебника.

- Ох, как... не может быть! - а если все 9 рюкзаков забиты вещами под завязку?

Огромное количество вещей было продано!

Виид избавился от 8 рюкзаков, 6 из них было забито вещами, а два других - оружием.

Товара было продано более чем на 1000 золотых. Тысяча золотых только с вещей.

В рюкзаках оставались материалы и руды, падающие с Рыцарей смерти. 145 бронзы и 109 кусков железной руды. Они могут пригодиться для ремонта или в дальнейшем для навыка кузнеца.

- Пожалуйста, скажите: где вы добыли столько вещей? - спросил кто-то из толпы.

- Как вы спустились с неба, я не чувствовал никакой магии, - спросил другой.

- Подарите, пожалуйста, немного денег?

Пользователи стекались вокруг Виида, стремясь удовлетворить свои интересы. Но их растолкали солдаты, отправленные встретить высокоуровневого гостя.

- Сэр! - удивленно сказал один из них.

- Парни и вы тут....

Виид с улыбкой обнял Хосрама, Дэйла и Беккера.

- Свиделись.

Люди вокруг непонимающе смотрели на встречу. Видимо у человека упавшего с неба была огромная популярность среди нпц.

Виид в сопровождении солдат оглядел отстроенный город. В его воспоминаниях это были руины. Игроки же из королевства Розенхайм с радостью пользовались бонусами, идущими от

статуи Фреи.

- Невероятно, все это воздействие статуи...

На постаменте была эпитафия, написанная Виидом. Всякий раз, когда он читал ее, сердце его беспокойно стучало.

Если Союн когда-нибудь узнает о ней, дело дойдет до поножовщины!

- Скорость восстановления здоровья и маны увеличена на 15% в течение дня, - прочел он свойство бафа.

Виид с интересом изучал город. Все это сделано благодаря Фреи. Солдаты тоже получали бонус и поэтому могли с большей эффективностью сражаться с монстрами окружающими окрестные земли.

Из-за любопытства множество игроков и нпц делали крюк, чтобы посетить статую и это еще больше увеличивало рост города.

- Скульптура. Просто невероятно, что все это сделала одна скульптура... - думал Виид, когда его глаза осматривали округу.

Торговец, с которым он торговал, подошел к нему:

- Хм... извините, не возражаете, если я поинтересуюсь вашими дальнейшими действиями?

Манауэ сорвал куш благодаря Вииду. Он поднял 14 уровней и увеличил навык торговли на 3. Его настроении было просто великолепным.

Виид озадаченно посмотрел на него, но все же ответил откровенно:

- Я пересеку горы Баркху.

- Горы?

- Да. Это единственный способ добраться до города Свободы.

Вииду надо было закончить задание по доставки чаши Фреи. Другие, возможно, отправились бы в крепость Серабург, оттуда в Королевство Брент и уже затем по прямой на юго-запад до города. На весь путь потребовалось бы как раз 3 месяца, но это был бы очень безопасное и скучное путешествие.

Виид решил пересечь горы Баркху. Горы, кишащие монстрами и сразу попасть в город Свободы.

'Наверняка у него есть секретное оружие или путь,' - подумал Манауэ.

- Правда. - Видя сомнение на его лице, сказал Виид.

Тогда Манауэ улыбнулся и сказал:

- Если я решу пойти, вы возьмете меня с собою? Не поймите меня превратно! Видя ваш товар, я понимаю, что вы сражались с монстрами высокого уровня. И я понимаю различие между нами. Как торговец в бою я слаб.

Чтобы избежать непонимания в будущем Манауэ рассказывал все заранее, торговец, по его мнению, один из слабейших боевых классов.

Виид не стал ему говорить, что его профессия скульптора немногим сильнее. В бою с монстрами он получал множество ранений, и ему было накладно следить за спутником.

- Если вы пойдете со мною вы не получите много опыта, - сказал он. - И травы для перевязки ран будут на вашем обеспечении.

Виид назвал самую большую сумму, какую он мог предполагать ему потребуется истратить на травы во время пути. Он не собирался бесплатно обеспечивать торговцу переход через горы.

- Согласен.

- А какую прибыль вы ожидаете получить от этого перехода? - спросил он торговца.

- Вещи. Я присутствую на охоте и тут же скупаю у вас вещи. Согласитесь, что во время сражения иметь в рюкзаке много вещей не слишком удобно? Вам с ними будет сложно бороться, и вы не сможете действовать в полную силу.

Цель Манауэ были вещи. Конечно, находиться в группе с хорошим бойцом было тоже выгодно. Вещи с монстров 50 уровня давали неплохую прибыль, но вещи с монстров 200 уровня приносили намного больше барышей.

Вместо того чтобы ждать в городе, он мог бы активно скупать вещи в пути. И также покупать материалы в городах по пути и торговать в свое удовольствие.

В общем, для него это было выгодное мероприятие.

Вид задумался на мгновение:

' В пути он всегда мог проиграть, так или иначе. В Лавиасе множество раз его жизнь висела на волоске. А при смерти любой желающий мог забрать с мертвого тела вещи.'

В голове не возникло ни одной причины против путешествия вместе и он сказал:

- Хорошо! Идем вместе.

ПРОДОЛЖЕНИЕ СЛЕДУЕТ

http://tl.rulate.ru/book/487/8845