

Глава 1. Профессия: Легендарный Лунный Скульптор.

Городок Бэран был переполнен огромным количеством игроков.

- Уникальные скульптуры! Пирожки! Ремонт низкоуровневой брони, быстро и не дорого!

- Скульптуры, почему?

- 20 серебряных за штуку! Дорого? Также дорого, как и симпатично: посмотрите на них.

Женщины обступили игрока с ником Виид. Скульптуры, которые он делал одну за другой, казались живыми.

Большие каменные скульптуры намного сложнее продать, чем маленькие. При этом маленькие скульптуры можно вырезать симпатичными парами, и интерес к ним возрастет еще больше, особенно со стороны девушек.

Виид продавал скульптуры и одновременно готовил еду. Запах привлекал игроков, толпа же вокруг Виيدا привлекала еще большее число людей. Люди в очереди за скульптурами, вдыхая прекрасный запах тушеного мяса, не могли остаться безучастными.

- Что вы готовите?

- Яд? Вы пытаетесь сделать яд? Этот восхитительный аромат, идущий от блюда...

- Да, вы умрете дважды, когда вкусите кусочек деликатеса, который изменит ваше представление о еде! Попробуйте и насладитесь кусочком совершенства!

Рука Виيدا с ложкой так и мелькала, давая игрокам шанс испытать вкус тушеного мяса.

Прежде всего, запах! Восхитительный вкус блюда создавался благодаря чистой родниковой воде и диким съедобным травам, полезных для организма. Миг, когда игрок пробовал блюдо, был сродни вкусовому взрыву. Ни одна девушка попробовавшая кусочек блюда не осталась спокойной.

- Как вкусно! Могу я купить немного?

- Да! Мы тоже хотим купить две порции, сколько стоит?

- Всего лишь 15 серебряных.

- Но это дорого для одного блюда, или нет?

Игроки парни стояли с недовольными лицами. Цена в 15 серебряных была высока даже для хорошего блюда. Но именно в вопросе цены Виид не шел ни на какие-либо компромиссы.

- Поймите, я готовлю для того чтобы как можно больше людей ело полезную и вкусную пищу. После долгой дороги, вы особенно почувствуете это. Я кажется, слышу жалобы что блюдо дорого?

- Да, слишком дорого!

- Я хотел бы продать его подешевле, однако, стоимость ингредиентов почти 14 серебряных. Остальная цена это тот труд, который я вложил в развитие навыка кулинарии. Когда вы поймете это, вы согласитесь что цена на еду, которую я продаю, нисколько не завышена. "Хлюп". Я хочу готовить полезную и вкусную пищу, поэтому не могу использовать дешевые ингредиенты, которые подходят только для дешевой еды. А хорошие продукты стоят дорого! "Хлюп"

Виид плакал навзрыд, словно актер. Если бы его ударили и заставили истекать кровью, он бы не пролил и слезинки. Но это были инвестиции. Инвестиции, вложенные в ингредиенты которые ничего не стоили!

- Парень!

Слушавшая эту историю девушка плакала вместе с Виидом:

- Мы можем купить его еду! Давайте, не жмотничайте! Чтобы приготовить что-то вкусное, как говорила моя мама: "нужно вложить в это дело свое сердце". Приготовление вкусной еды занимает много времени и требует дорогих продуктов!

- Да, я согласен. Извини меня за мои резкие слова, готовь больше и продай еду ценящим людям.

Говорившая пара подошла и купила порцию на целых 20 серебряных. Никто больше не кричал, что цена завышена. И грустное выражение лица Виида сменилось улыбкой.

Каждое проданное блюдо - это дополнительно заработанные деньги!

Виид продал много скульптур и порций еды. При этом фактически, ингредиенты к мясу стоили ему всего 1 серебряный. Так как практически все он собрал собственноручно во время путешествий. А что приобрел, он покупал в горных деревнях, где цены были значительно ниже, чем в городе.

Кроме того помимо дешевых ингредиентов он узнал и множество различных рецептов.

- Эй! Мне одну порцию, пожалуйста.

- С морскими водорослями.

- Я вернулся за добавкой, ха-ха.

Клиенты приходили без конца. Навык кулинарии и скульптуры значительно повысились, популярность блюда была просто абсурдна. Видя все это, даже шутники умолкли, бизнес с каплей лжи принес невероятные дивиденды. Виид чувствовал себя великолепно и делал все, чтобы дать клиентом самое лучшее обслуживание! Однако время от времени попадались люди, которые сильно раздражали Виида.

- Это же тот парень из телевизора! - Две подошедшие девушки внимательно всматривались в его лицо с разных сторон.

- Ты "Рыцарь принцессы", не так ли?

После участия в игре в средней школе, Виид получил большой денежный приз и к нему прозвище! Видео с прохождением соревнования было распространено повсюду в Интернете.

Из-за этого множество людей теперь знало его в лицо. Некоторые люди стремятся быть популярными, но не Виид.

- Да нет, посмотри внимательней, форма лица не такая.

Виид отвернулся от них, чтобы избежать большего внимания. Так или иначе, приготовленные им блюда повышали параметры маны и жизней, поэтому бесчисленное количество людей собралось, чтобы попробовать их. Некоторые, собирающиеся на охоту группы специально приходили, чтобы съесть или взять с собой порцию-другую.

- Цена в 15 серебряных на вкусные блюда и 30 на блюда для охоты! Спасибо за покупку, хорошей вам охоты!

Как альтернативу, если добавляемые едой бонусы терялись, такой пользователь получал возможность взять скульптуру или отремонтировать поврежденные доспехи совершенно бесплатно. Поэтому, высокая цена на еду никого не отпугивала.

Да и достать 30 серебряных не представляло большой проблемы, любой желающий мог это сделать за пределами города. В то же время еда, увеличивающая максимальное количество жизней и маны позволяла удлинить время охоты и сделать ее более безопасной.

Ко всему этому, такую пищу было трудно приготовить. Ингредиенты стояли дорого, небесный плод, например, стоил 15 серебряных, а десяток яиц Джойнк целых 95 серебряных. Также при неправильной готовке еда могла превратиться в яд и убить повара.

Дороговизна блюда и ингредиенты, входящие в него сделали из блюда деликатес в народе названный "Королевская птица". Именно яйца в сочетании с другими компонентами давали столь замечательный эффект повышения жизней и маны у персонажа.

* * *

Когда Манауэ присоединился к Вииду, у него были большие ожидания относительно города.

"Сегодня закончатся старая жизнь бедного торговца. И начнется новая!"

Можно сказать, что жизнь торговца трудна. В голове у Манауэ крутились тяжелые воспоминания из прошлого.

"Это было действительно трудное время."

Когда он твердо решил стать торговцем, надежды и мечты так и сверкали в его голове.

В торговле Манауэ нравились:

Деньги!

Власть и деньги!

Известность и деньги!

В конечном итоге это были деньги позволяющие управлять миром.

Он специализировался в экономике, капитализм как философия стала его я. С твердым убеждением он решил шаг за шагом заработать огромное состояние.

Версальский континент стал тем местом где, по его мнению, он сможет это сделать - приобрести власть, репутацию и огромные деньги. А деньги в королевстве могли возвысить до аристократа.

Решив стать торговцем, он твердо ступил на путь богатства. Но судьба решила по-другому.

Вначале дорога торговца трудна. Никому не разрешается покидать город в первые четыре недели, поэтому ему пришлось все это время выполнять поручения. Таверны, оружейные лавки, менялы и т.д., тяжелая работа с грошовой оплатой. Манауэ бегал и крутился, как только мог. И вот:

Дзынк!

В результате проделанной работы, вы получаете возможность изучить профессию торговца. Никакой торгаш не упустит возможность получить прибыль:

- Мне срочно нужно 300 шкур кролика. Я дам вам 1 золотой, вы возьметесь за дело?

Это поисковый квест, выполнив его, вы сможете официально стать частью торговцев королевства Розенхайм. Однако завершить его нужно как можно скорее. Я хотел бы получить товар в течение трех дней.

Меняле требуются шкуры кролика в огромном количестве. Задание нужно выполнить как можно скорее. Чем быстрее вы его сделаете, тем большее вознаграждение получите.

Трудность: Е.

Награда: Торговая профессия.

Ограничение: Выполнить задание в течение 3х дней.

Если вы потерпите неудачу, то уверенность в правильности выбранного вами пути уменьшится, и вы не сможете в течение месяца повторить испытание.

- Урааа, наконец, деньги я за вами иду! - Напевая от радости, Манауэ принял задание.

"Первый золотой и профессия торговца!"

Кролики обитали в окружающих замок землях. Это был низкоуровневый монстр, на которого охотились новички. Цена одной тушки равнялась 10 меди, таким образом, для выполнения задания потребуется 3000 медных монет. Значит 30 серебряных будет достаточно. Чтобы привлечь как можно больше людей нужно сделать хорошее предложение:

- КУПЛЮ шкуры кролика! 11 медных монет за штуку!

Манауэ стоял перед воротами замка и громко кричал во все горло. Он надеялся, что огромное количество игроков охотящихся на кроликов, подойдет продать свою добычу. Но тут он поблизости услышал другой крик:

- Шкуры кролика по 30 меди за штуку!

А стоящие рядом с тем торговцем люди слышали еще более лучшее предложение:

- Куплю шкуру кролика по 50 меди! Скуплю все!

"Черт! Что тут творится..."

Шкура кролика можно продать у НПС только за 10 меди, откуда столь высокие цены?

"Что тут происходит? Кто эти люди..."

Манауэ озадаченно спросил у одного из скупщиков, и ответ привел его в отчаяние.

- Разве вы не знали? Вначале шкуры скупало лишь пару торговцев для шитья одежды. Но когда люди поняли, что шкуры нужны еще и другим, цены сразу взлетели.

Манауэ захлестнуло отчаяние. Цены конкурентов перекрывали его задумку многократно! А времени было всего три дня. Скупив на все имеющиеся деньги шкуры, он отправился на охоту. День и ночь, без сна, пришлось ему вкалывать, чтобы набрать 300 шкур. И в конечном итоге он остался без гроша в кармане.

- Спасибо, теперь вы торговец!

Меняла дал стандартное задание для торговца и отпустил его на все четыре стороны. Так начался его путь.

Путь к вершинам торговли.

Чтобы повышать навык в торговле, он должен был покупать и продавать как можно больше товара. Из-за этого он игнорировал бой с монстрами, но вел другую войну, войну без крови и слез. Манауэ отправился в отдаленную деревню, надеясь, что он сможет сделать денег на покупке и перепродаже военных трофеев.

Он думал, что это будет не трудно, нужно лишь подождать, когда люди узнают о нем и придут продавать вещи в киоск. Люди приходили. Но они заламывали просто чрезмерно высокие цены.

"Но его страдания закончились!"

С тех пор как Манауэ заключил партнерство с Виидом его беспокойство и страх неудачи практически испарились. Теперь он доверял только Вииду.

"Я буду следовать за ним куда угодно. Доверять как самому себе!"

Манауэ все твердо решил.

Великий воин! Авантюрист! Бог войны! Зная это, Манауэ был в нем уверен. Он думал об этом пока они не ушли из города.

"Как он это делает!" - Манауэ хотел кричать. Он тер, свои глаза снова и снова, смотря, как Виид готовит еду, продает скульптуры и ремонтирует доспехи!

"Невероятно!"

Виид готовил, а рядом стоящий Манауэ рыдал про себя. Виид, которого он знал как великого воина, теперь продавал еду и скульптуры.

"Какая же у него профессия..."

Он не хотел гадать и предполагать. Он должен был знать, наверняка, но Манауэ колебался. Боялся узнать ответ и в тоже время не мог не спросить.

- Виид, какая у тебя профессия?

- У меня? Ну, это же очевидно - скульптор.

"Скульптор!" - Как же так! Манауэ был оглушен.

"Если артисты и скульпторы так успешны, то я по сравнению с ними равен зарабатывающему на жизнь уборщику!"

Тоска окутала его, дрожащей рукой, он указал на кипящий котел.

- А как же кулинария?

- Это - хобби.

- А ремонт.....

- Довольно трудно изучить навыки скульптора. Кузнечное мастерство, навыки починки и создания оружия и брони дают возможность повисить и скульптурное мастерство при переходе на средний уровень. Поэтому я их и выучил.

С тех пор как он стал партнером Виида, Манауэ процветал, но его мысли так и бегали в голове.

"Ну, да. Я не так жалок, как думаю, но что я делаю не так?"

С его точки зрения человек с характером Виида не мог достигнуть того что он видел. Недостаточно много трудится, чтобы оставить свой след в истории. Только тот, кто нашел свое призвание и упорно идет к своей цели сможет покорить мир! Его ли это призвание?

"Как получилось, что человек с таким характером имеет такой успех?"

Манауэ чего-то не понимал.

Чудовищно тяжелое положение. Он избивал чучело в учебном классе для новичков невероятно долгое время для того лишь чтобы получить небольшое преимущество в будущем. Для увеличения навыка скульптуры он вырезал множество фигур из дерева, аналогичным образом для увеличения навыка кулинарии, он стал поваром для солдат НПЦ из карательного отряда. Десятки тысяч блюд и скульптур. Он рос, постоянно трудясь как сумасшедший. Манауэ изучил все, что произошло от начала до этого самого мига.

"Его коммерческий потенциал превосходит мой многократно. Конфуций однажды сказал: "(Если) три человека идут, (среди них) непременно есть мой учитель". Боюсь он мой учитель."

Манауэ не сожалел о своем выборе. Он арендовал место позади Виида и открыл там свой киоск.

Он наблюдал за эмоциями Виида, когда тот продавал еду и скульптуры с большим интересом.

"Вот же лгун...!" - Манауэ был ошарашен.

"Только пьяный человек мог не заметить обмана с ингредиентами."

Некоторые люди были сильно недовольны.

"Это был самый настоящий грабеж."

Виид филигранно успокоил покупателей и с блеском и красноречием убедил игроков купить товар. Всего благодаря нескольким фразам по наблюдению Манауэ, Виид убедил людей заплатить 10 серебра за еду и 15 за скульптуру.

Спустя два дня, Виид собрал оставшиеся скульптуры в свою сумку и обратился к Манауэ:

- Знаешь, в значительной степени они все одинаковы.

Скульптуры были вырезаны во время путешествия по Небесному городу, и только половину из них удалось продать. Проблема в том, что если у вас есть скульптура в качестве подарка, вторую, к сожалению, вы уже покупать не станете. Если конечно вы не коллекционер. Раньше Виид считал, что если себестоимость скульптуры невысока, ее все равно стоит продавать в два-три раза дороже, чем возможно. Но теперь его мнение изменилось, с повышением навыка скульптора он перестал задира́ть цены и пытался сделать деньги на обороте, заодно повышая уровень мастерства скульптора еще больше.

В этом городе он продал скульптуры практически всем игрокам, которые хотели бы их купить. Даже завлекая людей готовящейся едой, привлечь большее количество покупателей не удастся. Навык кулинарии и ремонта за это время повысился на 40%, и настало время сломать киоск. Так он и сделал. Виид оглянулся назад, он смотрел на окруживших Манауэ людей на лошадях видимо продающих ему товар.

- Готовься, скоро отправляемся.

- Куда? Зачем?

- Я же предупреждал тебя, что мы отправимся дальше через горы Баркху.

Виид должен был вернуть чашу Фрейи в орден Фрейи в течение трех месяцев, до конца срока осталось не так много времени. Поэтому даже если бы Виид хотел, в городе он остаться не мог.

Кроме того, чтобы значительно повысить навык скульптора ему нужно что-то ваять. Виид становился сильнее в разных навыках, но только не в скульптуре, которая являлась его главным профессиональным навыком. Виид прошелся по магазинам и лавкам, быстро закупая нужные в походе ингредиенты.

- Будьте осторожны! - Мэр города и солдаты вышли проводить путешественников.

- Обязательно навести нас еще позже.

- Конечно. Я никогда не забуду вас троих и вашу помощь.

Дэйл, Бэкер и Хосрам. Они попрощались с каждым и еще с десятью другими людьми.

- До встречи.

- Да, сэр! Нам нужно завершить кое-какие дела, когда мы их закончим мы обязательно вернемся.

Виид с Манауэ закупили местных товаров, которые можно было продать по пути в дальнейшем. Они хорошо разбирались в специфике товара оборота в Розенхаймском королевстве. Жемчуг, нефрит, белое вино, сыр, оливковое масло и мифрил добывались в южных городах королевства.

И хотя королевство не слишком было продвинуто в плане технологий или торговых путей - еда, драгоценности и руда пользовались большой популярностью. В центре размещались несколько городов и королевств специализировавшихся на производстве оружия и брони. Естественно это оружие превосходило в плане атаки и прочности королевства на юге.

Поэтому игроки, начавшие свой путь в центре континента, имели преимущество. Тем не менее, с точки зрения приключений и возможностей, Розенхаймское королевство было не плохим выбором.

- 40 нефрита, пожалуйста. - Только Манауэ мог купить драгоценности. С его профессией торговца, сделка по покупке драгоценностей заключалась на более выгодных условиях. Правда при попытке снизить цену слишком сильно, сделка могла быть отменена. Если это произойдет, торговец, с которым вы торговались, не станет иметь с вами никаких дел в течение 10 дней.

Виид наблюдал, как Манауэ заканчивает сделку.

- Цена на нефрит - 760 золотых. Действительно ли вы уверены, что хотите заключить сделку?

- Хм... разве ты не можешь сбить цену еще? - спросил он.

- Не могу, это предел моих навыков.

Руки Виида дрожали, когда он передавал 800 золотых. Манауэ оплатил товар и отдал Вииду назад драгоценности и сдачу.

- Куда мы теперь?

- В городок Сокола за жемчугом.

Там они закупили 50 жемчужен за 690 золотых, после чего смотались в еще один городок, чтобы купить 3 кг мифрила. После всех этих покупок карманы Виида были опустошены. У него

осталось только 50 золотых.

От ранее накопленных 1700.

Деньги, которые он копил все это время, закончились очень быстро.

В Соединенном королевстве Британии, за горами Баракху, цена на драгоценности была, по крайней мере, на 25% выше, чем тут. Прибыль была хорошей, даже если не применять навыки торговца.

- У тебя все отлично?

Каждый раз, когда Виид покупал тот или иной товар Манауэ подвергал про себя сомнению его действия.

- Да, все хорошо.

Спускаясь по одной из улиц, Виид остановился и начал что-то внимательно рассматривать на земле. После чего с появившейся улыбкой он выкопал какой-то корень и поместил его в свой рюкзак.

- Эй, Виид, что ты делаешь? - Манауэ не мог сопротивляться любопытству

- А ты об этом? Я выкопал траву.

- Это трава....?

- Я изучил лекарственные растения, ландшафт тут очень крут и множество целебных растений попадают по пути.

Манауэ тяжело вздохнул.

- Ясно.

Виид, его идол, сосредоточенно копал траву. А Манауэ задумался:

"Мне не стоило так сильно осуждать его, ведь я знаю через что он прошел."

Когда Виид продавал вещи через Манауэ, уверенности о дальнейшем сотрудничестве, не было. Ему не оставалось ничего кроме как ждать и смотреть.

Ведь он только человек.

Шло время, и Манауэ простил все своему кумиру. Ведь даже с такими обманами он получал множество выгод от сотрудничества с Виидом. Сделки по покупке или продаже драгоценностей значительно повышали его навыки торговли. И выгода была настолько большой, что он был готов сотрудничать и в дальнейшем.

"Как кто-то когда-то сказал: Если вы встали на путь, не сходите с него пока не достигнете своей цели."

Профессия торговца давалась Манауэ довольно трудно. Так как у него не было такого капитала как у Вииды, ему в основном приходилось покупать продукты, такие как оливковое масло или сыр.

Он не получал огромные деньги на перепродаже еды, но зато имел стабильную небольшую прибыль практически без какого-либо риска. Манауэ, благодаря своим торговым навыкам покупал огромное количество еды по низким ценам, после чего на приобретенной повозке развозил еду по городам королевства.

Повозка для профессии торговца была необходима как воздух. Но так как лошади стоили чудовищно дорого - целых 100 золотых! Ему пришлось приобрести полуживого мула.

Виид же избавился от многочисленных сумок сопровождавших его на протяжении всех лет. Благодаря навыку Манауэ он приобрел несколько рюкзаков, которые могли держать в 20 раз больше груза, чем их объем и при этом еще и уменьшали вес на четверть.

Виид с Манауэ, наконец, были собраны как какие-нибудь странствующие корбейники.

Горы Баркху.

Горная цепь, расположившаяся на юге королевства Розенхайм и на востоке Соединенного королевства Британии. Обе страны признали ее нейтральной территорией, из-за этого огромное количество монстров заселило округу.

Сотни монстров на трудно проходимой местности! Обе страны периодически посылали отряды рейнджеров или воинов, чтобы зачистить территорию, но монстров меньше не становилось. Это лишь снижало немного численность нежити, благодаря чему страны могли не опасаться нападения на приграничные города.

- Ку-ха-ха-ха-ха! - тут и там раздавались непонятные крики или рев монстров. Горы разносили эхо на огромное расстояние, поэтому казалось, что монстры окружают их плотным кольцом. Да, просто так пройти через горы не получится, придется дать бой. Наконец, порядком уставшие от всех этих звуков герои встретили первых противников.

Ликантропы. Оборотни примерно 100 или около того уровня. Иногда, правда, попадались монстры 150, но это скорее исключение. В этих горах они находились внизу пищевой цепи, поэтому их и можно было встретить тут на окраине горной цепи, подальше от центра.

Ликантропы по своей натуре волки, и поэтому имеют стадный инстинкт. Перед героями появилось сразу 10 особей. Вожак стаи завыл, передавая сигнал о обнаруженной дичи куда-то дальше в горную цепь.

Сидящей на месте кучера, Манауэ, был сильно обеспокоен.

- Черт, это еще не все появились, что нам делать!? Виид, ты же говорил, что справишься с проблемами по пути, ведь так?

Виид в это время сидел на пассажирском сиденье, вырезая скульптуры ножом. Это был уникальный нож Захаба. Владеть таким ножом - это то, что мог желать в своих мечтах скульптор. Пару взмахов ножом, проходящим через дерево, словно горячи нож сквозь масло, и скульптура была готова.

Ликантропы медленно приближались. Когда они только появились, они были больше похожи на людей с волчьими очертаниями и человеческой головой, на которой развивались длинные седые волосы. Но теперь приближаясь, они все больше и больше становились похожи на волков

или каких-то жутких зверей. Перед путешественниками стояла стая зверей готовая атаковать.

За последнее время Ремесло у вида было неплохо улучшено:

Средний уровень ремесла равнялся 4. Это давало способность использовать другие ручные инструменты и дополнительно давало 5% повышения всех характеристик персонажа.

Помимо этого до перехода на средний уровень мастерства, новичку, давалось еще 3% повышение характеристик, которое действовало отдельно. Благодаря этому характеристики повышались на значительную величину, а в дальнейшем с повышением навыка, давалось еще больше бонусов, которых, правда, было уже не так просто достичь.

- Нам повезло.

Он отложил в сторону кусок древесины подобранный им по пути. За все это время, он вырезал не так много скульптур, как хотелось бы. Навык повышался только при создании уникальных ранее не созданных скульптур. И хотя скульптуры получались практически "живыми", Виид смог повысить мастерство только на 1,5%. Чем быстрее он увеличит навык, тем быстрее улучшатся его характеристики.

- Эй, Виид! - Манауэ трясло от страха, а из глаз лились слезы.

Виид взглянул на него, отложил в сторону нож и вынул из под сиденья черный меч. Это был замораживающий клинок, который когда-то принадлежал призраку.

- Мне кажется, мы засиделись, работа это всегда хорошо, но уже и вправду пора расслабиться и немного потянуть тело, так ведь? Жаль, что мы пропустили момент превращения их в волков. Но горы только начались, и мы обязательно насладимся этим в следующий раз.

Виид хотел запечатлеть этот момент как можно лучше. В дальнейшем было бы неплохо вырезать несколько скульптур для повышения навыка. Если получится вырезать сам процесс перехода, навык мог бы подняться довольно сильно.

Виид вышел из фургона, держа в руке глиняный меч. Видя это, Манауэ не мог удержаться и крикнул:

- Ты же не хочешь сразиться со всеми только этим мечом?

Манауэ взволновался, видя этот меч. За время охоты в Лавиас прочность меча была снижена практически до минимума. И хотя Виид собрал множество вещей с нежити в подземельях, использовать их он не мог. Это были или не классовые вещи как топоры, булавы и т.д., которые он не мог применять из-за профессии или классовые вещи, требующие определенных характеристик которых у Виида не было.

Поэтому всякий раз, когда глиняный меч у Виида ломался, он заменял его другим таким же не прочным.

Тем временем твари сбегались на зов по одному или двое, и теперь численность ликанов составляла уже более 20 особей. Манауэ видел их абсолютно черные как ночь лица. Потомки волков, ликантропы были очень храбры. Вот один из них ударил по земле лапой и, заливаясь диким ревом, приготовился броситься вперед.

- Кха-а-а-йааа! - Вырвался крик изо рта Виида! Сила его голоса взметнула пыль и сухие

листья, с земли заставляя плясать их в воздухе. Казалось, земля задрожала под ногами героя и ликантропов.

Умение: Вы использовали Вопль. 1% повышение умения.

Уровень мастерства 1, 1%.

Из-за повышения уровня умения Вопль, получаемые игроком бонусы увеличены.

Оглушенные воплем ликантропы трясли головами. Виид не стал ждать пока противник придет в себя и поэтому устремился вперед.

- Круг ударов!

Виид начал передвигаться, нанося удары по противнику.

- Тяф, тяф!

Виид наносил удары голыми руками. После путешествия по землям Лавиаса и битвы с Рыцарем смерти, 100-го уровня ликантропы не представляли для него никакой угрозы. Ужасные волки побежали (напали).

- Семь звездных шагов!

Скользя по земле, Виид увернулся от всех атак и умений противника. До этого он обычно старался не позволять противнику использовать умения, но сейчас была другая ситуация. Примененная способность действовала специфически для Королевской дороги.

Посреди быстрого бега из-за набранной скорости было сложно повернуть, способность же давала возможность сделать 90 градусный поворот. Закон инерции нарушался, и вы могли сделать невозможное. Меняя направление игрок не терял скорость и мог чуть ли не размазаться для стороннего наблюдателя.

Названия навыка само за себя говорило, как долго он действовал - всего 7 шагов. Но именно в эти семь шагов можно было ошарашить противника, сделав невероятный кульбит.

Ценность способности заключалась в ее эффективности, 1 уровня навык восстанавливался

очень быстро.

- Семь звездных шагов!

Хотя ликантропы отошли от чудовищного крика Виида, им все равно не удавалось задеть противника.

Мимо!

Ликантропы пытались попасть, очень старались, но постоянно опаздывали, оказываясь на том месте, где Виид был пару мгновений назад. Каждый же удар Виида выбивал дух из волков.

- Кха-а-а-йааа!

- Уафф, Аааффф!

Громкий крик разнесся по всей горной цепи. Виид опять использовал Рев льва!

Чтобы улучшить владение способностью Виид вопил каждый раз, когда видел новую группу монстров. День и ночь крик разносился эхом среди скал. Большинство людей боялись монстров в Баркху, но для Виида это были опыт и деньги! И вещи! Сколько бы монстров не было, Виид был готов убивать их часами. В битве он чувствовал себя как дома.

- А ведь где-то тут были еще и подземелья, - думал он.

Юго-западная часть гор была не исследована. Вокруг городов и деревень окружающих горную цепь территория была обжита, но вглубь никто не совался.

Но пока не до того, во время пути, если не отвлекали монстры, Виида больше интересовало скульптурное мастерство. Развивая его, он улучшал свое владение мечом - технику секущего ножа! Она увеличивала повреждения. Техника позволяла игнорировать вражескую защиту, и когда скульптурное мастерство повышалось, техника становилась также сильнее.

Но это еще не все! Император Гейхар оставил в своих записях инструкцию к умению "Дыхание жизни" позволяющее оживлять скульптуры! Оживленные скульптуры будут любить, и защищать своего создателя. Но для использования умения требовалось высокое значение навыка, и Вииду осталось совсем немного до этого момента.

Именно эта способность позволила императору Гэйхару завоевать континент. Если он сможет дать скульптуре жизнь это изменит все.

- Способность. Дыхание жизни!

Вдохните в скульптуру жизнь: тайная техника императора Гэйхара, которую он завещал своему преемнику, элементы техники полностью не раскрыты.

Ограничения: Можно использовать только при продвинутом навыке скульптурного мастерства.

Требования: 500 маны, Искусство 10 (постоянное потребление), уровень уменьшится на 2.

ПРЕДОСТЕРЕЖЕНИЕ!

Скульптуры как личности очень горды и требуют уникальности. Если они увидят другую аналогичную скульптуру, они будут бороться до смерти одного из противников.

Чтобы овладеть данной техникой, нужно развить в значительной степени скульптурное мастерство, что также сложно как дойти пешком от Гонконга до Пхеньяна. И все ради того чтобы дать жизнь скульптуре. При этом, тратятся очки искусства и снижается уровень, что накладывает определенные ограничения на использования навыка.

- Эти требования к умению были нелепы и невероятны. Наверняка эта техника должна быть полезной!

Техника секущего ножа и дыхание жизни. Вообразите насколько они сильны вместе! А что будет, если использовать их с разрушением скульптур? Или даже когда он полностью овладеет скульптурным мастерством, и откроются все пять уникальных способностей?

Виид мог выбрать одну из профессий в боевых искусствах, однако, после долгих раздумий он все бросил и поставил все на профессию Лунного скульптора.

Он может развить навыки довольно быстро через ремесло и произведения искусства, которые в итоге принесут пользу владению оружием. Правда даже при всех этих бонусах Виид будет в значительной степени слабее в боевых навыках, чем простой воин. Скульптуры могли исправить это. Был шанс. Он должен был его использовать.

- Разрушение скульптур, техника секущего ножа, дыхание жизни! Развивая и используя их, он должен найти и оставшиеся навыки. Нужно получить максимальный уровень в скульптурном мастерстве!

Повышение навыка скульптуры затронет все. Поэтому пока монстров не было, Виид сидел рядом с Манауэ и создавал скульптуры. Встретившиеся перед горами деревья стали прекрасным для них материалом, который заканчивался.

Средний уровень скульптурного мастерства повысился до 3х. Скульптуры, даже простые, стали изящными и детализированными.

После этого Виид вынул изумруды, жемчуг и другие драгоценности, купленные им в королевстве Розенхайм.

- Что ты делаешь? - спросил Манауэ.

Ничего не отвечая, Виид немного подумал и вытащил синий драгоценный камень. Манауэ не

понимал. Что происходит? Это явно не хвастовство богатством и конечно не желание подарить все первому попавшемуся монстру.

"Может он любит, смотря на них?"

Но следующее действие Вида привело его в шок! Он начал аккуратно резать камень своим рабочим ножом Захаба.

"Нееет!" - Манауэ просто крича про себя. Он лично покупал все драгоценности и прекрасно знал их ценность. Знал слишком хорошо.

Невероятно дорогие драгоценности!

Хотя камни и не были обработаны, цена все равно была огромной. А Вид без колебаний продолжил аккуратно работать с камнем.

- Что, что ты творишь...!

За миг до того как он собирался остановить Вида, глаза Манауэ расширились от удивления. Драгоценный камень постепенно превращался в что-то невероятное. Степень гравюры можно было заметить, только пристально на него глядя. После действий Вида камень стал ярче, блеск, исходящий от него, приобрел глубину. Манауэ успокоился и стал смотреть безучастно на мелькающие в работе руки Вида.

- Так прекрасно!

Нож Захаба аккуратно двигался, внося небольшие изменения в форму камня. Манауэ наблюдал с переполненными восхищением глазами. Легкими движениями от унылого цвета, драгоценный камень стал сияющим и блестящим.

"Может и другие драгоценности могут стать такими же великолепными."

Средний уровень скульптурного мастерства, после повышения, позволил работать с новыми видами материалов. Было еще рано делать что-то уникальное и тонкое, но из-за отсутствия материала он решил рискнуть и попробовать. Нож гравюры Захаба уникальная вещь, которой он уже устал хвалить. С помощью него можно было работать с драгоценностями за счет характеристики искусства даже на его уровне.

Искусство Вида сейчас был равно 300. Занятия скульптурой при свете луны давало дополнительно +100 к характеристике, а за каждый шедевр, созданный им за все время, это значение еще больше повышалось.

- Выглядит просто невероятно...! - Манауэ дрожал от восторга, он пытался вообразить последствия действий Вида. Покупка и продажа необработанных драгоценностей из королевства Розенхайм в Соединенном королевстве Британии дало бы небольшую прибыль. Но ограненные камни совсем другое дело. Камни, в которые была вложена душа гравировщика, сколько они могут стоить...?

- Невозможно и вообразить!! - вырвалось изо рта Манауэ.

Манауэ был полностью опустошен, слишком много ему пришлось пережить за последние минуты. Он стал осторожней вести фургон, чтобы ненароком не помешать работе.

Виид же сосредоточенно продолжил гравировку камней.

Глава 2. Камень, вбирающий молнии.

Караваны и путешественники редко использовали путь через горы Баркху, а если и решались на трудный переход, то стремились одолеть его как можно быстрее, делая лишь короткие остановки. Единственные частые гости в горах были рейнджеры королевства Розенхайм.

- Нормально идем. В таком темпе еще день-два и мы достигнем пункта назначения.

- Было не просто, чуть не сдохли, - Льюис рассмеялся.

- Если б не ты, ничего бы не было.

- Мог бы сказать и прямо, Маркус. Если бы я не убил того парня.

Хелмен, Маркус, Льюис и Гран. Четыре известных убийцы из Соединенного королевства Британии. Группа людей живущая за счет убийств, и отъема имущества у других игроков. Пресловутый квартет более известный под названием - Двичи.

С месяц назад, они необдуманно тронули нескольких членов гильдии Облако. Одной из десяти самых крупных гильдий с составом более чем в 6000 игроков и с огромным влиянием в королевстве Британии.

А значит, что даже такому отряду, как Двичи опасно находится в королевстве. Иными словами, им пришлось бежать.

Все четверо, попали в список самых разыскиваемых людей из-за убийства игрока гильдии Облако.

- Парни, уходите. Это мое место охоты, - сказал игрок.

- Ты кто вообще, такой?

- Ты че, парень, попутал!

Квартет пришел развлекаться. Чтобы удалить красный цвет в нике, означающий pk*, требовалось крупное пожертвование в храм или долгое, монотонное убийство монстров. Естественно никто из четверки ни того, ни другого делать не станет.

*убийца игроков (player killer)

Игрок ники видел, но все равно убеждал, старался объяснить, что он первый, не замечая тщетности своих усилий. Парни похохатывали, в шутку спорили с ним. Льюису 'забава' надоело первому. Он взорвался.

- Все, я его ща закапаю!

- Да как ты со мной говоришь, поединок, один на один! - выкрикнул игрок.

Простые люди никогда не стали бы участниками такой ситуации. Намного лучше разделить еду у костра, поболтать или уйти охотиться в другие места, коих еще предостаточно. Но Двичи убийцы.

Четверка одновременно обнажила оружие и кинулась в атаку. И хотя уровень по сравнению с игроком был у них значительно ниже, Двичи напали вместе. У игрока не было шансов, против сыгранной группы набившей руку на внезапных нападениях. Он умер. Убийцы обообрали его, и нашли карту.

Забытая могила карлика: Прочность 1/1.

Место, где маленький старикашка впал в сон. Посреди двух каньонов, под корнями старого дерева - звучит звук. Узкая дорога ведет туда. Ищите звук, который не звучит.

Автор: Рейнджер Ганс Р. Берг.

- Что это?

Смех затих. Они нашли карту сокровищ, уникальный предмет.

С тех пор, за ними охотится Облако. Квартету уже пришлось убить несколько обнаруживших их участников гильдии.

- Черт! Ты идиот, нахрен ты ваще завалил этого чела из Облака.

- Ну не возвращать же им вещи.

- Все ошибаются!

- Ладно, придется залечь на дно парни.

В течение приблизительно двух недель, Двичи скрывались на окраинах, избегая мест с большим числом игроков. Гильдия же не оставляла попыток найти их. Они несколько раз чудом избегали смерти. Четверо игроков с уровнем выше 220, устали от погони, надо было что-то делать, найти какой-то выход.

Хелмен сказал:

- Странно это.

- Ты о чем?

- Из-за убийства одного парня за нами гоняется целая гильдия.

- Ага. Мы замудохаемся валить их всех.

- Подожди, а что если все из-за той карты, которую мы нашли.

- Забытая могила карлика...

- Да, карта-то была явно не простая. Эти ублюдки вполне могут за ней гоняться.

- Гы-гы.

- Значит, мы должны найти это сокровище первыми.

С тех пор, Двичи пытались расшифровать секрет карты. Они посещали другие королевства, исследовали старинные книги, манускрипты и карты. В результат продолжительных поисков, квартет прибыл в горы Баркху.

- Осталось только войти в могилу.

- Ага, но кто рискнет? Среди нас нет авантюристов, а ведь там могут быть ловушки.

- Ммм...

- Нужно что-то решать.

- Кто не рискует, тот не гуляет, даже если придется сдохнуть. Так кто из нас пойдет?

Никто не хотел. Двичи, убивавшие без угрызения совести игроков, свои шкуры ценили, и умирать в какой-то могиле не хотели. Тогда Гран, сдерживая улыбку, сказал:

- Вот кто пойдет.

- Кто?

- Ты куда указываешь?

Палец Грана, указывал не на одного из них, и не на себя. Гран указывал в сторону основания гор. Вдали, поскрипывая, катилась повозка с Виидом и Манауэ. И парни их быстренько догнали

- Ох, мы не ожидали встретить тут кого-то из игроков. Привет, меня зовут - Манауэ.

- Я - Гран, а это - Льюис, Хелмен и Маркус.

- Приятно познакомиться.

Двичи с улыбкой на лицах смотрели на двух путешественников.

- Знаете, горы Баркху не то место, где люди обычно путешествуют, что вас привело сюда? - спросил Гран.

- Ну, мы едем торговать, - ответил Манауэ за двоих.

- Торговать? Тогда, торговцы вы, ведь так?

- Почти, я - торговец, а Виид - скульптор, - указал он на спутника.

- Ох, да, неожиданно.

Широкая улыбка Грана стала еще больше. Хелмен, Маркус и Льюис же отошли назад, пытаясь, изо всех сил, сдержать смех.

'Класс скульптора. Что за идиот выбрал такую профессию в игре?' - подумал каждый из Двичей.

Но, все же, разговаривая с Виидом и Манауэ, квартет оставался предельно вежливым. Из-за дела, которое еще предстояло решить. Из четверки, именно Гран задавал вопросы, так как был 'мозгом' отряда, да и говорил он правильной всех. После множества попок, парни давно заметили, что лучшим переговорщиком среди них был именно он.

- Станный выбор, ну да ладно. У нас вот было куча столкновений с монстрами, горы просто заполнены ими. Торговец и скульптор, как же вы справились с ними?

- Ну, Виид когда встречал их... - Манауэ уже хотел рассказать, как кто-то дернул его за рукав в сторону.

- Виид?

Он оборвал историю Манауэ. Виид заметил, что путешественники что-то скрывали, что-то неправильное было в смеющихся глазах Грана.

- Да не стесняйтесь, рассказывайте. Или это тайна? - спросил Гран.

Но внутренне чутье не давало Вииду расслабиться. На широких просторах Версальского континента, даже не смотря на множество игроков, территории с монстрами отличались. И в горах за все путешествие они никого не встретили.

Так же, как правило, если люди встречались в таких отдаленных территориях, они разделяли еду и могли недолго попутешествовать вместе, если направление пути у них совпадало. Но эта четверка, была неестественно счастлива. А после выяснения их классов, так и вовсе навеселе.

Отметил Виид и их снаряжение, положение по отношению друг к другу и взгляды.

'Бандиты.'

Если вы думаете, что монстры - единственная опасность в Королевской дороге, вы не правы. Столкновение с другими игроками были намного опаснее.

Он ответил как можно естественней:

- Я - скульптор, и у меня есть уникальная техника.

- Какая техника? - заинтересовался Гран.

- Крик. Услышав его, все монстры убегают. Хотите посмотреть?

- Да, это любопытно.

Виид посмотрел, сколько у него маны, после чего использовал Вопль.

- Кха-а-а-йааа!

При первых звуках, приученный Манауэ, закрыл уши руками. Двичи же ничего такого не ожидали и были захвачены врасплох.

- Черт! - крикнул кто-то, из них пошатнувшись.

- Че творится - это голос....! - крикнул другой.

Гран успокоил вспыльчивых парней и, повернувшись, подмигнул Вииду, опять широко улыбаясь.

- Вот это рев! Хмм, он что-то мне напоминает. И вы хотите сказать, что услышав крик, монстры разбегаются?

К сожалению, Двичи не были в группе, и поэтому действие умения было сильно ослаблено. Они только слышали громкий крик.

- Да, монстры колеблются, когда слышат мой крик, в этот момент мы подальше уходим, - сказал Виид, под смех Квартета.

'Да он просто клоун.'

'Прекрасная приманка для ловушек. Подопытные кролики.'

'Но, нам хватит и одного...'

'Почему бы и нет. Выпотрошим торговца, после смерти с него можно состричь больше товара, а этого в расход в могилу.'

'Да, пара действовать,' - закончился диалог взглядами между бандитами. Гран, уже без улыбки, повернулся лицом к Манауэ и Вииду и сказал:

- До сих пор это умение помогало вам в пути, но горы Баркху заполнены монстрами и рано или поздно умение не сработает. Сегодня судьба на вашей стороне, встретив нас, вы поймали удачу за хвост, так как мы пойдем с вами. Дорога, по которой мы идем, подойдет и вам, нет никакой причины отказываться. Нас не затруднит сопровождать вас, ха-ха.

- Ха-ха! Это просто замечательно и благородно с вашей стороны, - сказал Манауэ, посмеиваясь с бандитами. Как слабый торговец, ему показалось не плохой идеей обзавестись еще четырьмя сильными компаньонами.

- Будет приятно поработать с вами, - спокойно согласился Виид. Он видел их диалог, хотя мало что понял. Оставалось просто следить за ситуацией и быть на стороже.

Приключения, путешествия в далекие и неизведанные земли, встреча с интересными людьми, все это привлекало людей в Королевскую дорогу. Поохотившись вместе с незнакомым человеком, вы могли обмениваться контактами и в будущем стать друзьями. Недавно Виид понял, что ему нравится охотиться с другими игроками. Так как он играет все время, оставаться одним ему казалось неразумным, когда есть множество других игроков.

Однако, все это не относилось к сопровождавшему их квартету.

Двичи расположились вокруг повозки, двое спереди и двое сзади и приняли на себя обязанность борьбы с монстрами. Но даже во время столкновений, Виид видел, что они всегда краем глаза наблюдают за повозкой.

'Парниша странный

'Он точно скульптор?'

'Да скульптор, только какой-то странный.'

Двичи сопровождали повозку целый день и за это время составили более подробное мнение о торговцах. Именно тогда Виид достал из кармана один из драгоценных камней. Льис это заметил и обратил внимание напарников, спросив:

- Ха! Это - драгоценный камень?

Видя их любопытство, Манауэ ответил с улыбкой:

- Да, Виид сейчас будет обрабатывать драгоценный камень.

- Ты еще и ювелир?

- Нет.

- Ничего себе, секите какой он... огромный! - глаза Маркуса были наполнены жадностью.

'Вот это куш!'

'Заберу, он будет моим...'

Виид взял в руки нож Захаба и начал гравировать камень. К сожалению, камня было не достаточно, чтобы заставить действовать канвой.

'Видимо им нет смысла нападать из-за простого драгоценного камня, они надеются на что-то большее.'

Виид обманул разбойников, выдав себя за простаков. Оставалось теперь ждать их действий, притворяясь обманутыми!

- Пора сделать остановку и перекусить.

- Спасибо за предложение ребята, но... еда остыла.

- Ладно. Тогда подождите немного.

Бандит отошел и вернулся с вещами.

- Я знаю, что вещи и еда с этих монстров не высокого качества. Но парни, раз мы идем одним путем вместе, то и добычу убитых монстров разделим на равных.

- Держите, это ваша доля.

Манауэ радостно улыбнулся. Виид же получил еще одно доказательство 'странных' намерений бандитов.

'Щедрость без причины... в жизни такого не бывает. Если они не собираются нападать на нас, то тогда что они хотят?'

Как правило, любой, кто дарит что-то, делает это или хорошо знакомому человеку или в качестве поощрения. Тут не было ни того, ни другого, поэтому щедрость была какой-то неправильной, извращенной.

Однако Манауэ с радостью принял подарок, в отличие от Виида он думал, что новые знакомые - приятные люди, которым можно верить.

Спустя день, они достигли каньона. Ширина его превышала несколько десятков метров, а глубину скрывал плотный белый туман. Поверху был перекинут мост, но из-за отсутствия ухода он выглядел несколько обвешавшим.

- Он намного крепче, чем кажется, - сказал Манауэ после проверки переправы.

Когда Манауэ сел в повозку, желая начать движение по мосту, подошедший Гран остановил его и сказал:

- Господа, не хотите ли вы поучаствовать в приключении?

- Что?

- Осматривая эти прекрасные места, я заметил путь вниз. Он достаточно широк для повозки. Возможно, вам тоже будет интересно пройти тем путем некоторое время. Что вы думаете?

После слов Грана, Манауэ засомневался. Земли в Версальском континенте были хорошо структурированы. Вы можете пойти в лес или забраться на гору. Не было никакой необходимости спускаться вниз каньона. Здравый смысл говорил, что пройти поверху намного быстрее, чем спустившись вниз.

Даже доверчивый Манауэ начал думать, что предложение несколько странно.

- Ну, если это действительно необходимо...

Двичи были уверены, что торговец откажется. Любой таргаш предпочтет безопасность, неизвестности. А квартету торговцы были еще нужны.

Хелмен, Льюис и Маркус положили руки на клинки, ожидая ответа. Виид и Манауэ оказались в ловушке.

Торговец и скульптор. Не было причин ожидать большого сопротивления, но квартет был

наготове. И вот в когда все ожидали отказа, Виид взял и согласился.

- Едем. Хотя мне кажется это какой-то забавой.

Гран одобрил слова скульптора:

- Ха-ха! Я знал, что вы согласитесь. Это будет интересно, обещаю.

Тройка убийц убрала руки от оружия. Хелмен улыбался.

Виид и Манауэ катились по дороге вместе с квартетом ведущим их вниз. Наклон каньона был довольно крут, поэтому колеса застревали пару раз. Без помощи отряда им бы было затруднительно выбраться, но Гран и Хелмен тянули в таких случаях спереди, а Льюис и Маркус толкали сзади, так они и преодолевали дорогу.

- Извините за все эти неудобства, - сказал Манауэ.

- Хаха! Не беспокойся, работы всего ничего, да и мы этот путь предложили.

Гран и Хелмен действовали, так как будто повозка принадлежит им. Они считали это свершившимся фактом, поэтому игра в искренность потихоньку прекращалась.

- О, кажется там какой-то след... - сказал следующий впереди Гран. Он прошелся туда-сюда и вернулся назад.

- Та дорога мне кажется более хорошей, да и пейзажи просто восхитительны. Давайте туда. Сам же он пошел проверить другое направление.

Пока Гран носился по округе, Виид спрыгнул с повозки и начал рассматривать землю.

- Стоп! Вот красная лекарственная трава, а там виднеется синий Цейлон...!

Ходили слухи, что в горах Баркху росли лекарственные травы. Но по пути ничего не попадалась. А тут в низине, большее количество света позволяло травам комфортно расти. Виид нетерпеливо вытащил сумку и начал быстро собирать найденные растения.

- Что ты делаешь?

- А ты как думаешь? Сорняки выкорчевываю.

Сбор трав довольным Виидом сильно замедлило движение отряда.

- Черт возьми!

- Я убью его голыми руками!

Вены на лбах каждого в отряде убийц пульсировали от злости. Даже Манауэ, после нескольких часов сбора трав был на взводе, что же ожидать от посторонних людей.

- Эй, Гран. Ты запомнил расположение?

- Нужно идти вперед?

- Подождите минуту, я сейчас отвлеку лохов. Этот Виид просто идиот, а вот торговец бесит,

когда наблюдает за нашими действиями. Минуту.

- Давай! Торопись!

Маркус приблизился к повозке:

- Эй, Манауэ, я вот интересуюсь скульптурой. Ты не знаешь, как Виид отреагирует, если я попрошу вырезать что-то для меня?

Маркус с увлечением что-то показывал, Манауэ в противоположной стороне от отряда. Видя это, Гран спокойно достал карту и сверил местоположение могилы.

- Блин, мы рядом, просто прошли немного в стороне!

- Надо идти тем путем.

Квартет и повозка тронулись по новому маршруту, приведшему их к кустам и деревьям. Обойдя препятствие стороной, они, наконец, нашли что искали - памятник и могила. А рядом с памятником вход.

После такого долгого выматывающего пути, из четверых только один нашел в себе силы улыбаться.

- Ха? Так могила, это целое подземелье?

- Могила карлика?

- Подвиньтесь! Вот же нам повезло, что мы нашли ее. Надо зайти, находясь тут, мы не узнаем, что там внутри.

- Манауэ, Виид! Пойдете туда первыми?

Глава 3. Заговор и инструменты.

Подземелье. Вы первые кто обнаружил могилу карлика, который любил инструменты.

Бонус: Известность увеличена на 200.

Двойное увеличение опыта и шанса выпадения вещей.

Первый убитый монстр выронит вещи лучшего качества.

- Вау!

- Невероятно.

- Мы первые!

Квартет радовался как никогда в жизни. Их уровень был выше, чем средний уровень в игре, но большую часть опыта они добыли, убивая и грабя игроков. Поэтому, это был первый раз, когда они первыми обнаружили подземелье.

- Подъезжайте сюда!

Двичи в нетерпении топтались перед входом, пока Манауэ устраивал повозку. Первоначально, они желали только исследовать каньон и найти вход, но после прибытия и добычи 'кроликов' их энтузиазм горел невероятно сильно.

- Как хорошо, что мы сюда поехали! Правда, Виид?

Манауэ тоже радовался. Как торговец он пытался получить прибыль из любой ситуации. Виид молча, кивнул ему головой.

'Бандиты хотели заманить нас сюда.'

Теперь он начал понемногу понимать действия бандитов. Это объясняло все, и их странное поведение и уговоры спуститься в каньон.

'Они не собирались пересекать горы Баркху. Их путь завершался тут, остался один вопрос: зачем им понадобились мы?'

Это было странно. Не было никаких причин привлекать сюда сторонних людей. Видимо все скоро само собой раскроется.

- Удивительное везенье, все благодаря вам всем, Гран. Скульптору очень трудно добывать опыт, а тут еще и прибавка...

- Да, в это я могу поверить. Не зря, именно удовольствие от охоты и исследование мира, привлекает так много людей в игру, - сказал, усмехаясь Гран.

Повозка была устроена, и квартет отправился вперед, вглубь пещеры. Виид и Манауэ медленно следовали позади.

- Рыыыр! Враг.

- Обнаружен враг!

- Люди в логове, люди в логове.

Стая оборотней!

Недалеко в глубине пещеры горел костер, освещающий оборотней расположившихся вокруг. Стая монстров выбрала эту гробницу в качестве логова.

Оборотни были широко распространены по просторам Баркху, поэтому не удивительно, что какая-то их часть сделала лежку в просторной пещере. Все кто был внутри, начали превращение, готовясь к сражению.

- Что, всего лишь шавки?

- Какое разочарование.

Достав мечи, квартет выдвинулся вперед, навстречу оборотням. Уровень чудовищ был немногим выше 130го. Гран и Льюис были разочарованы.

'А они сильны,' - думал Виид смотря на сражающихся бандитов.

Это было не только заслуга уровня. Это были отличные рефлексы и тактика. Бандиты обладали главным - знанием куда, как и главное когда ударить. Безусловно, в их действиях просматривалась техника, в ином случае они бы проиграли.

- Четыре человека.... Четыре. Квартет. Двичи?

Когда-то давно, он смотрел много видео на веб-сайтах, собирая информацию об игре. Одно из таких видео было залито каким-то игроком в надежде на месть. До этого момента он не помнил о ролике, пока не увидел движения, манеру сражения бандитов. Виид вздохнул, он узнал их.

'Тому игроку бандиты оказались не по зубам.'

Первый убитый монстр, при обнаружении подземелья впервые, выронит самые лучшие вещи, какие у него могут быть. Поэтому было предпочтительней, избежать или выгнать, не убивая, оборотней и выманить монстра-босса. Квартет не думал об этом, бандиты просто сражались и упивались своей силой. Выгода первооткрывателя была потеряна.

- Ну, давайте твари, нападайте!

- Или встаньте раком, и мы вас, возможно, пощадим.

Четверка бессмысленно смеялась, упиваясь своим превосходством над оборотнями.

И все же, видя сражение, Виид не мог не отдать должное их боевому мастерству. Если сравнивать их с простыми игроками, убийцы были более подготовленными. Постоянные поединки с игроками, иногда более высокого уровня, закалили и отточили их мастерство. Не беря уже во внимание их специальные способности.

В тоже время, они не понимали ценности денег. Цена бутылки маны или здоровья, превышала 5 золотых, бандиты же глотали их как простую воду, даже не в особо критических ситуациях.

Награбленная добыча, развратила их отношение к золоту.

Когда простой игрок собирал и складывал копейку к копейке, и радовался, когда у него накапливалось пару золотых. Бандиты даже не поднимали медных монет! Еще больше Виيدا раздражало, что они не поднимают вещи, которые могли быть проданы за серебро! Виид в отношении к добыче столкнулся с полностью отличным от его мировоззрения миром.

'Стоит ли ему тоже поменять свою стратегию и стать убийцей? Да он приобретет груды денег, но вот репутация...'

Манауэ удивленно наблюдал, как Виид собирает оставшиеся после битвы вещи и медь. Он ничего не понимал. В это время квартет катком прошелся по монстрам и оказался далеко впереди.

- О господи! Оборотень..... - крикнул Манауэ, видя приближающегося к ним монстра.

Смотря на Вииду, он ожидал спасения с его стороны, так как видел множество боев, где тот убивал монстров.

Оборотень приближался!

Когда монстр еще немного приблизится, Виид разорвет его на клочья. Он издаст вопль, и оглушенный оборотень станет легкой добычей.

Когда в боях меч ломался, и его нельзя было заменить, Виид дрался голыми руками и головой. Не существовало ситуации, когда бы он не мог драться. Возможно, со стороны это и выглядело странно, но у монстров было другое мнение.

Поэтому Манауэ чувствовал себя в полной безопасности. Его вера в Вииду было непоколебима.

Однако то, что произошло дальше, повергло торговца в шок!

Виид был так испуган, что Манауэ остолбенел. Тело напарника дрожало в каком-то невообразимом порыве страха, его лицо приобрело синеватый оттенок бледности.

- Ааа..., Виид?

Взмах руки остановил его дальнейшие слова.

- Сделай что-нибудь или мы умрем?

-

У Манауэ не было слов. Он абсолютно не понимал происходящего.

Монстр атаковал!

- Кха-ааа-йааа!

Оборотень кинулся на торговца, Манауэ чудом избежал удара, падая и катясь по земле. Ему повезло, что монстр был сбит воплем. И в двойне повезло, что монстр для дальнейшей атаки выбрал Вииду.

Лежа Манауэ наблюдал за чудом остающимся в живых Виидом. Он летал и катался по земле, делал невероятные кульбиты, стараясь избежать атаки монстра. Оборотень же сосредоточился на поимке прыгающей добычи.

Виид, весь в грязи, но не задетый ни разу, бежал сломя голову прочь. К счастью, Двичи вернулись и разобрались с бушующим монстром.

Они даже принесли извинения:

- Ребят простите нас. Мы слишком увлекись, и забыли про вас. Это была большая ошибка.

- Не переживайте. Все же мы остались в живых. Спасибо вам за спасение...

Слыша слова Виида, Хелмен усмехнулся.

- Не переживайте, таких людей как вы много.

- Любое оружие, которое держат эти парни бесполезно, когда они встречаются настоящую опасность, - тихо сказал Льюис напарникам, чтобы торговцы его не слышали.

- Ага, даже если их уровень высок, и они держат хорошее оружие, они все равно не знаю, как его использовать, - поддержал Хелмен.

- Они как дети с игрушками! - заключил за всех Гран.

Наконец квартет перестал следить за ними. Они не знали, что Виид, как только заподозрил их, старался всеми силами показать свою беззащитность. Он ждал этого момента.

Оборотень!

Виид видел, как один оборотень из стаи избежал сражения.

Казалось случайным, что один из них избежал битвы и устремился на беззащитных торговцев. Учитывая боевые навыки квартета, не было большой трудности остановить всех оборотней. Следовательно, квартет намеренно упустил монстра.

Они оценивали их реакцию. И Виид обманул их.

Кварг!

Бах!

Вжыык!

- ААааааа!

Не встретив сильного сопротивления со стороны монстров, отряд все же столкнулся с проблемой - ловушки.

За время пути они уже встретили их с десятков. Ядра, стрелы, песок - ловушки были повсюду. Иногда они стояли парами, избегая одной, вы попадали в другую. Одни были заранее видны, других не обнаружишь даже при самом пристальном рассмотрении.

- Черт, не могу поверить, что меня задело, - кричал Хелмен, наблюдая, как поток крови изливается из тела. Полоска жизней медленно убывала.

В могиле карлика было два этажа. После того как отряд нашел лестницу вниз, Гран воодушевленный добычей отправился вперед.

- Ха-ха, удача улыбается нам, - хвастаясь, кричал Гран.

Виид считал смех необоснованным.

Второй этаж.

Во всех подземельях работало только одно правило: Чем дальше вглубь, тем опасней противник. И хотя ликантропы появлялись довольно редко, отряд столкнулся с огромным количеством ловушек.

Бах!

Нефть полилась с потолка и в тот же миг, вспыхнул огонь. Раненый другой рядом находящейся ловушкой, Хелмен не мог быстро двигаться. От убийцы остался только пепел.

Манауэ и Виид, идущие позади, были в безопасности.

- Черт.... Это что была двойная ловушка?

Оставшиеся Двичи не оплакивали смерть товарища. Законы стаи, в таких ситуациях, сулили лишь большую долю выжившим.

'Осталось трое. Я и пару конкурентов.'

'Даже, если еще кто-то умрет, я доберусь....'

'Я буду единственным, кто останется в живых.'

Они не заботились друг о друге.

Смерть Хелмена только разожгла жадность в остальных. И пора было уже вводить торгашей в игру.

- Но... - начал Гран, - несправедливо, что только мы подвергаемся опасности.

Маркус и Льюис посмотрели на него с удивлением.

- Гран, ты вообще о чем?

- Ты забыл? Про удары молний. Или ты придумал способ избежать этого?

- Смотрите и учитесь. У меня есть идея, ведь нам нужен только один - уже тише сказал он, чтобы его не услышали торговцы.

- Прошу прощения? - неловко спросил Манауэ.

Гран улыбнулся в ответ.

- Вы слышали, что я говорил. Нам нужно разделить риски. Один из моих друзей погиб. Разве вы не чувствуете ответственности.

- Тогда, что вы хотите от нас?

- Я хочу, чтобы один из вас шел впереди. Так мы, по крайней мере, разделим риск пополам.

Манауэ был сбит с толку. Он думал, что лучше вообще свалить из подземелья или они все тут погибнут. Но сказать это после смерти Хелмена язык не поворачивался, его не поймут. Не стоило вообще соваться в это место!

'Но я так обязан Вииду...'

В этот момент Манауэ твердо решил выйти добровольцем.

- Я пойду впереди, - сказал Виид, сняв тяжесть выбора с торговца.

- Так как я скульптор, мои боевые навыки невысоки, но даже у меня есть жизни. Идемте за мной.

- О, спасибо за понимание.

С тех пор Виид шел во главе группы. Но даже в самом строгом смысле их нельзя было назвать группой, так как они были порознь!

Их с Манауэ не взяли в группу, так как бандиты не желали отдавать даже толики опыта. Вииду оставалось только поднимать мелочевку и вещи, которую квартет игнорировал.

Убийцы игроков из-за плохой репутации не могли посещать крупные города. При особо плохой репутации, даже деревенские стражники могли напасть на убийц. Кроме того был шанс встретить кого-то из прошлых жертв нападений. Поэтому, когда убийцы грабили, они брали все вещи, кроме тех которые они не могли продать.

'Какое интересное место,' - думал Виид. За время игры он обследовал множество подземелий с монстрами. Толпы монстров и опасные главари, такие как Рыцари смерти - все это было, но вот с ловушками он встретился впервые.

'Нужно быть предельно внимательным и сосредоточенным, или я погибну.'

Дорога впереди состояла из синих и красных плиток. Наверняка ловушка, а умения для проверки гипотезы не было, так как ни вора, ни авантюриста в группе не наблюдалось.

- Эй, Виид нужно двигаться дальше, - подговаривал его сзади Гран.

Виид пошел предельно медленно, каждый шаг он ставил как можно мягче, стараясь в случае опасности быстро отреагировать на угрозу.

Шаг на синюю. Ничего не произошло. Облегчение.

Шаг на красную. Все тихо.

Это только начало, впереди еще более пятидесяти метров пути. Не было ни одной подсказки,

откуда могла последовать угроза.

'Синяя плитка. Красная плитка. Синяя. Красная. Он шагал, ничего не происходило. Делать каждый следующий шаг на другой цвет плитки, могло ли это быть способом деактивировать ловушку...?'

Виид решил покончить с чередованием. Он наступил два раза подряд на синюю плитку. Тем не менее, ничего не произошло.

Он стал еще более осторожен.

'Теория о чередовании, потерпела крах. Ну, он и не надеялся, что все будет так просто. Но если все не так, значит...'

Он стал еще пристальней вглядываться.

'Там...'

Виид увидел впереди, практически незримую нить, простирающуюся на уровне лодыжки. Если бы не его предельная концентрация, он бы ее никогда не заметил. Красный и синий фон плиток отлично маскировал нить запускающую ловушку.

'Человеку, задевшему ее, явно не поздоровится.'

Виид продолжил медленно двигаться вперед. Гран следовал попятам за ним, на небольшом расстоянии. В десяти шагах от него, шли остальные. Манауэ был в самом конце и соответственно в больше безопасности, чем все остальные.

Гран тоже увидел ту нить. Хотя движения Вииды лишь на миг изменились, этого хватило Грану, чтобы насторожиться и обнаружить ловушку. Виид спокойно пересек нить и двинулся дальше.

'Хм, ловушка. Благодаря лишь удаче он избежал ее? Или...'

Гран переступил нить. Он ничего не сказал своим компаньонам. Идущие позади бандиты все равно скоро узнают о ней.

Хлоп!

Льюис небрежно ступая, задел нить. В тот же миг, стены по бокам от бандита раскрылись, и отряд увидел какие-то трубки.

- Квак! Квак! Квак!

Льюис был поражен множеством стрел! Единственное, что он мог делать, кричать.

- Помогите, помогите мне!

Пока Льюис кричал, все стояли и смотрели. Только в конце, когда он испустил последний вздох, оставшиеся Двичи, произнесли:

- Дурак.

- Дурак, что умер в таком месте.

Маркус снял с тела компаньона ценный нагрудный доспех. После смерти, одним конкурентом на сокровище стало меньше. Маркус и Гран встретились глазами и усмехнулись друг другу.

Четыре участника группы Двичи, встретились в самом начале игры. Группа была сформирована для развлечения и убийства простых игроков. Не было ни дружбы, ни договоров.

Хлоп!

Взрыв! Взрыв! Квак!

Множество ловушек пришлось преодолеть отряду, пока они не добрались до нового препятствия.

Это место в подземелье не прятало опасности. Единственная дорога, в подземной впадине проходило под штормом молний. Разряды в полном беспорядке обрушивались на тропу. Это было прекрасное и смертельно опасное место.

Виид не видел никакой закономерности в ударах. Он оглянулся назад:

- Как, по-вашему, я тут могу пройти!?

Гран вытащил маленький камень.

- Нам повезло. У меня как раз есть камень, который притягивает молнии. С ним можно пройти. Держи.

- Ага, - удивленно сказал Виид.

Взяв камень, он сразу же идентифицировал его.

Камень молний:

Прочность: 100/100.

Особо редкий камень с высоким содержанием железа. Своей силой он привлекал

электричество.

Способность: Защита от электричества 99%. Обладает способностью притягивать электричество.

Поскольку Виид видел описание работы камня, Гран и Маркус злорадно рассмеялись.

'Мы пересечем. А вот он уже сдохнет!'

'Осталось пройти немного и там сокровище.'

Но нужна жертва, чтобы пересечь магическую ловушку. И хотя камень утверждал о защите, при таком количестве разрядов, даже процента бы хватило, чтобы умереть.

- Эй, Виид, давай уже иди. Ты, конечно, умрешь, но зато другие пройдут целыми.

Маски были скинуты. Двичи злорадно ухмылялись.

- Хорошо, я умру. Вы пересекут дорогу. Вот только.... - сказал Виид.

- Что?

- Как вы вернетесь назад?

-!

Маркус и Гран удивленно смотрели друг на друга. Ожидая, что кто-то ответит. Все время они думали только о сокровище. А как возвратиться, вопрос просто ускользнул из их внимания.

- Эээ...

- Черт, не может быть.

У них был только один камень молний! Значит, они не смогут вернуться и все умрут.

Гран достал меч.

- Ну, все. Мое терпение закончилось. Бесполезные, грязные, ублюдки. Пора умереть!

Гран кричал, брызжа слюной. Его нервы сдали и крыша поехала.

- Грязные ублюдки....

После слов бандита Манауэ бросился назад. У него все еще оставался туз в рукаве - Виид.

Туз был готов к бою. Наблюдения их сражений, хватило ему, чтобы все понять и выработать стратегию боя. Однако лицо Виида все еще выражало испуганный вид. В этой ситуации, когда

бандиты стояли по бокам от него, он все еще не мог ничего сделать. Даже вытащить меч.

'Почему? Почему Виид бездействует. Он должен раскатать их как блин с мясом....'

Гран начал движение. Манауэ и Виид готовились умереть, но тут в бой вмешался еще один участник. Это был Маркус!

- Умри! Гран, ты знал, что рано или поздно это произойдет!

Гран резко развернулся на новую опасность.

Маркус все продумал. Торговцев он сможет убить и позже, в любое время. А вот Грана, как угрозу надо было устранять в первую очередь. Они не доверяли друг другу и удар в спину самое простое, что могло произойти.

Битва между Двичами началась.

- Меч огня!

- Лезвие льда!

Огонь и лед. Гран специализировался на огне, Маркус на льде. Оба убийцы предпочитали навыки нападения, защитным. Все умения подбирались с целью быстрого или незаметного нападения.

Бой был короток. Хитрым приемом Гран отстранил меч противника и ранил того в плечо. Оружие упало на пол.

- Хорошая попытка Маркус, - сказал он.

- Черт возьми, я был близок! Еще мгновение и сокровище досталось бы мне...

- Уже не достанутся, - ударив мечом, Гран поразил бывшего напарника в горло. - Ахаха! Теперь сокровище мое!

Мертвый Маркус упал под ноги противника. Щит за его спиной издал прощальное, грустное дзынг.

- Виид, Манауэ. Вы вдвоем пойдете вперед. Один из вас будет держать камень. Другой щит. Возьмите его с тела Маркуса. Требование щита - уровень 200 или выше. Тот, кто с камнем умрет. Выживший возьмет сокровище и, прикрываясь щитом, вернется назад. Выбирайте скорее кто, с чем пойдет. Вернувшегося я обещаю оставить в живых.

Гран закончил вычисления в голове. Нужно пожертвовать одним человеком и получить сокровище.

Двич, в мечтах, уже радовался, предвкушая награду.

Виид начал действовать. Глиняный меч, мягко вышел из ножен.

Гран заткнулся, но ухмылка стала еще больше. Он находил это забавным, торгоши хотели посопротивляться перед неизбежным. Они проявили неуважение к нему!

- Что. Планируешь бороться со мною? Мне хватит и Манауэ. Конечно, если мне придется

пойти с ним, меня может ранить, но сокровище все равно достанется мне. Так что сопротивление бесполезно. Давай, нападай. Даю тебе фору в три секунды.

- Благодарю.

Три секунды форы. Ахаха. Виид от таких подарков не отказывается.

- Твое право Гран. Техника секущего клинка!

Меч засветился светом, что-то мелькнуло в глазах Грана.

- Говоришь бесполезно?

Виид легко поразил Грана мечом, так как Двич даже не предполагал, что тот владеет клинком.

- Скульптор.... - умирая, произнес бандит.

Всего один пропущенный удар и полоска жизнью уменьшилась до нуля.

Манауэ радостно вздохнул. За последнее время он сильно переволновался и теперь, наконец, все закончилось.

- Что теперь? Мы возвращаемся? - спросил он.

- Мы прошли такой долгий путь, чтобы повернуть назад? Нет, нужно хотя бы узнать, что там за сокровище. Хотя все эта болтовня о нем сомнительна.

- Но как? Если зайдём внутрь назад уже не вернуться. Ведь эти бандиты специально вели нас, чтобы мы умерли за них!

- Не обязательно умирать. Эти бандиты были новичками в подземельях, они даже по карте плутали, пока искали вход. В каждом правиле есть исключение. Даже в прохождении этой ловушки.

- Пример?

- Полет.

Виид использовал заклинание и из его спины начали появляться огромные белоснежные крылья. Секрет его уверенности в проходе через горы заключался в этих крылья. Его секретное оружие.

В башне Миракена в Лавиасе. За плату в 10 золотых, вы получали заклинание, позволяющее вам летать в течение месяца.

Взмахнув крыльями, Виид поднялся в воздух и устремился вперед. Он с виртуозностью избежал падающих молний и прилетел до конца дороги. Там он увидел записку и музыкальный инструмент, арфу.

- Дорожите ей, - было написано на бумаге.

Виид взял арфу, и его как будто ударило током.

Арфа карлика Вино:

Прочность: 20/20.

Вино был маленьким и толстым карликом. И на свою беду, полюбил человеческую девушку. Но девушка никогда бы не полюбила карлика, так как люди их презирали. Вино был в отчаянии. Пока не услышал о музыке. Музыка содержала красоту, которая могла привлечь к нему девушку.

Способность: 30%-ое повышение привлекательности у женских НИП.

Глаза по мере чтения этого описания у Виид становились все больше и больше. В конце, он не выдержал и рассмеялся.

- Аха-ха-ха-ха-ха.

Хелмен, Маркус, Льюис и Гран. Все эти схемы, интриги, заговоры которые привели к смерти! И что в конце? Просто арфа. Карта, ведущая не к сильному оружию или броне, а к инструменту, который привлекает женщин. Привлекает женщин!

Глава 4. Унижение Ван Хока.

Ли Хэн сидел за компьютером и изучал игровой аукцион. Как всегда он проверял лоты других

игроков, искал выгодные предложения. Правда в этот раз была еще одна причина отслеживать аукцион.

'Невероятно...'

Популярность Королевской дороги увеличивалась изодня в день. Виртуальная торговая площадка с 16 миллионами предложений за прошлую неделю выросла еще на 5 тысяч лотов.

Статистика велась по неделям. И хотя большинство вещей, выкупалось в течение суток, на следующий день, предложений меньше не становилось.

Конечно же, все выше написанное не касалось просто абсурдных предложений с завышенной ценой. Но Хена они и не интересовали, он искал что-то особенное.

'На этой неделе есть пару интересных вещей.'

Меч Мелак:

Прочность: 105/105.

Урон: 40 - 43.

Длинный меч, содержит небольшую примесь мифрила для повышения прочности. Оружие от известного кузнеца Мелка.

Требования: Сила 200. Уровень 100.

Эффекты: 50%-ое повышение урона по нежити.

+25 силы. +17 проворства.

Браслеты Кракова:

Прочность: 40/40.

Одаренный и эксцентричный волшебник постигал тайны зачарования предметов. В ходе своих экспериментов он смог придать своим браслетам невиданные раньше волшебные свойства.

Требования: Уровень 150.

Эффекты: Увеличение маны на 30%.

Все магические эффекты усилены на 20%.

+10 ко всем характеристикам.

Вещи с такими характеристиками были желанной любой игроком редкостью. Даже жадность Хэна умолкла при мысли об обладании столь ценными вещами.

'Сколько?'

Меч Мелака стартовал с 1500 долларов. Однако время торга еще не закончилось, и цена уже подскочила до 2500. Ажиотаж был вызван низкими требованиями для оружия и отсутствием ограничения на класс. Предмет мог быть продан за баснословные деньги.

Браслеты Кракова также был уникальным предметом. Стартовая цена в 3000 долларов, жадными игроками было доведена до 5 тыс.

'Благословение небес.'

Ли Хэн облизнул губы.

Вначале он планировал закупить несколько вещей с хорошими характеристиками, которые помогут ему охотиться. Для этого он отложил примерно 30 тыс. долларов.

Однако если вы начали что-то искать, остановиться не так просто. Ища хорошие вещи, вы рано или поздно натываетесь на более и более лучшие предметы, чем планировали, и цена для вас исчезала.

Хэн решил искать до конца, пока аукцион не закончится.

Параллельно он продавал свои вещи, накопленные за время охоты в Лавиасе. Главным образом оружие с Рыцарей смерти, которое обладало хорошими характеристиками, и не было продано торговцам в городе.

Еще были вещи, требуемые для завершения разных заданий, их можно было продать задорого. Простой игрок продал бы их НИПам или поставил на аукцион по бросовым ценам, Хэн следил за этим и по возможности перепродавал.

Лимит времени на аукционе равнялся одной реальной недели или четырем неделям в игре.

Оружие и броню с Рыцаря смерти Хэн поставил со стартовой цены в 10 долларов. Аукцион привлекал множество игроков, которые бились за лоты. Поскольку людей было много, цена на вещи иногда значительно возрастала, в тоже время стартовая цена гарантировала, что вещи за бесценок проданы, не будут.

Ли Хэн выставлял вещи, которые можно было продать за три и более доллара. Все остальное он продавал НИПам так как не было смысла заморачиваться. Сейчас Хэном было зарегистрировано более 30 лотов, которые он ежедневно проверял.

'Ну пожалуйста, еще немного, поднимитесь в цене.'

Хэн волновался, так как это было первый раз, когда он выложил хорошие вещи на сайт-аукцион.

'Насколько высоко цены могут повиситься?'

Он понимал, что ничем не может воздействовать на цену, но от этого меньше волноваться не мог.

На аукционе, Ли Хэн имел самый высокий рейтинг - алмазный. В течение одного месяца плата за размещение 100 вещей не взималась, также товар выделялся красным цветом и показывался в специально выделенных местах.

'Благодаря этому товар точно не затеряется в куче других предложений.'

Цены на вещи Рыцарей смерти поднялись с 10 до 20 долларов, а некоторое оружие даже до 30 долларов! До конца недели оставалось пару дней и возможно цены еще несколько раз прыгнут.

В древности на просторах Версальского континента располагалась Арпенская империя. После 300 лет процветания, страна развалилась на множество государств, а от империи остались лишь записи в старинных манускриптах.

Дальнейшая история писалась только кровью и смертью!

В эпоху раздора и битв, маленькие страны объединились, чтобы пережить это непростое время. Так появилось Соединенное Королевство Британии. В первые годы семь королевств жили в атмосфере недоверия и подозрений. Но теперь благодаря единым законам и традициям - это было единое сильное королевство.

Географически королевства располагались на центрально восточной части континента. Свободная торговля, путешествия и развитые технологии, привлекли множество игроков решивших начать свое путешествие в игре с Соединенного Королевства Британии.

Город Томлин. Жемчужина на восточной границе С.К. Британии.

- Покупаю кроличьи шкуры!

- Нужен компаньон для охоты в пещерах Перчериа.

- Ищем Клерика. Уровня 50 или выше. Весь лут распределяется лидером группы.

Огромная толпа бурлила на главной площади. Одетые в красочную одежду и различное обмундирование воины, яркие и веселые менестрели, ну и конечно пузатые, приветливые торговцы. Последних было особенно много.

- Кто желает купить ароматные специи?

- Дешевые вещи, покупаем, экономим!

Городок Томлин прежде всего был местом дислокации игроков низкого уровня и торговля была нацелена именно на них.

Повозка медленно приближалась к восточным воротам города, привлекая внимание игроков.

- Ух. Что там?

- Да, выглядит плохо...

Колеса шатались и были готовы отвалиться в любой момент, навес покрывающий фургон был изрешечен до состояния рваной тряпки. Однако не состояние повозки привлекло внимание людей, а пассажиры внутри.

Виид сидел на месте извозчика, вырезая что-то из дерева, Манауэ же сидел рядом и в голове подсчитывал понесенные расходы.

Вокруг головы торговца было обмотан кусок ткани, делающий похожим его на опасного моджахеда. Повязка должна была защитить уши торговца от постоянных криков Виида во время пути по Баркху. Манауэ так часто слышал вопли напарника, что находился на грани нервного срыва.

Виид же был очень доволен, умение оказывало давление на врагов, и в тоже время повышало мотивацию у союзников. Из-за такой двунаправленности, мастерство повышалось довольно быстро. К концу пути уровень владения способностью у Виида достиг продвинутого 3 уровня.

Из-за столь частых воплей Манауэ дал себе зарок никогда больше не соглашаться на такие путешествия с Виидом, даже в сопровождении других воинов.

- Смотри. А тут действительно много людей, - сказал Виид, рассматривая толпы игроков.

Несмотря на то, что город находился в самой восточной точке королевства, людей тут была тьма. Игроков Соединенного Королевства, а не путешествующих игроков например из Розенхайма. Пересечь горы было довольно не просто, так как путь длительностью в месяц таил гигантских пауков, василисков, людоедов и множество других монстров жаждущих наброситься на рискнувших пройти по горам игроков.

Один раз Виид чудом избежал смерти от водяного, когда тот схватил его на берегу озера своими руками-корнями.

Горы были раем для монстров. Случалось, приходилось биться часами без передышки, чтобы прорваться и выжить в этом суровом месте.

В кратких моментах затишья, Виид обрабатывал имеющиеся у него драгоценные камни. Гравировка давала в два, а иногда и в три раза больше опыта, чем ваение скульптур. Благодаря

этому все имеющиеся драгоценные камни были уже обработаны, и навык скульптурного мастерства повысился до среднего 4 уровня. Еще более замечательным было то, что навык ремесла повысился до среднего 6 уровня. Ремесло влияло практически на все остальные навыки и являлось вторым по приоритету, после скульптуры.

- Виид, а ты получается, в первый раз покинул границы Розенхайма?

- Да.

- А я попутешествовал по нескольким странам. Встречался с друзьями. Все же королевство Розенхайм не самое популярное место для начала игры, даже в королевстве Брента начинающих игроков больше.

- Зато существует много людей извлекающих из такой ситуации прибыль.

В игре действовало простое правило: кто первый, того и бонусы. В случаях же специальных подземелий или территорий существовало понятие собственности. Когда гильдия берет под контроль такую область, она получает специальные бонусы: 20% увеличение опыта, возможность ограничить посещение территории другим игрокам, назначить налоги на проведение различной деятельности - все это было причиной войны между гильдиями.

Примером такой деятельности среди гильдий Соединенного Королевства Британии можно назвать сражение за крепость Одейн.

'У меня есть множество других дел, кроме как воевать, умирать, тратить время на все эти дела в гильдиях,' - думал Виид.

Миновав ворота, Виид и Манауэ в первую очередь отправились в торговую лавку. В маленьких городах вещи можно продать только специальным менялам. В Томлине это был милый старичок-торговец.

- Мы прибыли продать несколько вещей.

После слов Манауэ меняла радостно улыбнулся.

- Да? Много людей приезжает торговать в это время. Что у вас за товары?

Одну за другой Манауэ вытащил весь сыр и бутылки оливкового масла из повозки.

- Все это.

- Ох! Из королевства Розенхайм, не так ли? Приехали из такой дали. Я заплачу 4 и 8 серебра за каждый товар соответственно.

Манауэ закрыл глаза от облегчения. Фургон был с головой забит едой и от запаха его уже мутило. Каждый раз, когда повозка подскакивала на кочке, и запах масла с сыром становился особенно силен, его живот просто крутило. Иногда реализм был больше минусом, чем плюсом в игре.

- Спасибо вам. До другого города я уже ничего не довезу, 470 золотых будет достаточно.

- Держите. С вами приятно иметь дело.

Манауэ получил 200 золотых прибыли и небольшое повышение известности. Наконец, долгая поездка подошла к концу и он, радуясь, отошел в сторону.

Но даже радость не могла задавить чувство зависти, когда к торговцу подошел Виид, открыл свою сумку и начал выкладывать один за другим все драгоценные камни и собственноручно вырезанные браслеты, брошки.

- Сколько вы дадите за них?

В этот момент ждущие сзади своей очереди игроки зашумели:

- Это нефрит!

- Столько драгоценностей. Вон изумруд,... а там, если не ошибаюсь, сапфир!

- Где вы нашли столько драгоценных камней?

- Такие красивые.

Неудивительно было встретить такую реакцию у игроков. Большинство торговцев в Томлине были низкоуровневыми игроками, которые никогда не видели драгоценных камней в игре.

Старик меняла с неодобрением смотрел на разложенные перед ним драгоценности.

- Сожалею, но в Томлине запрещено проводить сделки на столь большие суммы! Вам нужно продать этот товар в большом городе.

Манауэ лучше разбирающийся в торговых делах, сделал предположение:

- Видимо в королевстве драгоценности классифицируются как роскошь и запрещены для продажи в маленьких городах. Придется продать их в крупном городе, возможно даже в ювелирной лавке за хорошую цену.

- Это так?

Меняла кивнул. Тогда Виид обратно собрал все драгоценности в сумку. Так или иначе, не было никакой причины избавлять от них прямо сейчас.

В каждом городе цены отличались, поэтому возможно стоило попутешествовать и поискать лучшее предложение.

Даже после того как поскрипывающая повозка скрылась в западном направлении, город бурлил и обсуждал двух игроков.

- Представляешь, меняла не смог купить его драгоценности, сколько тогда они стоят?

- Те браслеты ручной работы, держу пари, стоят невероятно дорого!

- Откуда вообще они взялись?

- Восток! Но там только горы Баркху...

- Они что пересекли горы?

- Королевство Розенхайм! Драгоценности оттуда, но кто их обработал...

После несколько дней путешествия Виид и Манауэ достигли столицы королевства Кеурана. Одной из стран входящий с Соединенное Королевство Британии.

В широкой равнине, перед замком Регус бегали кролики, лисы и начинающие игроки.

- Так мирно все выглядит.

- Ага, - кивнул Виид напарнику.

После постоянных столкновений в горах Баркху, кролики и лисы выглядели симпатичными и какими-то невинными.

Впечатление еще больше усиливалось синевой неба, белыми воздушными облаками, теплым солнцем поливающим лучами золотые колосья пшеницы и красные кирпичи замка Регус.

В отличие от мощи крепости Серабурга, Регус брал утонченной красотой. Взирая на замок, Виид чувствовал желание сочинить стихотворение.

Триньк!

Характеристика Искусство увеличено на 2.

Искусство увеличивалось не только после создания различных вещей, но и при путешествии по новым, прекрасным местам.

Королевство Кеурон самое популярное место для путешественников! Город-курорт невероятной красоты, привлекал множество игроков.

Герои сидели в повозке и расслабленно созерцали пейзаж. Меж тем пока Манауэ отдыхал, Виид анализировал замок.

'Вполне возможно создать скульптуру, уменьшенную копию замка. Думаю, это будет интересно другим игрокам и моя известность повысится. Правда, насколько сильно повысится?'

Виид измерил высоту стен, размер бойниц и крепостных валов. Сделал маленький грубый набросок у себя в голове.

Своего рода это был инстинкт скульптора - все, что он видел, сохранялось в памяти в надежде на дальнейшее применение.

Наконец они двинулись вперед и достигли главных ворот замка.

- Я пройду вперед, - сказал Манауэ.

Он остановил фургон и направился к воротам. Он должен проехать только через главные ворота! Решение принято, пути назад нет.

Вооруженные стражники остановили торговца.

- Проезд только по разрешениям или за плату.

Манауэ без разговоров кинул пару золотых одному из них. После сделки в Томлине, два золотых не были той суммой, из-за которой стоило убиваться.

- Добро пожаловать, торговец.

Охранники поклонились, и один из них дал отмашку солдатам на стене. Главные ворота обычно всегда закрыты, неторопливо и величественно начали открываться перед героями. Это было захватывающее!

- Ничего себе!

- Тот парень просто швырнул пару золотых, без размышления!

Слыша эти выкрики окружающих игроков, отвлеченных от охоты представлением, Манауэ просто пожал плечами.

- Эй Виид, давай вперед!

Повозка двинулась, Виид уже хотел пересечь черту города, как его остановили подскочившие стражники. Причет к четверем перед воротами присоединился еще десяток вышедшей из двери внутри крепости.

- Стоять! Вы не являетесь жителем Соединенного Королевства Британии. Кто вы и что привело вас в замок Регус? - крикнул старший из них.

Лишь бросив взгляд на игрока, стражники уже знали, откуда тот был. И хотя Виид был из Розенхайма с которым у С.К. Британии были хорошие отношения, посещать чужую столицу все же стоило при заранее полученном разрешении. Если разрешения нет, можно нарваться на большие проблемы с властями.

- Торговать, я скульптор и хочу продать некоторые товары ручной работы, уважаемые стражники!

- Да? Тогда по законам нашей страны вы должны оплатить сбор.

- Сбор для прохода?

Виид сразу подтянулся и поменял стратегию разговора.

- Замечательно, что такая стража охраняет замок Регус. Такие строгие меры безопасности помогут сберечь честных граждан от всяких негодяев.

- Хм, хм, да! Вы абсолютно правы, - ответил старшина.

Простые стражники сзади улыбались.

Виид за время игры накопил достаточно опыта, чтобы знать как правильно вести диалог с военными. Он дружил и с преподавателем учебного центра и с солдатами, для которых готовил еду.

- Сложная наверняка работенка? Охранять такой большой замок, как мне кажется, большая честь. Вам приходится останавливать всех и вся ради безопасности Регуса?

- Да, не легкая работа. И поэтому вам придется оплатить торговый сбор.

- А каков сбор? К сожалению, у меня на руках только 7 серебряных....

- Этого достаточно. Сбор 5 серебряных.

Лицо Вииды застыло на несколько секунд. После чего порывшись в кармане, он вытащил серебро.

- Ох! У меня, оказывается, осталось только 4 монеты...

-

Манауэ и Виид проехали в Регус и решили разделиться.

- Я зайду к меняле, посмотрю, может можно что-то выгодно прикупить. Или найду, какое задание. Через день я буду ждать тебя тут Виид.

У торговцев в игре существовали свои собственные, уникальные задания. В основном, конечно, они были связаны с продажей, покупкой или доставкой различного товара.

- Хорошо... - сказал Виид и направился в свою очередь искать ювелирный магазин. Драгоценности все еще нужно продать.

И хотя внутри замка располагался огромный, шумный город. Найти лавку было не трудно. Это было двух этажное здание, кричащее о своей дороговизне и благородстве.

Игроки покупали драгоценные камни в основном для вещей с сокетами. Если в такие вещи вставить определенный камень, характеристики у персонажа повышались.

- Что вас интересует, хотите прикупить пару камней? - поприветствовала Виידа продавец женщина. Изящная красотка-НИП.

- Я пришел сюда, чтобы предложить вам товар.

Виид неспешно вытащил из сумки все драгоценности. На прилавке, радуя глаз, сияли зеленые изумруды, темно-синие сапфиры и белоснежные жемчужины.

- Ох, прекрасные камни. Я никогда раньше не видела такой интересной огранки.

Реакция девушки-торговцы отличалась от менялы в Томлине. Она сразу же приступила к оценке веса, размера, качества обработки. После всех этих измерений, сделала предложение:

- Я оценила все камни в 2900 золотых! Но так как вы известный путешественник и ваша профессия связана с ювелирным делом, я подниму для вас цену до 3200.

Ух! Покупка драгоценностей обошлась Вииду в 1700 золотых, которые уже через месяц обернулись более чем в 3000. Драгоценные камни из Розенхайма, после обработки и продажи принесли хорошие дивиденды в королевстве Кеурон.

'Так, получается, месячная прибыль в 1500 золотых? Нужно, правда вычесть из суммы время на транспортировку и обработку камней.'

Хотя, после месяца охоты, можно было получить тот же доход за счет вещей, да плюс к этому опыт! А так получалось много денег и капля опыта. Вот если бы он был торговцем, и в зависимости от его навыков можно было бы торговаться, получать большую прибыль, да еще и опыт за сделки... Виид не был торговцем, поэтому вместо того чтобы мечтать он вытащил арфу.

Триньк, Дзынк, Донг.

Музыка тоже могла улучшать впечатление у людей. Барды этим в основном и занимались. Благодаря своим песням, они могли повысить характеристики у союзников, вызвать доброжелательность у НИПов и даже повысить выгодность предстоящей сделки. Высокоуровневые барды приобретали такую любовь у людей, что могли бесплатно жить и есть на постоянных дворах.

- Вау! Парень играет на арфе.

- Приятная музыка.

- Мне тоже нравится, - слышались голоса окружающих Виידа игроков.

Виид владел только основами арфы, но и этого оказалось достаточно, чтобы сыграть более-менее прилично. Во время пути он сознательно тренировался для расширения своего мастерства.

- После прослушивания вашей игры, отношение НИПов к вам улучшилось.

Рот Виида изогнулся в улыбке - цель была достигнута.

Однако прослушав выступления Виида, девушка-торговец открыла глаза и произнесла:

- Хорошая музыка, но знаете, не хватает песни.

- Песни?

- Да. Не могли бы вы спеть что-нибудь, если вам не трудно.

Виид не хотел огорчить девушку. Придется петь, петь РОК!

В детстве, он хотел стать рокером, так как ему казалось, что это круто и легко достижимо. Всего-то надо орать. Громко! Без ритма! Без смысла!

Кто-то, когда-то ему говорил, что у него якобы нет слуха. Только Виид даже не придал этому факта. Поэтому когда он сделал пару аккордов на арфе, мысленно он уже был в стране рока:

- Яркooooооо! Сооолнцеее поднимаетсаяя! Возвращаааетсяаяя! Сооолнцеее! Даа! Поднялооось! Дееень нааастааал!

- Ааааа бляяя!

- Черт, я сошел с ума.

- Бежим отсюда! - кричали окружающие Виида игроки.

Непреднамеренно, Виид использовал умение Вопль при пении песни. Да если подумать была ли разница между его пением и использованием навыка.

В общем, пение Виида, оглушало и нагоняло страх на каждого игрока, услышавшего его крики. Любой, кто пытался вслушиваться в пение, получал такой удар по голове, что ноги подкашивались, тело дрожало и хотелось умереть, лишь бы не слышать этот ад.

- Дееень! Дууумааайтеее! Идииитеее! Смоотриитеее! Хааааа! Днеееем!

Виид ревел не переставая. Он не заботился о мелодии, только создавал как можно больше шума! В его представлении, чем громче песня - тем лучше от нее будет впечатление.

Когда, наконец, он закончил петь, никого в ювелирной лавке и даже на улице не было! Девушка-торговец смотрела на него с каменным выражением на лице.

- Так сколько вы дадите за все эти драгоценности? - спросил Виид.

Девушка лишь покачала головой. Виид непонимающе на нее уставился.

- Сделки не будет.

- ...

- Убирайтесь. Или я вызову стражников!

- Не злитесь. Я сыграю вам снова...

На это раз Виид не пел. Он лишь играл, много играл и кое-как смог выправить отношение продавщицы к себе.

- Я куплю все за 3240 золотых.

- То, что надо, спасибо вам.

Виид отдал камни и отбыл с заработанным золотом вон.

- Вы провели крупную сделку. Ваша известность увеличилась на 150.

Репутация Виида снова повысилась.

'Неплохая все же получилась сделка.'

Чем больше ваша известность в игре, тем проще вам находить более интересные и прибыльные задания. Также вы получали некоторые скидки при торговле с НИПами. И даже более приятные вещи, вы становились известными.

- Слышали о Короне? Этот воин сделал невероятное! Сразил в одиночку двуглавого огра в горах Доджа.

- А про Батуна? Нет? Он оказал несколько бесценных услуг герцогу Сэмилу. За это его посвятили в рыцари и дали высокий пост в вооруженных силах!

Это была сила известности. Иногда при выполнении особо редких заданий вы могли попасть в историю мира Королевской Дороги.

Даже торговцы, за хорошие сделки, могли стать известными среди НИПов. И те стали бы о них рассказывать другим игрокам.

- Встречали человека по имени Бенсон? Если увидите его, будьте осторожны. Он подло убивает людей после того как втирается им в доверие! Поэтому держите глаза в оба.

Иногда слава имела и обратную сторону. Если ваша известность сильно отрицательная, НИПы будут предупреждать всех встречных об опасности встречи с вами.

В случае с Виидом примером такой известности, была история со статуей Фрей.

Виид неспешно шагал по городу, у него осталось еще одно не решенное дело. Среди драгоценностей была одна вещь, которую он не стал продавать.

Темно-красно ожерелье жизни, добытое им в Лавиасе. Его свойства были неизвестны Вииду, так как идентификацию из-за низкого навыка ему произвести не удалось.

Когда он впервые достал его, ожерелье было белого цвета. Однако название было, почему-то - Темно-красное ожерелье жизни. При встрече с Манауэ цвет все еще оставался белым. Но вот когда они пересекали горы Баркху, оно начало постепенно темнеть. И теперь действительно приобрело темно-красный оттенок.

Продавать, не узнав чем обладаешь, как-то не хотелось. Мало ли там что-то особо ценное. Поэтому Виид хотел идентифицировать его сначала.

'Если это будет хлам, даже продавать не буду, просто разнесу на кусочки,' - думал он, направляясь к виднеющемуся вдалеке зданию с лавкой идентификации.

Внутри здание оказалось просто переполнено толпой игроков желающих знать, что за вещи они понаходили.

- Вот, посмотрите на это кольцо добытое мною на охоте.

- Ага, такс, это кольцо обладает....

Идентификация сродни лотерее. Вы не знаете, что за предмет у вас на руках и не окажется ли он хламом, за который вы заплатили деньги. Но была и обратная сторона, вы могли сорвать джек-пот.

Виид быстро оглядел первый этаж и направился вверх по лестнице. Первый этаж был предназначен для проверки простых вещей, с небольшим уровнем требованием. Такую идентификацию он мог провести и сам.

На втором этаже было также довольно много пользователей. Поглядев на них, он заколебался. Предмет мог оказаться чем-то действительно уникальным, и ему не хотелось лишней шумихи вокруг себя. Приняв решение, Виид направился на третий этаж.

Это был последний этаж здания. На нем находился холл с диванами для ожидающих и несколько дверей. Все процедуры проходили за закрытыми дверьми, что гарантировало конфиденциальность распознавания. Не увидев никого, Виид открыл первую попавшуюся дверь.

- Добро пожаловать! - радостно поприветствовала Вииду белокурая девушка волшебница.

'Она - тоже игрок.'

Вообще-то, когда в первые четыре недели вы не можете покинуть замок, вам приходится выполнить большое количество мелких заданий. Виид правда из этого правила был исключением, но помимо него находилось мало игроков готовых все это время бить манекен.

Поэтому многие игроки перебирали разные рабочие места от регистратора в гостиницах до продавца в магазинах. Сделано это было для того чтобы начинающий игрок познакомился с миром игры и начал развивать какие-нибудь производственные навыки.

Но игроков класса волшебник было очень сложно встретить в качестве идентификатора. Распознавание вещей давало не много опыта и денег.

'Ох! Целый день работы, толпы людей и всего 3 золотых в кармане!' - думала волшебница Линдел, смотря на нового посетителя.

Ее уровень уже достиг 200го и она закончила второй тур обучения. Теперь она могла изучить новые мощные заклинания, накладываемые на область. Специализацией волшебницы были молнии, поэтому она собиралась выучить 'Шторм молний' - красивое заклинание, создающее облако в небе из которого в землю били чудовищные разряды, наносящие огромный урон монстрам. В общем, очень полезное умение. Однако цена книги для изучения равнялась 540 золотым!

Даже после завершения второго тура обучения у волшебницы не было таких денег. На начальных уровнях ей пришлось покупать множество различных усилителей, реактивов, книг, роб и даже посохов.

Возможно на поле боя, волшебник - это самая красочная профессия, но в жизни - это один из самых бедных классов. Поэтому ей и приходилось дополнительно сидеть, работать идентификатором.

'Клиент? Что вообще надо этому нищему?' - думала она, смотря на Вииду.

'Пошел бы, хоть руки помыл что ли.'

Линдел не верила своим глазам. Игрок был одет в какую-то рвань. Дырявый плащ, потертая и в нескольких местах пробитая броня, которая из-за маленькой прочности выглядела просто убого. Она за всю игру не видела более печальных вещей на игроке.

Ко всему этому за плечами у игрока была какая-то сумка, из которой шел сильный, отталкивающий запах лекарственных трав.

Стараясь погасить дурные мысли в голове, она заговорила с клиентом. Все же, какая ей разница как выглядит клиент, лишь бы заплатил деньги.

- Сожалею, но это место для продвинутой идентификации вещей. Общую идентификацию вы можете найти на втором и первом этаже.

Как и в реальной жизни, люди оценивали друг друга в первую очередь по внешнему виду. Только НИПы могли сразу понять кто, перед ними посмотрев на известность игрока.

Проигнорировал ее первую фразу, Виид вытащи ожерелье из сумки и протянул его волшебнице.

- Пожалуйста, идентифицируйте его.

- Хм, у меня высокие цены. Если вы хотите провести идентификацию, вам придется заплатить 50 серебряных.

И хотя деньги для Виида были ценнее всего, для себя он уже все решил.

- Держите, здесь 50 монет.

- Вы, все же, готовы заплатить. Ну что ж, не пожалейте потом о своем выборе, когда вещь окажется хламом.

Линдел заранее предостерегла клиента. За время ее работы она перевидала кучу людей, ожидавших после идентификации отличных вещей, а в итоге получивших всякую мелочевку. Можно и не упоминать, что после этого они сильно ругались, а иногда даже не платили за проделанную работу. Именно после таких случаев она стала брать деньги вперед.

Линдел взяла ожерелье и направила поток силы, сквозь руки, для идентификации.

Ничего не произошло! Предмет не идентифицировался! Это означало, что он относится к четвертому или даже более высокому уровню. Для таких вещей была другая методика распознавания.

- Идентификация!

Руки Линдел засияли и ожерелье в руках на мгновение вспыхнуло. Информация о предмете показалась перед волшебницей:

Ожерелье Рыцаря смерти:

Прочность: 100/100.

Амулет вызова темной сущности, созданный могущественным темным колдуном Бэрекеном! Ожерелье содержит дух Рыцаря смерти Ван Хока. Используя его, вы можете вызвать Ван Хока полностью подчиненного темным силам.

Ограничение: Если владелец не будет признан духом, он атакует призвавшего.

Эффекты: Вызывает Ван Хока.

Заклинание: Зов Рыцаря смерти.

Все эффекты черной магии увеличены на 50%.

+20 интеллекта, +10 мудрости.

Глаза Линдел были распахнуты от удивления.

- Эт.. это уникальный предмет, ни одним из игроков еще не обнаруженный...

- Успокойтесь и верните его мне назад, - сказал странный 'нищий' и кивнув, покинул помещение.

На следующий день Виид и Манауэ, закончив все свои дела, покинули замок Регус. Их путь лежал на запад в свободный город Сомурен.

Когда фургон достиг пустынных мест без игроков, Виид попросил остановиться.

- Что происходит? - спросил Манауэ.

- Просто сиди, сейчас все увидишь.

Виид спрыгнул на землю, достал из кармана ожерелье и использовал заклинание.

- Вызываю Рыцаря смерти!

Густой черный дым распространился из ожерелья и когда он рассеялся, перед героями предстал сам Ван Хок - босс из склепа Бэрекена!

- Аргххх!

Это был именно тот Рыцарь смерти, с которым пришлось Вииду драться за ожерелье Фрей. Правда, вместо тех уникальных вещей на нем был стандартный набор вооружения.

Неудивительно. Все хорошие вещи Виид снял после первого боя.

Тело Рыцаря смерти трясло из-за яркого света, но скоро он пришел в себя. В отличие от простой нечести, это был монстр 200го уровня, который мог сражаться даже под лучами палящего солнца.

Бросив краткий взгляд на Манауэ и не найдя опасности, Ван Хок сосредоточил все внимание на Вииде.

- Ты!!!!

Ненависть так и сочилась изо рта монстра. Он явно не забыл, кто его убил.

- Ты вызвал меня! Полагаешь, я предам своего господина Бэрекена? Гррр! Скульптор! На этот раз я убью тебя!

Без промедления Ван Хок бросился в сторону Виيدا и нанес сокрушительный удар.

Виид не оказывал сопротивления! Он получал один удар за другим! Дождавшись опустошения жизней на 20%, он выхватил свой меч:

- Техника секущего ножа!

Клинок Виيدا прошел сквозь броню Рыцаря смерти, как будто она была сделана из скорлупы. И тот, превратившись опять в дым, скрылся в абсолютно белом ожерелье.

Вииду теперь, оставалось лишь ждать, пока силы вернутся к побежденному монстру и ожерелье опять нальется красным цветом.

С того времени, на пути следования к свободному городу Сомурен, каждый раз когда ожерелье краснело, он вызывал Ван Хока.

- Техника секущего ножа!

- Семь небесных шагов!

Не спеша он использовал все имеющиеся у него навыки, чтобы победить Рыцаря смерти.

Казалось, Виид хотел установить какой-то рекорд, убивая Рыцаря снова, снова и снова! Ван Хок лишь каждый раз зло кричал, видя противника.

Между битвами, Виид вырезал скульптуры, собирал травы для зелий маны и жизней. Так как он сражался один, Виид старался всегда иметь при себе достаточно микстур для восстановления сил.

Однако он никогда не забывал вызвать Рыцаря смерти и провести еще один бой. Даже не получая опыта за сражения, он мог тренировать мастерство владения навыками!

После десятой смерти, Ван Хок дал первую слабину:

- Аргх, ты силен.

После того как количество смертей достигло пятидесяти, Ван Хок вздохнул и резюмировал, что он начинает забывать как выглядел лорд Бэрекен.

И снова Виид убивал его сразу же после восстановления. Благо после идентификации ожерелье стало заряжаться быстрее.

Когда количество смертей достигла двухсот, Ван Хок стал признавать возможность главенства Виيدا. Ничего не ответив, тот убил Рыцаря смерти еще раз двадцать и наконец, достиг своего!

- Мастер!

Ван Хок полностью признал силу Виида. Он стоял и ожидал дальнейших приказаний.

Однако ответ Виида был неожиданным:

- Нет, я не могу доверять тебе. Нельзя доверять хитрым порождениям черной магии. Ты что-то задумал!

- Нет, это не та...

Недослушав, Виид еще раз убил монстра. После чего довел количество убийств до трехсот.

- Я буду служить вам мастер. Теперь вам не нужно меня убива...'

Даже после того как Вид услышал это, убийства не прекратились. Количество их перевалило за 500. И теперь каждый раз, когда рыцарь появлялся, он стремился отчаянно убедить мастера в своей честности.

Но все было напрасно. Виид просто тренировал свои навыки.

Глава 5. Возвращение святыни и ...

Выставленные на аукцион вещи с Рыцарей смерти были проданы за суммы от 10 до 150 долларов.

- Я думал, они вырастут больше. Можно было ожидать и большую цену...

Для оружия 200 уровня.

В Королевской дороге оружие завязывалось на профессию. Убивая монстров, вы можете добыть новое оружие или серебро на покупку оногo.

В общем-то, как и в других играх.

Чем выше уровень монстра, тем более сильное оружие падает и его цена на рынке выше. Иногда с монстров мог выпасть уникальный магический предмет, но это случалось крайне редко.

Для аукциона Ли Хен отложил все вещи, на его взгляд, достойные для продажи. Были там и простые, не магические предметы, которые на удивление продались за хорошую цену, от 30 до 50 долларов.

В Королевской дороге все было реалистичным. Это касалось и запахов, побежденные монстры разлагались и источали гнилой смрад. Иногда и живые монстры неприятно благоухали, например:

Нежить!

Встречались особо опасные виды, которых стоило избегать. Правда и вещи с таких монстров выпадали более лучшие.

'2960 долларов за все проданные вещи...'

Взгляд Хена привлекло мигающее уведомление почты.

Приглашение темных игроков!

В сообщении говорилось, что Ли Хен приглашен на встречу с товаром для торговли напрямую. Текст был написан на фоне изображения скелета держащего в руках золотые монеты.

'Это...'

Союз темных игроков.

Народная молва содержала множество историй о них, в основном неясные и невразумительные. Единственное на чем они сходились это на большой организованности темных игроков.

'Бьюсь об заклад, нет, это ошибка, не имеющая ко мне никакого отношения...'

Ли Хен щелкнул кнопкой мыши, письмо отправилось назад с подтверждением встречи. Торговый день прошел довольно неплохо.

Свободный город Сомурен.

Свободный город - не просто слова, а характеристика, описывающая отсутствие пошлин, налогов и других поборов с торговцев. Благодаря этому множество торговцев нашли тут свой дом. Торговцы привлекли кузнецов, те же собрали вокруг себя игроков.

Город рос. В любом другом месте в цену товара входили налоги, но только не тут, поэтому, золото лилось рекой.

Поистине райский город для торговцев.

Виид и Манауэ точно по плану прибыли в город.

- Тут стоит поторговать.

Манауэ первый ворвался в круговорот торговли. За месяц путешествий в повозке скопилось не много товара, и место где десять тысяч торговцев предлагали дешевый товар - было меккой торговли.

Манауэ знал вкус торговли.

Виид распрощался с ними и договорился встретиться позже.

'Ну, не так уж плохо, во всяком случае, свобода в городе ощущается,' - Виид подтвердил мысли кивком.

Он достиг города, осталось найти храм Фрей и вернуть реликвию.

После назначенной встречи, он сделает это.

Виид отправился к месту встречи, мимо фонтана бьющего в центре площади.

Свободный город был переполнен торговцами. Лавки, киоски, повозки - встречались на каждом шагу. Не удивительно, что округу заполнил гомон:

- Ремонт! Починю, дешево, быстро, до максимальной прочности.

- Продукты, полезные и вкусные.

- Изумительный шелк, дающий сопротивление электричеству и +15 магии. Шью одежду на заказ.

- Броня, оружие, все виды, подходим, смотрим, покупаем.

Площадь вокруг фонтана была просто заполнена игроками, искавшими лучшее предложение и добавляющими новые ноты в гомон.

- Сколько?

- Я за заказанной одеждой.

- Хлеб за 100, пожалуйста.

Жизнь била ключом, конкуренция заставляла делать более выгодные предложения для привлечения клиентов. Но были и те, кто не участвовал в гонке за покупателем: рыбаки, шахтеры и другие малые семейные ремесла. Они имели постоянных клиентов и поэтому тихо сидели в своих лавках спрятанных тут и там.

'Забавно, бьются за каждого покупателя...' - думал Виид, наблюдая, как кузнец переманивает, у рядом расположившегося ювелира, покупателей.

Виид не привык видеть такую конкуренцию, из-за специфики его профессии он никогда не испытывал проблем в продаже скульптур. В Розенхайме он вообще был единственным скульптором.

Так, размышляя, он незаметно вышел на другую площадь, на которой росли небольшие красные деревья. Место встречи с темными игроками. Виид отправился к столику, вокруг которого собралось человек десять.

- Я пришел продать вещи.

Один из десяти откликнулся на слова. Он узнал имя у Виида и номер сделки, после чего перешел к делу.

Торговля прошла быстро. Множество вещей и оружия с Рыцарей смерти было продано. После чего они попрощались и разошлись.

'Мой первый реальный доход в Королевской дороге.'

После расставания рюкзак стал намного легче.

Виид со спокойной душой отправился в храм Фрей. Найти его было просто. Он располагался в центре города, рядом с рекой.

Храм, построенный из блоков белого мрамора, символизировал Фрею - богиню красоты и процветания. Арочный мост, перекинутый через зеленые воды реки, был заполнен людьми желающих купить что-то на предхрамовой площади или просто совершавшими паломничество.

В толпе часто встречались священники и паладины желавшие повысить уровень навыков или получить задание от церкви.

Виид не спеша, протолкнулся через толпу и направился к главному входу в храм.

Сбоку от входа, стояла коробка для пожертвований. Кидать туда, обще принято, было нужно 10 или более серебряных.

Виид со вздохом, отсчитал 10 монет и прошел внутрь.

- Да, прибудет с тобою благословение Фрей.

Священник обращался к стоящему перед ним игроку. Благословение действовало определенное время и несло в себе повышение защиты, жизней и иных характеристик персонажа. Кроме того во время отдыха, скорость восстановления жизней повышалась на 5%.

Именно благословения были основных источником дохода церквей и храмов.

- Скоро мне придется отправиться в путь.

- Да, прибудет с тобою благословение...

Виид стоял в небольшой очереди, и ждал когда придет его черед. Люди в основном просили благословения или обращались с личными проблемами.

Когда подошла его очередь, Виид достал чашу и обратился к вопросительно смотрящему священнику:

- Вот это нужно было вернуть.

- Да?

Глаза священника сфокусировались на чаше в руке, не веря, он перевел взгляд на лицо Виида и радостно заорал:

- Святыня! Святыня богини вернулась назад! Чудо! Это просто невероятно!

На шум сбежалось множество людей. Вокруг Виида столпились все священники храма, они радостно галдели и плясали, под вопросительно-удивленными взглядами игроков.

Какие у них всех были лица.

Когда священники устали и шум спал, они стали выпроваживать игроков наружу, готовясь провести церемонию.

- К первосвященнику его...

Внутри зала горели огни. Спокойная музыка заполняла помещение.

Фрески и скульптуры, символизирующие богиню, торжественно стояли вокруг.

Виид с чашей стоял перед настоятелем храма. Как рыцарь средневековья он опустился на колено и протянул чашу:

- Я, здесь чтобы вернуть назад сокровище Фрей.

- Ах! Этот день настал! - произнес первосвященник. Морщинистое лицо искрилось счастьем. Он протянул руку и взял чашу.

Тринк!

Задание завершено. Священная чаша Фрей вернулась домой.

В минувшей войне лорд Бэрекен во главе легионов нежити опустошил окружающие земли. Эра процветания и красоты Фрей сменилась эрой печали. Но теперь, с возвращением чаши назад, эра печали закончилась.

- Слава возросла на 400.

- Ваши отношения с орденом Фреи улучшены на 15.

- Общественное воздействие Фреи выросло на 1200. Религия стала доминирующей в области.

- Благодаря вам орден Фреи улучшил позиции, по сравнению с другими конфессиями, и достиг 1490.

- Ваш уровень повышен.

- Ваш уровень повышен.

- Ваш уровень повышен.

- Ваш уровень повышен.

- Ваш уровень повышен.

Виид стоя на колене и трепетал.

'Сказочно.'

- В награду за твой подвиг, тебе будет вручено оружие ордена - меч Агаты, - продолжил старый первосвященник.

- Невероятно, тот меч, - раздались перешептывания вокруг.

Паладины владеющие этим мечом одержали тысячи побед. Первосвященник принял оружие у помощника и протянул его Вииду.

- Прими же свою награду.

Виид растрогался до слез. Счастье переполняло его настолько сильно, что он не мог вымолвить слова.

'Как же мне повезло. Наткнуться на этот квест в игре. Невероятно повезло!'

Виид принял меч и решил не откладывать дело в сторону. Он всегда считал, что лучше сделать сегодня, чем оставить на завтра.

Простые старомодные ножны приятно лежали в руке.

- Распознавание.

Святой меч Агаты.

Прочность: 130/130. Урон от 55 до 60.

Свято меч был создан во имя богини Фрей, кузнецом карликом. Сталь и мефрил наделили клинок исключительной прочностью. Тем не менее, из-за святого предназначения меча, атака у клинка снижена.

Требования: 130 уровень.

Эффекты: +30 силы, +20 ловкости, +100 веры. Урон против нежити 200%.

- Увеличение скорости восстановления выносливости.

- Пять раз в день вы можете использовать 'Святое благословение'. Однако не чаще чем раз в 2 часа.

Святой меч паладинов.

'Но все же, меч Рыцаря смерти лучше.'

Высокоуровневые предметы, накладывают ограничения на их использование.

Например, Глиняный меч трудно продать, когда игрок зарабатывает много денег, он предпочтет более дорогое и хорошее оружие. Однако, поскольку есть множество игроков, не имеющих характеристик для использования сильного оружия, Глиняные мечи продавались за большую цену.

Священник, передававший настоятелю меч, поставил перед Виидом подушку с вещами.

'Это еще не все!'

Изящные перчатки Розы:

Прочность: 90/90. Защита: 20.

Официальные перчатки тамплиеров Фрей. Крепкие и удобные, совсем не ограничивают движений.

Требования: 200 уровень.

Эффекты: +50 вера, +20 сила, +5 ловкости.

- Урон от черной магии снижен на 50%.>

Кольцо Понтифика.

Прочность: 100/100.

Простое кольцо с маленьким алмазом в центре обода.

Ограничения: Классы Воин, Убийца, Лучник.

Эффекты: один раз в день можно использовать заклинание благословение.

+150 слава, +200 вера.

У него перехватило дыхание.

'Вот это характеристики... джекпот...'

Старые перчатки, давно нуждались в замене. Но теперь эта проблема решена.

Вместе со шлемом Ван Хока 200 уровня все изменится. Защита будет невероятной.

'Все так хорошо завершилось.'

Виид встал с колена и прижав руку к груди слегка поклонился.

- Это было мое предназначение, и я приложил все силы, что бы вернуть чашу назад.

Виид глубоко вздохнул и поднял глаза. Окружающие люди плакали от счастья.

- Благородный воин, благодаря своему мужеству и силе, ты победил злого приспешника Бэрека и вернул чашу назад, - продолжил говорить первосвященник.

- ...?

Вместо того, чтобы завершить награждение, первосвященник начал рассказывать о временах битвы с силами тьмы. Священники и паладины сосредоточенно внимали словам настоятеля.

- Слышали ли вы о том времени? - обратился он к Вииду.

Виид поспешно вновь опустился на колени и ответил:

- Да.

- Возможно, тогда вы знаете? Мы потеряли в храме, еще один артефакт, корону Фарго.

- Да? - озадаченно сказал он.

Когда Виид добыл чашу Фрей, он провел небольшое расследование об истории чаши в Королевской дороге. В храме Фрей испокон веков было три святыни: чаша, меч Фарго и корона, символизирующие процветание, силу и жизнь.

- Но...

Виид удивленно уставился на настоятеля, насколько он знал, не один из святых не носил корону, на всех статуях Фарго изображался в белой шляпе.

- Дерзкая толпа неверующих ворвалась во времена хаоса в храм и украла корону жизни. Они не боялись кары божьей, за что и поплатились. Нежить убила и отобрала артефакт.

Первосвященник внимательно смотрел на него.

Виид кивнул и приложил руку к сердцу.

- Вы правы, силы и путь богов неисповедимы.

- Да, так и было! Нежить во все время представляла опасность для простых людей.

- Я не сильно знаком с историей и опасностями континента.

Лучший рецепт по жизни, лучше признаться в своей некомпетентности сразу, чем водить собеседника за нос! Это создает атмосферу открытости и хорошо сказывается на дальнейших отношениях с собеседником.

- Версальский континент всегда был полон всевозможной нежити. Но благодаря богине Фрей, государства всегда имели поддержку в борьбе с нежитью и монстрами.

- Это поддержка осуществляется и сейчас!

Виид рассказал свою историю, как богиня помогла отразить вторжение ящеров в город. И как теперь он расцвел под защитой божественной статуи.

- О, до нас доходили слухи об этой истории! Неизвестный скульптор, посланный богиней, защитил город!

Первосвященник ненадолго умолк, подчеркивая важность последних слов доказывающих силу Фрей и продолжил:

- К счастью нам удалось узнать, где оказалась корона. Так вот.

Найдите корону Фарго.

Последователи Фреи не жалея сил пытаются вернуть потерянный артефакт. Известно, что корона находится в логове клана вампиров Джеолио.

Вернуть корону орден отправлял множество героев, паладинов и священников. Никто не вернулся.

Отправляйтесь в логово вампиров, освободите пропавших героев и верните корону назад в орден Фреи.

Сложность: В

Награда: неизвестно.

Штраф отказа от задания: Отношение с орденом Фреи становится равно 0.

-1000 славы.

Полученные в награду вещи конфискуются.

Задание выглядело чертовски интересным, так как было продолжением прошлого, и награда должна была быть еще более высокой, чем сейчас.

Виид попытался разобраться в ситуации, читая развернутую информацию о задании. По мере чтения, лицо его все больше выражало непонимание.

Бэреккан собрал огромную армию во времена войны. Королевствам и церкви пришлось противопоставить этой армии все имеющиеся силы. Нежить, призраки, Рыцари смерти и вампиры обрушились на людей. Вампиры были в основном из клана Джелио, вампиры-наемники.

Вампиры встречались самые разные от 270 уровня и вплоть до 1002 уровня. Кроме того, в

месте обитания клана всегда находилось более чем 400 особей, не считая невероятной силы главы клана.

Виид не имел ни малейшей мысли, как он может пройти это задание.

'Невероятной силы клан вампиров Джелио охраняет корону жизни. И ему нужно ее вернуть? Абсурд...'

Глаза Виида остановились на уровне сложности задания:

'Сложность В! Рассчитано на группу из трех-четырех высокоуровневых игроков... Одному пройти невозможно.'

До этого самое сложно задание, какое он брал было сложности С, а тут В.

Независимо от того, насколько большой будет награда за задание, она не имеет значения, если ты ее не можешь получить.

Виид покачал головой.

- Достопочтенный первосвященник. Моих скромных способностей не хватит, чтобы пройти это задание.

Виид не мог найти слов, чтобы отказаться и потерять заработанную награду, да еще и обидеть настоятеля.

Но вместо того, первосвященник мягко улыбался.

- Вы слишком скромны. Вам нужно больше верить в себя.

- Нет, сложность слишком высока, я не уверен выполнимо ли это задание.

- Ваше смирение художника чрезмерно. Вы известный герой, мы бы не обратились с просьбой, если бы не верили, что вы можете вернуть корону.

Добрые глаза настоятеля, смиренно смотрели на сомневающегося Виида.

Виид был на распутье.

- В нашем ордене ходит легенда. Легенда о герое, который вернет все сокровища Фреи назад. И одно из сокровищ возвращено, тобой! Ты, тот герой! - заявил первосвященник.

Можно ли верить этим словам.

Больше не слушая настоятеля, Виид нажал кнопку.

Тринк!

- Вы приняли задание.

Виид так до конца и не поверил, что он сделал это. Задание В-класса висело в окне выполняемых заданий.

- Вернув чашу назад, я не могу отказаться от этого задания. Мне остается только набраться сил и свершить невозможное. Как только я пойму как отправиться в логово противника, я верну корону!

Виид думал, что нашел лучшее решение проблемы. Он не потеряет добытых вещей, а задание отложит на потом, пока не подрастет в уровне. Хитро и просто.

Вот только следующие слова настоятеля, загнали его в угол:

- Двадцать лет назад, между церковью и замком рыцарей тамплиеров в Мавритании был заложен телепорт. Воспользовавшись им, вы сможете, не тратя много времени, оказаться на месте задания.

Губы Виида дрожали.

- Завтра через эти ворота с вами отправится один из наших священников. Он поможет вам и если окажется, что пропавшие братья и сестры стали вампирами, избавит их от этой проклятой участи. Но ваша роль будет, несомненно, главной!

Глава 6. Простуда.

Один день.

Большая часть времени была затрачена на подготовку.

- В сумке броня, оружие и золото, также куча трав и здоровая пища в другой. Вроде все закупил.

Виид был собран.

При встрече Манауэ не сильно удивился, так как привык ко всяким историям.

- Для выполнения задания мне придется телепортироваться в дальние края, - начал говорить Виид.

- Здорово! Когда выдвигаемся?

- Ну, я думал, что мне придется выполнять его одному и...

- Жаль. Я хотел везде тебя сопровождать Виид...

- Задание сложности В.

- ... Эээ, тогда, ладно, до встречи.

Манауэ решил, что пока Виид будет выполнять задание, он займется торговлей, поднимет навыки и поможет сбыть добытую добычу. Место для этого было отличным. На том и распрощались.

В тот же день, после разговора Виид отправился в Храм Фрей. Внутри его ждал первосвященник в окружении паладинов и священников, все было подготовлено.

- Пожалуйста, проходи. Это хороший знак, что ты пришел так рано.

Виид промолчал, лишь губы его чуть дрогнули в несогласии.

Тогда почему он идет в одиночку? Ему казалось, что он зря поддался уговорам первосвященника. Виид согласился на задание в надежде отложить его до лучших времен. А в самом начале разговора практически решился отказаться.

Но после вчерашних слов первосвященника, он не смог ответить нет

- Это очень важно. Никто не может предсказать судьбу человека. Например, завтрашнее сражение будет полностью зависеть от тебя, - продолжил первосвященник.

Виид кивнул.

Зависеть от него!

Хорошо ли это? Виид просто не представлял, что за ситуация сложится во время выполнения задания.

Первосвященник перебил его печальные мысли:

- Твоими силами орден Фрей вернул часть потерянного могущества. И раз ты герой из легенды, мы хотим попросить у тебя об одолжении.

- В смысле?

- Не начинай освобождение захваченных паладинов и священников до завтра. Это время понадобится нам, чтобы подготовиться к приему освобожденных людей.

-

У него просто не было слов, какая насмешка.

Находясь в Свободном городе Самурене, Виид свободу не ощущал! Он попался в западню задания. Орден Фрей навязал ему поиски короны и спасение пропавших паладинов. Интересно как первосвященник это себе представляет...

- Для освобождения паладинов тебе потребуется помощь.

Настоятель позвал мальчика в белой сутане и шляпе с большими полями.

- Это твой спутник в предстоящем путешествии. Кстати, в будущем кандидат на титул папы. Альберон, познакомься с нашим героем.

- Я рад встрече, господин Виид.

Альберон был не игроком, а НИПом.

Виид поздоровался и, в сопровождении спутников, отправился вглубь храма Фреи. Помещение, куда они пришли, было по периметру исчерчено росписью из вязи рун. В центре располагалась арка ворот.

Путь в неизведанное!

Виид взглотнул.

Впервые пройти через ворота телепорта и попасть на неизведанную территорию заполненную вампирами. Исследование версальского континента было еще не завершено.

В частности северный континент посетило лишь несколько игроков. С их слов выходило, что обитающие на севере монстры слишком сильны. Игроки умирали уже на входе от высокоуровневых монстров.

Поэтому Вииду доставляло удовольствие быть избранным - одним из первых путешественников на севере.

- Вы должны спасти их, - на прощание напутствовал первосвященник, будущих героев.

Силами ордена Фреи было собрано огромное количество маны для запуска ворот. Синий свет, бьющий из ворот, поглотил Вииду и Альберон, шагнувших на встречу приключениям.

Империя, существовавшая 150 лет назад, была разрушена. Орден рыцарей, церковь и армия были разбиты нашествием монстров. Немногие выжившие люди спаслись, бежав в южные королевства. На территории империи теперь властвовали монстры.

И действовал тут только один закон.

Закон джунглей: кто сильнее, тот и прав.

Виид со спутником появился где-то в области города Мора.

Телепорт Фреи был расположен в глубокой темной пещере.

- У-ууф, как холодно!

Как только Виид покинул пещеру, он понял, что простужен.

Вообще-то игра довольно точно передавала разность климатических поясов. Мавритания находилась на севере, и соответственно, практически всегда была покрыта снежным покровом. Лишь пару месяцев в году, сил солнца набиралось достаточно для равной борьбы с ледяным королевством.

- Так холодно...

Вииду била дрожь. Помимо низкой температуры, на просторах Мавритании бушевал ледяной ветер закидывающий за воротник снег.

Вы замерзли. Количество жизней снижено на 5%.

Восстановление жизней и энергии снижено на 25%.

Для защиты от холода вам стоит развести большой костер или облачиться в теплую одежду. Если вы и дальше продолжите пребывать на холоде, через определенное время вы замерзнете и умрете.

После чтения сообщения Виида стала бить еще большая дрожь. Стоит побыстрее закончить начатое дело!

Виид выбрался разведать территорию.

Его глазам открылись белые горные склоны, простирающиеся на восток. Вдали, за частично разрушенной стеной, виднелись руины старого города. Ближе к центру, из-за стены выглядывали двух- и трехэтажные здания знати. Крыши у большинства зданий были проломлены и завалены снегом.

Скорее всего, внутри них ничего не было. Как бы люди не спешили, ценности они забрали или спрятали так, что их не найти. Да и опасно там было что либо искать, издалика казалось, что все вот-вот развалится.

'Руины города Мора.'

Вдалеке, за зданиями знати, виднелась высокая стена крепости, обнесенная по периметру башнями. Бойницы в башнях были забиты досками.

И над этим разрушенным, пустынным пейзажем кружила большая стая черных ворон. Было в этом что-то мистическое, лютый холод, и черные вороны в окружающей белизне снега.... Как они вообще выживают в этом лютном холоде, но тут.. одна из птиц упала вниз на стену и окутавшись туманом превратилась в вампира.

- Пройти в это логово монстров будет ох как не легко.

Виид, подрагивая, вернулся в пещеру.

- Температура вашего тела немного повысилась.

После телепортации, пещера заполнилась теплым воздухом, но холодный ветер уже врвался внутрь, стремясь выгнать незваных гостей.

- Город заполненный монстрами....

В давние времена город был под защитой герцога Морта. Это было процветающее место, гордящееся высококачественными тканями и кожей. Теперь же, на пустых улицах города бродит лишь ветер, да смертоносные монстры!

'И мне, в одиночку, придется пройти через город, после чего штурмовать крепость, заполненную вампирами и все для того, чтобы найти корону Фарго. Жесть. Как это вообще можно сделать.'

Но не время отступать. Он Легендарный Лунный Скульптор! Придется проделать невероятно трудную работу, в надежде на достойную награду.

- Что теперь?

Виид размышляя вернулся к спутнику. Он ввел в курс Альберон относительно ситуации, после чего спрятался под дорожные одеяла, в надежде хоть немного отогреться. Нужно было наметить план действий.

- Прежде всего нужно узнать наши возможности. - обратился он к спутнику. - Начнем с самого начала. Я Виид. Ты выглядишь не слишком взрослым Альберон.

- Да.

Низкий рост спутника буквально вынудил Виида задать такой вопрос.

В самом деле Альберон выглядел как маленький мальчик, которому не место в предстоящем мероприятии.

'Ребенок....'

Нужно было, заранее, расставить все на свои места в предстоящем сражении.

- Это задание будет очень трудным, тебе придется точно следовать моим командам. А ведь я даже не знаю твоего уровня...

- 320.

-

У паренька был просто огромный уровень для НИПа. Однако это еще ничего не значит, так как священник может добывать уровень не в бою.

Намного больше, о боевых качествах, рассказывала слава. Виид за время странствий заработал более двух тысяч очков славы.

- Довольно высокий уровень, но не заработал ли ты его беготней по служебным лестницам. Каков уровень твоей славы?

- Секунду, так это 150002.

-

Просто невероятно. Альберон был чудовищно сильным, не зря первосвященник прочил его в Папы.

- Но почему ты тут?

- Ммм. Расслабиться, отдохнуть, - ответил Альберон, после чего, словно ребенок, пропрыгал в угол и сел, ожидая дальнейших действий Виида. В своей белой одежде он, казалось, вот-вот начнет молиться.

- Первосвященник попросил начать действовать завтра, поэтому, вначале, займемся подготовкой.

Виид откинул одеяло в сторону. Холод был неожиданной и серьезной проблемой, которую нужно было решать.

'Зимнюю одежду, наверное единственное, что я не захватил,' - печально, размышлял он.

Виид впервые столкнулся с проблемой выживания в холодном климате игры, так как все прошлые путешествия, теплой одежды не требовали.

Дрожащими руками он открыл сумку, вызвал окно с информацией о предметах в ней и начал перебирать вещи. Выбирая в окне вещи, его руки автоматически брали тот или иной предмет. Это было вполне естественно, для магической сумки, вмещающего в себя больше предметов чем позволяли законы физики.

Сумка была забита золотом, оружием и вещами выбитыми с монстров. Также там лежали добытые за последний квест вещи. Но только не теплая одежда.

- Черт!

Виид ударил кулаком так сильно, что один из нагрудников сломался. Все же большая часть добытых вещей была чудовищно хрупкой.

- Ну что ж теперь, заполним ожидание делом.

Виид достал кузнечный молот, купленный им в свободном городе, и занес над поврежденным нагрудником. Его кузнечные навыки позволяли восстановить прочность брони на 10%.

- Ремонт!

Он несколько раз ударил молотком и отремонтировал нагрудник, после чего долбанул по нему кулаком еще раз. Альберон с интересом наблюдал, как Виид в течение десяти минут сосредоточенно ломал и чинил 'бедный' нагрудник. За это время в меню Вииды выпрыгнуло несколько сообщений:

- Ваш навык Ремонта было улучшено.

- Из-за частых повреждений максимальная прочность нагрудника снижена на 2.

- Предмет достиг минимальной прочности и поэтому окончательно разрушен.

Переломанный и разодранный Виидом нагрудник улетел в угол пещеры. За эти десять минут Виид смог немного повысить навык Ремонта и на этом он останавливаться не собирался. Он встал немного размял ноги, после чего достал шлем и несколько раз ударил его об пол пещеры.

Примерно спустя 8 часов!

За это время Виид переломал кучу вещей и поднял навык Ремонта на 10%, при этом потеряв, примерно, 100 золотых на окончательно разрушенных вещах.

Навык ремонта: 89% уровня 9.

Всего ничего до следующего уровня ремонта. Добыть 11% и тогда он сможет чинить вещи до их максимальной прочности.

- Кха-Кха!

Во время работы Виид кашлял без перерыва. Также, у него заболело горло и появился насморк.

- Вы простыли.

Характеристика сила снижена на 20%.

Эффективность навыков снижена на 30%.

Развитие простуды может привести к большим осложнениям.

Например к существенному снижению максимального объема маны и жизнью.

-

У Виیدا не было слов. Он весь продрог, ноги плохо слушались.

- Черт!

Чтобы стать самым несчастным человеком на свете нужно всего три вещи: проголодаться, замерзнуть и заболеть!

Ячменный хлеб, мягкий и нежный, за время пребывания в пещере затвердел до состояния камня. Дрожащими руками Виід пытался отломить кусочек, но ничего не выходило. Холод, все из-за дьявольского холода!

Виід вздохнул.

Ситуация в игре складывалась тяжелая. Чтобы выпутаться из передряги потребуются все его силы и выдержка. Хорошо уже то, что он тут не один.

Хотя, для Виіда, это было не большим утешением.

'Теоретически вместе с Альберон.'

Виід бросил взгляд на спутника, который в своей белой сутане был похож на персонажа с какой-то религиозной картины.

'А он почему-то не замерзает, в своей тонкой сутане...'

Виід был настолько недоволен, что начал, просебя, срывать на спутника. Больные с завистью смотрят на тех кто здоров и полон сил. Мантия Альберон видимо обладала защитой от холода.

Пора бежать из этого проклятого холода.

Выйдя из капсулы, Хэн принялся за генеральную уборку дома.

Он помыл все окна, каждый угол раковины и ванной, так, чтоб свет сиял.

- Даже в отсутствии бабушки, чистота не покинет дом, - бормотал Хэн, протирая шваброй пол.

Бабушка лежала в больнице с диагнозом артроз. Немолодые суставы подвели ее и врачи выписали полный покой.

- Современная медицина запросто решала проблему с суставами. Если, конечно, нет осложнений.

Ли Хэн без вопросов оплачивал лечение в больнице. Дорогостоящие лекарства должны были помочь победить болезнь.

Однако, степень запущенность болезни требовала более точной диагностики. Во время проведения оной, тело подвергалось излучению. В результате, у бабушки возник рак.

Сегодня люди уже не умирали от рака. Хирургия побеждала болезнь, после чего больному оставалось лишь несколько месяцев стационарного восстановления.

'Деньги просто испаряются из моих рук'

Доход же был лишь с приза на фестивале, да с продажи игровых вещей. Хотя продажа принесла больше, чем Хэн рассчитывал в начале. Можно сказать 'спасибо' удачной охоте в Королевской дороге.

К возвращению сестры с занятий, уборка была полностью завершена.

- Ох, смотри, весь дом сияет чистотой! Уж не сам ли ты его убрал?

- Ага. Пойдем Хайан, бабушка нас ждет сегодня.

Ли Хэн с сестрой отправился в больницу.

- Прошу, проходите.

- Бабушка, мы так скучаем!

Пока Хэн сидел в капсуле, сестра занималась поступлением в университет. Денег на оплату медсестры в выходные не было, поэтому уборкой дома и уходом за бабушкой в больнице был занят Хэн. Во время сегодняшней уборки, когда руки Хэна оказались рядом с бабушкой, она ухватила за них.

- Мне очень жаль, дорогой, что тебе приходится этим заниматься.

-

- Может тебе стоит окончить обучение и получить аттестат о среднем образовании?

- Уже поздно возвращаться в школу, ба.

- Вероятно ты прав. Смысла возвращаться в школу нет.... Но для получения аттестата можно просто сдать все экзамены.

Бабушка помнила как Хэн старался учиться.

Когда Хэн бросил школу, сестренка плакала. Но ничего поделать было нельзя. Бросив школу, Хэн стремился поскорее заработать деньги. Он считал что все равно не смог бы нормально завершить обучение, так как кредиторы наседали и все сильнее требовали денег. Избегать их было уже попросту невозможно.

Ли Хэн ответил.

- Хорошо, я посмотрю что за экзамены требуется сдать.

Сестра осталась в больнице, а Хэн отправился домой один.

На следующий день, она заявила что сегодня праздник и ему нужно отдохнуть.

Хэн же после вчерашнего разговора с бабушкой был на взводе. Все его мысли крутились вокруг возможности продолжить образование.

'Средняя школа... Как можно получить аттестат?'

Когда Хэн учился в школе оценки у него были хорошие.

'Посмотреть в магазине книгу с экзаменационными задачками прошлого года... Нет, лучше сразу купить в свою собственность,' - решил он и покинул дом.

По пути к магазину, Хэн шел по давно знакомой улице. На стене одного из зданий висела табличка с мечом.

- Хааат!

- Тааах!

Захватывающие выкрики раздавались из-за стены.

Ноги Хэна сами собой повели его ко входу во двор.

- Бездари, вокруг только бездари, - Хьюн Су не переставал ворчать из-за отсутствия достойного наследника.

'Пропали... пропали ученики, только и могут, что держать меч.'

Хьюн Су задумчиво, смотрел на клинок в стене, когда за его спиной хлопнула дверь. Это был Чанг Хун, один из старших учеников обучавшийся в школе более 10 лет.

- Учитель!

- Что случилось. У тебя должна быть серьезная причина, ворваться сюда без стука.

- Он вернулся!

- Тот парень...

Новость была такой неожиданной, что Хьюн Су не мог ее осознать. Мысли прыгали с одного на другое.

'Сильный парень! Вот были бы мои ученики, такими как он!'

Ли Хэн вернулся.

С весны он не посещал боевую школу. За это время Хьюн Су так и не встретил никого столь же одаренного как Хэн.

- Выходит он вернулся?

- Да.

- Тогда пойдем скорее!

Учитель, в сопровождении ученика, покинул зал. Мысли Хьюн Су вертелись вокруг возможности заполучить достойного наследника его дела!

- Но есть проблема учитель.

- Какая?

- Хэн, в додзе, вызвал на поединок ученика.

- Поэтому ты ворвался ко мне без стука? Тебе нужно было посмотреть степень его подготовленности, а потом уже решать о допуске к поединку.

- Да я решил точно также, поединок состоялся и Хэн победил.

- Ох!

В этот час, в додзе, тренировалось лишь двенадцать опытных учеников. Каждый из них более трех лет оттачивал мастерство владения клинком. Это были серьезные противники, для прошедшего только начальное обучение Хэна.

Вокруг татами собрались все люди находящиеся в здании школы, набралось их под сотню, они активно обсуждали произошедшее.

- Я не могу поверить, такое поражение...

- Ага. Бой не занял и двух минут.

- Жаль, но чертовски интересно, как он это сделал? - спросил, не обращаясь ни к кому, подошедший с учителем Чанг Хун.

Хьюн Су закрыл глаза на творившийся беспорядок, последний вопрос его занимал не меньше чем Чанг Хуна

- Что, тут происходит? - обратился Хьюн к одному из стоящих инструкторов.

- Пришедший парень победил одного из учеников, после чего бросил вызов другим и Акью вызвался.

- И что произошло? Акью ведь уже более шести лет тренируется. Не слишком ли легкомысленно допускать его на бой с новичком?

- Я пытался предостеречь, но сами понимаете, на его глазах победили одного из друзей. Честь требовала отмщения...

- Сильно он покалечил парня?

- Нет. Хэн победил и во второй раз.

- О! - Хьюн Су недоверчиво смотрел на инструктора.

'Этого просто не может быть, так как Акью был на голову опытнее и сильнее парня... Как, как это могло произойти!'

- Но проблема в том, что после победы над Акью другие ученики бросили вызов Хэну.

- Другие?

- Да, сейчас он бьется с шестым.

- Шестым, хочешь сказать он подряд победил пять соперников?

- Да, каждый сильнее предыдущего.

- Давай, давай! - раздались выкрики учеников, поддерживающих своего.

В додзэ люди с интересом наблюдали за ведущимся поединком.

- Удивительная выносливость.

- Он бьется уже с девятым!

- Как он выдерживает... сколько бы сил у него не было вначале, вести подряд девятый поединок в разы сложнее.

- Да и до этого, как он смог победить восемь раз подряд?

- Он нашел компромисс между силой и техникой. Свел к минимум все лишние движения. Смотрите как работает его нижняя и верхняя часть тела! Они независимы, точны и быстры.

- Но что заставляет его сражаться?

За разговором инструкторов с интересом следили Хьюн Су и Чанг Хун.

- Я знаю почему он дерется, - сказал Хьюн Су.

- И почему же, учитель?

- Когда ты отягощен какими-то мыслями и сердце болит, нужно отпустить ситуацию, выпустить пар.

- То есть, он дерется чтобы снять стресс?

- Когда ты берешь меч, все твои мысли, все действия сосредоточены на острие клинка. Не так ли?

- Ну вообще да, но...

- Все так и есть. Взяв в руки клинок, ты дисциплинируешь себя, полностью контролируешь в себе инстинкты хищника. Если ты не сделаешь этого, если хищник в тебе победит, ты неизбежно проиграешь.

Кварк!

Хэн поразил противника и тот, в знак поражения, опустился на колени. Хэн же встал в стойку, ожидая следующего оппонента.

- Остановите поединок! Стоп, я сказал, - сказал Хьюн Су.

Ли Хэн, протерев рукавом лоб, остановился и опустил деревянный меч вниз.

- Что дальше?

Пульсация сердца, громом отдавалась в голове Хэна. Капли пота, стекая по деревянному мечу, тихо падали, на татами.

Не стоило и говорить, что Хэн был сильно вымотан. Но взгляд бросаемый им на окружающих людей, содержал столько силы, что казалось мог тушить лесные пожары.

Жесткие, нечеловеческие глаза!

Одиноким волк, всей позой выражавший готовность к дальнейшему сражению, стоял в центре помещения. Стоял и выжидающе смотрел на окружавших его людей.

- Я вызову его на поединок.

- Меня, учитель, допустите меня!

Ученики с жаром доказывали учителю, что готовы приструнить парня. Но Хьюн Су лишь покачал головой.

- Ребята, вы.... нет.

- Мастер!

- Сколько людей ему еще нужно победить, чтобы начали распространяться слухи? Нет чести побеждать учеников слабее себя, я лично сражусь с ним! - сказал Чанг Хун.

Чанг Хун - лучший фехтовальщик Кореи. Он дважды, подряд брал серебряную медаль на мировом чемпионате по фехтованию.

Правда теперь, он лишь обучал людей никогда не державших в своей руке меч.

'Биться с самим мастером. Хватит ли у меня силы.' - Хэн совершенно не ожидал такого поворота событий. Он с тревогой смотрел на окружавших его учеников. Отказаться от этого боя он не мог, правила додзэ говорил об этом однозначно.

Ситуация выглядела несправедливой.

Чанг Хун снял клинок со стены и тоже приготовился к бою.

Видя это Хьюн Су прокричал:

- Стой!

- Учитель, вы же видели, этот парень вероломно запятнал честь школы...

- Я видел. Но этот парень обучался владению клинком именно в нашей школе, поэтому честь не запятнана.

- Хммм...

- Да и большая ли отвага победить уставшего соперника?

Хьюн Су внимательно смотрел на своего лучшего ученика. Для Чанг Хуна фехтование - смысл жизни. Если Хэн скажет, что он устал, Чанг Хун готов отступить.

Но Хэн не был готов отступить, он широко улыбнулся и сказал:

- Я не так устал как кажется старик, хотя мне и не кажется следующий поединок справедливым, я его проведу.

В зале раздался ропот.

- Учитель!

- Да как ты смеешь...

Хьюн Су не расстроился на прозвище старик, так как это была чистая правда. За прожитые годы он добился многого, например становился подряд четырежды победителем мира по фехтованию. И сейчас ему хотелось только одного, найти достойного себе наследника.

Ли Хэн спокойно стоял в центре разгоряченной толпы.

'Увидеть такой поединок...'

'Возможно такая возможность представляется один раз в жизни!'

Ли Хэн стоял справа, слева же находился Чанг Хун. Этот момент Хьюн Су нравился не меньше, чем сам поединок. Хотя некоторых он и раздражает (нервирует).

'Не важно кто из них сейчас прав, истина решится в поединке.'

История поединков в Корее довела до совершенства право победителя.

Ли Хэн победил девять соперников подряд, пусть и учеников. Это уже показывает его одаренность, содержащийся в нем потенциал. Но следующий поединок будет непростым, так как разрыв в мастерстве, между учеником и мастером, огромен. Хьюн Су знал это наверняка.

Как бы не завершился бой, поступок Хэна уже достоин уважения. Сегодня он показал удивительную выносливость, силу и мастерство.

Два воина стояли друг напротив друга.

Чанг Хун покачал головой и поудобней перехватил меч. Этот паренек еще не дорос до него, стоит ему преподнести урок. В лице противника, он видел лишь решимость перемешенную с отчаянием и страхом.

'Я не стану поддаваться, выложусь на максимум. Проучу, этого зазнавшегося паренька....'

Чанг Хун был спокоен как ледяная горда.

В теле же Ли Хэна, бушевал жар пустыни. Мышцы непрерывно сокращались, как будто говоря: 'еще чуть-чуть и мы взорвемся'. От ударов, деревянного меча, все тело было покрыто синяками. Не смотря на то, что девятеро предыдущих соперников оказались не слишком сильными, силы были на исходе.

А ведь теперь предстоял бой не просто с учеником, а с лучшим мечом школы.

"Паренек потрясен, боится предстоящего боя," - думал Чанг Хун.

Тем не менее, он ошибался...

Было трогательно видеть его лицо, когда Ли Хэна сказал: - Давай бросим эти деревянные палки? И хотя я до сих пор держал в руках только деревянный меч, предлагаю поединок на настоящих клинках.

Глава 7. Невежество новичков.

- Это смешно! - воскликнул Чанг Хун.

Хьюн Су смешного в этом ничего не видел, шуткой тут и не пахло.

- Он не новичок, Чанг. Хэн доказал, что умеет владеть клинком.

- Ладно, учитель! Я проведу поединок так или иначе, эта выходка ничего не изменит!

Ли Хэн оцепенел.

Он не верил, что Хьюн Су всерьез воспримет его абсурдное предложение. Ни один учитель не согласится провести бойню в своем доме и замарать свое имя.

Но взглянув на Хьюн Су, Хэн прочел свою участь.

Казнь.

Как бы он ни владел мечом, соперник был лучшим клинком школы. Отступать было некуда, поэтому оставалось лишь стоять и ждать чуда.

- Хорошо. Я не возражаю. В моей комнате два клинка, принеси их, - обратился Хьюн Су к Чанг Хуну. - Этого ты хотел?

- Учитель....

Самое худшее случилось.

Чанг Хун быстрым шагом отправился за клинками. Не прошло и минуты как он вернулся.

- Держи.

Ли Хэн взял переданный ему клинок. Мысли у него в голове совершенно запутались.

'Почему я здесь?'

Он помнил, что ходил в больницу к бабушке, а потом зачем-то пошел в книжный магазин. По пути свернул в школу боевых искусств.

Он не собирался бороться... Думал только об одном, о продолжении образования.

Бывают в жизни случаи когда вас полностью поглощает какая-то проблема. Так было и с

Хэном, он делал все на автомате.

Ли Хэн не отрицал, он вел себя грубо. Наказание, за гордыню, было справедливым, его вызвали на поединок.

Первый противник оказался слабоват.

Воспользовавшись своими знаниями из игры, Хэн понял, что он сильнее. Для него стало открытием, что навыки из игры смогут поспорить с тренировками из реальной жизни.

Физически он был развит хорошо, оставалось лишь контролировать дыхание и равновесие. И это оказалось не так уж и сложно.

Можно сказать на первом противнике... Хэн обкатывал то, на что он способен.

И когда Хэн вошел в ритм, первый противник был побежден.

Проанализировав бой, Хэн старался разобраться, какие из навыков можно применить в реальности, и во многом он понял на что способен. Вывел своеобразную технику защитного фехтования.

Хотя, до конца не разобрался. Что-то он упускал, чувствовал это, искал, но не находил. Возможно, понимание придет с большим опытом. Пока, Ли Хэн анализировал скорость меча, движения руки, стараясь уловить моменты, когда можно поразить противника.

'Все как в Королевской дороге. А там я вел поединки десятки тысяч раз.'

Игра в виртуальной реальности.

Игра, заполненная людьми, умеющими обращаться с оружием. Успех в которой зависит от ваших боевых навыков. Знай игроки принципы реального фехтования, они могли бы, как Ли Хэн, проанализировать технику и начать применять ее в реальной жизни.

Размышляя в таком ключе, он одолел и второго противника.

Но жажда боя по прежнему не оставляла его.

'Почему я не хочу побеждать? Почему стремлюсь проиграть?'

Он был зол.

Его горящие глаза, словно у голодного волка, просто провоцировали окружающих людей.

Жестокий нечеловеческий взгляд загонял учеников в угол, пока им не оставалось ничего кроме как схватиться за клинок.

'Класс.'

Взвесив в руке меч, Хэн покачал головой.

Даже после всех прошедших поединков, он не мог остаться бесстрастным. Казалось, каждая частичка вибрировала и зывала к клинку.

Если до сих пор, с деревянным клинком, эти ощущения были не слишком сильны, то теперь они усилились пятикратно. Все его тело напряглось.

Ли Хэн глубоко вздохнул.

За короткий промежуток времени, посредством сердца и кровеносных сосудов, освежающий кислород распространился по организму. Напряжение спало, а тело казалось запело.

'Благодаря клинку, я чувствую что живу?'

Но все же, по прежнему, он не знал почему тут находится. Зачем проводит опаснейший поединок с реальным оружием.

'Сдаться...'

Не выход. И хотя у него нет репутации которую можно было бы потерять, отказавшись от поединка, бежать уже было поздно. Чанг Хун наблюдавший все мытарства Хэна, не мог не связвить:

- Страшно? Есть ли в тебе мужество? Нет чести в том чтобы избивать слабых, а увидев сильного, бежать, поджав хвост...

Ли Хэн смолчал.

Он просто сделал шаг вперед и поднял меч.

Прошлые победы придали уверенности в своих силах. Оставалось только проверить - были ли эта уверенность обоснована.

Первый удар!

По залу пронеслось невероятно чистое звучание металла. Хэну пришлось отступить на шаг, что бы удержать равновесие.

- Признай свое поражение. Первый удар чуть не свалил тебя, что же будет после второго? - издевался Чанг Хун.

Ли Хэн ответил не словом, а делом. Он повернул клинок фронтом, примерно на 60%, принимая следующий удар.

Дзынг!

Клинки столкнулись и от удара колебания распространились с кончиков пальцев по всему телу. Как и в первый раз, Ли Хэн услышал прекрасный, чистый звук метала, такой приятный, что на душе стало легко.

'Прекрасное оружие'.

Хэн ощущал клинок продолжением своей руки. Вы можете не знать насколько меч острый, но по его весу и балансу, легко определите хорош ли он.

Опуская меч, Ли Хэн ускорился. Хоть и оставались моменты, когда Хэн оказывался открыт, Чанг с некой опаской поглядывал на эти удары, благодаря высокой скорости Хэн легко парировал все атаки.

На середине взмаха противника, Хэн отразил удар... и меч противника соскочил! Хэн молниеносно, словно стремящийся выжить дикий зверь, ответил разящим ударом.

Клинки, снова, столкнулись!

'Я не хочу умирать.'

Ли Хэн сбросил маску. Вся наигранность исчезла. Дикий зверь бьющийся за выживание стоял напротив Чанг Хуна.

По ушам бил звук рассекаемого воздуха.

Клинки не переставая сталкивались, ища малейшую брешь в защите противника. Атаки были столь быстры и ожесточенны, что окружающие ученики заволновались.

- Учитель! Возможно, стоит остановить поединок?

Хьюн Су тоже начал беспокоиться. Чанг Хуну становилось все сложнее отбивать выпады противника. Сила и скорость атак в поединке достигла такого предела, что любой пропущенный удар мог привести к печальным последствиям.

Да и Ли Хэн начал уставать. Пот стекал по лбу, рука держащая клинок подрагивала от усталости в мышцах. Но несмотря на это скорость, которую демонстрировал Хэн, была просто невероятной...

Тело Ли полностью покрылось мурашками, юноша отчаянно сражался за возможность выжить и увидеть следующий восход солнца.

'Думал ли я об этом раньше? Не знаю... Кажется нет. Но откуда эта тревога?'

Выходя на поединок против Чанг Хуна, Хэн испытывал страх. Был даже момент когда он почти решился убежать и таким способом избежать сражения.

Однако, теперь, он получал удовольствие от битвы. Звон клинков был лучше любой музыки.

Чтобы противостоять противнику, Хэну пришлось собрать все силы воедино, стать энергичнее, быстрее. Единственное, что оставалось ему неподвластно - мысли, беспорядочно роящиеся в голове. Тело же было под полным контролем Хэна, хотя это не так-то легко давалось. Но Хэн сумел, и получил оружие более мощное, чем любой из мечей существующих на свете.

Он начал ощущать себя чем-то большим, чем просто человеком.

- Что это?

- Что-то незаметное, но важное, изменилось?

- Но что же именно?

Хэн сделал шаг вперед, унося корпус и ускользая от выпада.

Вражеский клинок просвистел буквально в миллиметре.

Он не думал о движениях, все делалось инстинктивно.

'Почему же мне весело, когда жизнь висит на волоске?'

На лице Хэна появилась широкая улыбка. Отбросив все сомнения, он сконцентрировался на поединке. Противник был безусловно сильнее, и ему это нравилось. Шел превосходный бой.

'Я все еще теряюсь в водовороте мыслей и чувств, а мне надо полностью сосредоточиться на схватке...'

Как бы хорошо Хэн не начал поединок, удары его начали терять силу и точность. Взмахи становились все слабее и слабее. Слишком уж много поединков пришлось ему провести.

Вспышка страшной боли охватила все тело, ноги подкосились и Хэн потерял сознание.

- Пей, это поможет восстановиться.

Хьюн Су протянул стакан с жидкостью, приятно пахнущей травами.

- Хорошо, - протянул Хэн. - Холодная.

- Да. Горные травы с женьшенем.

- Наверное, ужасно дорого...

- Деньги ничего не стоят, когда вопрос касается здоровья. Не так ли?

- Да, - кивнул Ли. - Вы правы.

Хэн ни разу в жизни не пил что-то вкуснее этого. Наверняка бутилированная вода высшей категории! Прекрасный напиток бодрящий тело.

- Спасибо, - поблагодарил он, возвращая кружку. - Я так устал...

Хэну почудилось, будто бы это первый раз когда он напился за пять лет.

Хьюн Су прекрасно понимал это, но не мог не удовлетворить свое любопытство.

- Я понимаю, - начал он. - Но есть несколько вопросов, на которые я хотел бы узнать ответ. Ты держал настоящий меч впервые в жизни, не так ли?

- Да, - не стал отрицать Хэн.

- Мои ученики очень расстроены. Они тренировались годами и вот неизвестный самоучка смог победить подряд девять раз. И более того, достойно противостоять лучшему мечу школы. Был ли прошлый ответ искренним? - с легким прищуром спросил Су.

- Не совсем. Я освоил меч....

И Хэн поведал свою историю о Королевской Дороге, он рассказал про тренировку с пугалом, про многомесячную охоту на монстров и еще много о чем. Мало бы кто поверил ему.

Хэн никогда и никому не рассказывал о своей жизни, но, почему-то, учителю хотелось довериться.

Хэн ничего не скрывал, слова, что так долго были заперты глубоко внутри, лились нескончаемым потоком. Он рассказывал обо всем, что стояло на пути совершенствования в мастерстве владения мечом.

- Бьюсь об заклад, это было непросто! - восхитился Хьюн Су. - Так развить фехтование посредством борьбы с монстрами в игре...

- Да, - согласился Хэн и слегка улыбнулся. - Но это было не так сложно, ведь кое-что я уже умел.

- Ты говоришь, что бился с настоящими монстрами? Как в жизни, двигался, использовал оружие, добывал падающие вещи и деньги.... набирался опыта, - наставник полностью захватил мир виртуальной реальности. - А драконы там есть?

- Драконы, да? Должны быть, - ответил Хэн, зевая. - Я так устал, пойду отдохну. Возможно, позже я загляну.

- До свидания Хэн, - попрощался мастер.

Пошатываясь от слабости, Хэн скрылся за дверью.

Чанг Хун, был удивлен:

- Учитель, почему вы не остановили его? Ведь вы так часто говорили, что в будущем, парень может стать вашим приемником.

- Не сейчас..., - отмахнулся учитель. - Но парень да восхитительный.

- Почему не сейчас? - не понимал Чанг.

- Впереди еще много времени. Каждое блюдо должно быть подготовлено и приготовлено в строго определенный срок. А пока, Королевская дорога....

Когда Хьюн Су был ребенком, фэнтези и фантастика занимали все его время. Читая книги, он попадал в невероятные, прекрасные миры! Теперь же Хьюн Су мог попасть туда по-настоящему. Фехтовать, вести рыцарскую жизнь, как он всегда мечтал в детстве.

- Там есть монстры... и драконы! Он говорил, что там есть даже драконы?

- Да, говорил. Но сами понимаете в таком состоянии, люди могут и ошибаться.

- Мир с драконами и героями, сражающимися с орками. Император? Тут даже можно стать императором... хм! - радость переполняла сердце Хьюн Су.

Его детские мечты были в одном шаге. То, о чем он только мечтал, было тут рядом. Возможность добыть славу и богатство посредством меча.

- Простым людям доступно сражение с опасными монстрами.

- Да, учитель, - кивнул Чанг, уже понимая, к чему клонит наставник.

- Чтобы попасть туда, необходима капсула?

- Да.

- Закажи!

- Есть!

Заказ, доставка и установка капсулы обычно занимали два-три дня, но настойчивость Чанг Хуна, слава учителя и деньги, позволили организовать всю процедуру за сутки.

Техник, монтировавший установку, прощаясь протянул Су пять именных гарантийных талонов.

- Твоих рук дело? - спросил учитель, пристально смотря на Чанга.

- Если учитель совершает путешествие, обязанность учеников сопровождать его, не так ли?

- Так ты и другие инструкторы... готовы отправиться со мною в Королевскую дорогу?

- Да.

Услышал он спокойный мужской ответ.

- Вы не боитесь рискнуть?

- Вместе с тобою учитель? - удивился Чанг. - Конечно же нет. С тобой мы готовы отправиться хоть в другую страну.

Услышав ответ Хьюн Су усмехнулся.

- Отлично, но это игра и мне придется выбрать имя.

- Учитель, вы решили сами дать нам имена! - воскликнул Чанг.

- Все мы живем только мечом и имена должны быть связаны с ним. Ты Чанг, будешь Тугамн. Что значит второй меч.

- Да, учитель.

- А ты, - указал учитель на другого инструктора, - будет Сентугамн. Нет, странно звучит? Давай сократим до Сегамн - третий меч.

- Спасибо, мастер.

- Сегамн... - раздалось тихое перешептывание инструкторов..

- Ну и следуя старшинству... Ты, Уил Хан ты будешь четвертым мечом, Негамн.

- ... спасибо за имя учитель! - вытянулся по струнке именинник. - Негамн приветствует тебя!

Ученики радостно кивали мастеру, вот только после каждого названного имени, им все сложнее было сохранять спокойствие.

'Что за глупое имя....' - думали они. - 'Но раз остальные молчат, я тоже промолчу!'

Погрузившись в капсулу Хьюн Су создал учетную запись и персонажа Хамгамн. После

рассказа Ли Хэна, начать свое путешествие, он решил в Розенхаймском королевстве.

Как и все начинающие игроки Хамгамн, появился в замке.

- Удивительно!

Хамгамн застыл любуясь жизнью средневекового замка.

- Все настолько реалистично.

Он чувствовал все: видел правдоподобный мир, ощущал запахи, слышал шум. Такое ощущения словно он снова очутился в когда-то посещенном городе Риге.

- Ищу людей, моего уровня, - кричали с площади.

- Продам стальной топор, не дорого! - доносилось из переулков.

- Как выйдете из замка, поверните на юг! В южном городе можно неплохо повысить уровень, - говорил один игрок другому.

А запах!

Хамгамн наострил нюх. Такой вкусный запах, что учитель повернул голову, ища кто и где готовит.

- Заходите, покупайте! - зазывал паренек у рядом стоящего здания. - Начинаящий повар приготовил превосходное блюдо, семь бобов мунг!

Хамгамн сглотнул. Были бы деньги.

Тут его кто-то окликнул.

Это были Тугамн, Сегамн, Негамн и Тасгамн.

- Мастер, вы быстрее нас подключились! - вскрикнули ученики.

- О, ребята, вы все тут!

Хамгамн с учениками радостно улыбался.

Всегда приятно встретить кого-то или что-то знакомое в новом месте.

Пока все радовались, один из учеников пошарил в своих карманах и нашел что-то удивительное.

- О, учитель!

- Да? - склонил голову на бок Хамгамн

- Посмотрите, хлеб в кармане как из нашей столовой. Поищите у себя, может и у вас есть!

- Ух, действительно, смотри-ка. У всех есть? Давайте тогда, вместе пробуем.

Покрутив с интересом в руке найденный хлеб, Хамгамн откусил кусочек. Жевать было довольно трудно, хлеб был жестким, словно камень.

- Ням, ням! Как вкусно. И что, все едят такие продукты, а охота? - воскликнул Сегамн.

- Я немного ознакомился в интернете, еды тут очень много. Эта, самая простая, поэтому и твердая, а деликатесы прям тают во рту.

- Ха, тебе идет это прозвище, Тугамн, ты такой умный!

- Хи-хи, ну может быть.

Все радостно засмеялись.

Почтение перед учителем, с первых шагов впитывалось учениками в додзе. Все диалоги велись в строгом и спокойном темпе. Но посещение Королевской дороги изменило их. Они ощущали легкость и беззаботность, неудивительно, что так часто раздавался звук смеха

- Правда ведь, необычный вкус? Похоже, на твердое печение.

- Ага, выглядит как ячмень. Хотя он ли это?, - сказал Тугамн запивая водой из фляги.

- Может теперь куда-нибудь отправимся?

- Например в учебный центр.

- Ага, Ли Хэн говорил, что первые четыре недели он не выходя провел в нем.

- Да, нам тоже будет полезно посетить учебный центр. Давайте вместе направимся туда!

Мастеру и четырем инструкторам пришлось всласть погулять по замку Серабург. Слишком уж он широко раскинулся на просторах Розенхайма, у скольких бы людей они не спрашивали, те указывали все новое направление. Но любые поиски подходят к концу.

За дверями учебного центра, глазам пятерке открылось просторной помещение заполненное тысячей тренировочных пугал.

И только стук нескольких пользователей нарушал покой центра.

- Ах, было бы все так у нас! - воскликнул Тугамн.

- Мы не настолько богаты, да и зачем нам столько пугал? - сказал учитель. - Не так важны все эти манекены, Тугамн. Важно, что на уме и в сердце держащего меч.

В знак согласия, все пятеро схватили по деревянному клинку и начали избивать пугало. Они пытались пройти путь Виида.

- Хаа!

- Бум!

Все как в старые времена, словно начинающие ученики, они наносили удары по деревянному пугалу. Как-будто и не было десяти лет, Хамгамн также стоял и руководил:

- Слишком тихо! Громче! Громче крик!

- Да! Один миллион двадцать один! Один миллион двадцать два!

После стольких лет учителю было трудно бить пугал. У него было такое чувство, как-будто он вернулся в детство. За свою жизнь, примерно с двенадцати лет, он избил тысячи таких тренировочных пугал. Но никогда это не было так интересно. Теперь у него был стимул.

'Скоро монстры Королевской дороги, испробуют мой меч.'

Глаза Хамгамна ярко пылали.

- Давно я так не уставал, проголодался как волк, - сказал Хамгамн, утирая со лба пот.

- Осталось два кусочка хлеба, учитель! - ответил Тугамн.

- Могу ли я, их съесть?

- Держите!

Хамгамн с удовольствием съел последние два куска.

- Вкусно и питательно, так что я готов к новым свершениям! - воскликнул он.

- Я тоже проголодался, учитель. - сказал Сегамн.

- Да, мы все начинаем чувствовать голод, - подтвердил Негамн. □

- Однако ребята мы съели весь хлеб, что у нас был. Нужно что-то придумать, - сделал вывод Хамгамн.

-

Все задумчиво замолкли. Ни одного звука не раздавалось в учебном центре. Пока один из инструкторов, Тасгамн, не нарушил тишину:

- Ну что, у кого какое мнение, парни?

- Я скажу.

- Тугамн, давай говори, - разрешил учитель.

- Тут есть охота, не так ли? Так давайте займемся ей, все добытые вещи будем продавать, а на деньги покупать ячменный хлеб. Он такой вкусный, что я не представляю смогу ли есть что-то другое.

- О, интересное решение...

Игроки радостно заулыбались, вот только учитель указал на пропущенный момент:

- Не получится. Ведь мы четыре недели не можем покидать замок.

-

Гамны печально повесили головы. Им решительно не удавалось найти выход из сложившейся ситуации.

Обычные игроки выполняли бы задания НИПов в игре. Но Гамны были новичками, не разбирающиеся в играх. Охота была одним из простейших решений, которые они понимали, но не могли воспользоваться.

- Сможем! Мы выдержим эти недели голода ради нашего будущего! - воскликнул Хамгамн.

- Да, учитель прав! Мы и не через такое пройдем.

- Дааааа! С нами учитель, мы все сможем!

Гамны радостно аплодировали. Они выдержат бой или умрут.

С тех пор, пять человек, изо всех сил избивали деревянных противников. А голод лишь прибавлял сил и злости их ударам.

- Хаа!

Инструктор учебного центра с удовольствием наблюдал столь самоотверженную работу. Каждый учитель рад найти упорного и всем сердцем любящего свое дело ученика.

- Эй, ребята. Не хотите ли составить мне компанию, у меня есть хлеб и рис.

Инструктор пытался разделить обед, однако на все его попытки не проводили ни к какому результату. Парни лишь сглатывали слюну, да отнекивались:

- Нет! Наша честь и достоинство не позволяют нам присоединиться к вашей трапезе.

- Но я уверен, вы тоже мастера клинка!

- Да, вы правы! Но нам нечего поставить на стол, у нас в руках только деревянные клинки...

Они продолжали бой.

Игнорируя журчания в животе, пять игроков со всей силы избивали тренировочное пугало.

Что не могло остаться незамеченным для других игроков.

- Посмотрите на них! Они не едят ничего, а только избивают безмозглое пугало.

- Помните, когда-то был такой парень. Он тоже избивал пугало.

- А эти, ожирения что ли боятся?

Окружающие игроки засмеялись.

Гамны же, хоть и испытывали голод, но мысли о будущем ячменном хлебе, заставляли их трудиться еще больше и лучше.

Все они обладали отличной выносливостью, но все же существовать столько времени без пищи было невозможно. Их бой закончился, когда масса их тела составила 3% от начальной. Все они погибли от голода.

После смерти запрещалось входить в игру в течение 24 часов. Однако, поскольку все они были новичками, они не потеряли и процента от уровня.

Лишь погибли, как брошенные собаки, от голода.

В первые четыре недели в игре было очень сложно погибнуть. Но воля и безрассудство Гамнов не имела границ. Обычные игроки считали такую смерть унижительной. Учителю и инструкторам, было все равно.

Они просто собрались и провели разбор событий.

- Королевская дорога.... думаю всех нас захватило богатство игры... - начал Хьюн Су.

- Да.

- А что, если мы применим ее к обучению? Наши ученики смогут напрямую видеть выгоду от совершенствования своего мастерства, ведь от этого будет зависеть их жизнь при борьбе с монстрами.

- Я считаю, что это замечательная идея. Борьба с монстрами заставит по другому взглянуть на их обучение. Монстры и другие испытания закалят их дух и проверят на прочность...

Все инструкторы были согласны, они горели энтузиазмом опробовать новую методику.

- В настоящих сражениях они смогут проявить все мастерство которым владеют.

- Ага, мы будем первыми добровольцами, а ученикам, надеюсь, будет проще достигнуть просветления!

- Да! С мечом в руке наши ученики покажут всю силу, храбрость и мастерство! Игра еще больше объединит нас и прославит нашу школу.

В этот момент единственная женщина, секретарь и племянница Хьюн Су, ворвалась в комнату. Пыхтя и держа руки на поясице, она сказала:

- Дядя! Что вы тут устроили? 'Меч - оружие, закаляющее дух, которому не нужен противник.' Ведь это твои слова?

- Мои! И я от них не отказываюсь. А раз ты такая умная, организацией установок капсул займешься лично.

- Я....!

- Хорошо, не паникуй, давай по конкретике. Сколько учеников сейчас проживают в школе?

- 500 человек.

- Значит нужна сумма на 500 капсул, с учетом скидки конечно... плюс одна, ведь ты будешь участвовать?

- Ладно. Я все сделаю, не позднее чем послезавтра, в самом лучшем виде, - уже уверенней ответила племянница.

В общем-то школа могла наскрести сумму для установки стольких капсул. Благодаря давней истории и репутации учителя, ее поддерживали: государство, всемирная федерация Кендо, спортивная ассоциация и другие частные спонсоры. Да и ученики, проживающие в школе, обязательно вносили единовременный вступительный взнос.

А с размещением 500 капсул, проблем вообще не было, места в школе навалом.

Хьюн Су тихо пробормотал на прощание:

- Только вот нам надо запастись ячменным хлебом заранее, тысяч пять, думаю, будет достаточно.

-

-

- Точно, учитель!

Глава 8. Кровь вампиров.

Хэн вошел в игру. За время отсутствия ничего не изменилось - Альберон все также сидел в углу и медитировал. Впрочем, другого Виид и не ожидал, хоть он и НИП, но и ему для повышения уровня и умений надо повторять определенные действия.

'Ничего не случилось'

По правде говоря, телепорт был установлен в безопасном месте, спроектированном так, чтобы никакой монстр не мог даже близко подойти.

Увидев Вииду, Альберон встряхнулся, как будто после долгого сна, и, поднимаясь, спросил:

- Куда ты идешь?

- На разведку, подожди меня здесь.

- Хорошо, я буду ждать тут. - Альберон уселся обратно, на свое место, и погрузился в себя.

Виид же, осторожно, выбрался из пещеры. В отличие от Альберона его уровень не давал ощущения защищенности.

'Монстры...'

Территорию вокруг пещеры он изучил в прошлый раз. Теперь стоило провести более длительную и опасную разведку, например к городу.

В свете дня окружающая местность прекрасно просматривалась. Далеко впереди был все тот же черный замок и пустынные улицы города. Монстров не было видно. Это успокаивало. Безопасное место только одно - пещера, и из нее он только что вышел.

'Рядом с пещерой не должно быть много монстров.'

Виид осторожно выглянул вниз с площадки. Впереди, куда-то спешила стая волков.

'Э-ээ, ребята, мне с вами точно не по пути.'

Спустя пару часов, перебираясь от одного укрытия к другому, часто останавливаясь и даже задерживая дыхание, Виид добрался до города.

Большинство зданий оказалось разрушено. Выбитые двери, разбитые ставни и мусор на улице ясно говорили, что владельцев тут давно нет и внутри искать нечего.

'Нда, похоже пожить нечем'

Когда он узнал, что едет в провинцию Морта, то заранее подготовил все самое необходимое. Закупил побольше продуктов и лекарственных трав, и оставил все это в пещере. Мешок получился большим, но зато первое время можно было не переживать, что чего-то не хватает.

Виид хотел более тщательнее исследовать город, но, к сожалению, время работало против него.

Вас пронизывает нестерпимый холод.

Физические способности снижены на 14%

От лютого холода Виид защищали только доспехи, особо ничего не меняющие.

Чтобы согреться, можно было бы развести костер, вот только сидеть под столбом дыма, уходящим в самое небо, это чистой воды самоубийство.

Подрагивая от холода, Виид аккуратно перебегал от одного здания к другому. Подобная осторожность была вознаграждена обнаружением вампирского патруля. Выглядели они как люди в темном обтягивающем манто с очень бледными лицами.

После непродолжительного преследования удача повернулась к Вииду лицом, один из вампиров отделился от группы. Пришло время действовать.

Виид поднял руку с кольцом и тихо произнес:

- Благословение.

Кольцо неярко блеснуло и волна тепла пробежала по телу.

Вы использовали благословение кольца Понтифика.

Ваши физические способности увеличены на 20 минут.

Проверив окно характеристик, Виид приятно удивился полученному результату. Сила, ловкость, живучесть, выносливость и стойкость увеличились на 150%, здоровье и мана на 30% от максимального значения. Теперь у Виида было более 7 тыс. жизней и 6 тыс. маны.

Практически всегда, после получения нового уровня, Виид вкладывал все очки в ловкость и силу. Сила была для него чуть ли не главной характеристикой, а вот стойкость и живучесть он не повышал. И хотя запас живучести невелик, Виид восполнял это благодаря бою, повышая уровень выносливости автоматически, от пропущенных ударов. Поэтому получить более 7 тысяч жизней было просто замечательно. Мана тоже увеличилась, но способности не уберегут от смерти, когда полоска здоровья достигнет отметки 0.

'Отлично'

И хотя благословение действовало всего 20 минут, эффект, по мнению Виида, был потрясающий.

- перевязка!

Так как увеличилось только максимальное значение жизней и маны, а фактическое осталось прежним, Виид усердно накладывал повязки, стремясь повысить здоровье.

Навык перевязки уже приближался к высшему уровню, поэтому он выполнял все очень быстро и смог полностью восстановить здоровье.

Кроме того на пальцах у него было семь колец от Перта, увеличивающих восстановление маны на 10%.

Оставалось еще одно средство повысить свое здоровье.

'Наконец-то поем'

Сказано - сделано.

Как гласила одна из заповедей геймера - 'В Королевской Дороге день начни свой с яиц Джойнг, для здоровья полезны они'.

Виид быстро проглотил яйцо и получил дополнительные 500 маны и здоровья.

Но и на этом подготовка к сражению не закончилась. Виид достал полученный от первосвященника меч и произнес:

- Святое благословение.

Тело окутал мягкий белый свет.

Защитные навыки повысились на 40%.

Таже защитная способность, которую в игре использовали клирики. Правда от меча эффект значительно больше, чем когда это умение применяла Ирен.

За это время вампир мог уйти уже далеко. Однако, непонятно о чем он думал, направившись к стене дома в котором прятался Виид.

- Что за неприятное жжение, исходит из-за того дома.... - тихо бормотала нежить.

Вампир начал осторожно обходить здание, желая узнать что же там...

- Техника секущего ножа!

Завершив подготовку, Виид внезапно атаковал вампира.

Он вышел из дома, в котором прятался, и применил свои умения.

- Враг! Человек!

Вампир не дрогнувшей рукой закрылся от меча Виида.

Однако Техника секущего ножа обладает страшной особенностью - неважно, что применил противник, техника пробьет любую защиту, какой бы она ни была.

Когда противник низкого уровня, например, волк, особой разницы вы не увидите. Однако, когда перед тобой враг с сильной защитой, такой как вампир, то она тут же падет.

- Киияяя!

Полоска жизней у атакованного вампира ощутимо уменьшилась.

Но, поскольку он был значительно выше уровнем, то от одной атаки даже не пошевелился. Вампир стоял, как ни в чем не бывало, будто его просто укусил комар.

- Человечишка! Я выпью тебя до суха!

Вампир протянул руки вперед и напал.

Это была простая и бесхитростная атака - когда он схватывал противника, то прокусывал на шее 2 дырочки. И тогда жертве приходилось испытать нечто неприятное.

Виид, наклонив голову, сильно ударил вампира в грудь мечом и отскочил вбок.

Кувыркнувшись на покрытой снегом земле, он посмотрел на вампира.

'Похоже, на этот раз атака прошла успешнее.'

Эта схватка отличалось от битв с рыцарями смерти.

Теперь нельзя было для повышения способностей и характеристик специально поддаваться.

Виид закрыл окошки, где высвечивалась информация о его здоровье и мане.

Увеличив концентрацию внимания на противнике, он стал оценивать врага глазами и пробовать почувствовать его телом.

Играя в 'Страну Магии' он был менее опытен нежели сейчас.

Тогда он меньше знал об играх. Неумел ориентироваться по карте и не заучивал всех названий. Просто, так он снимал стресс и получал удовольствие всякий раз как герой становился сильнее. Ему нравилось добиваться чего-то нового и постепенно искать все более могучих врагов. Как говорится - 'Лучше один раз увидеть, чем сто раз услышать'.

Были ошибки, и проигрыши.

И умирал Виид чаще, чем другие.

Но, тем не менее он стал лучшим!

Потому что не опускал рук, не сдавался, а всегда пробовал что-то новое и потихоньку нашел свой путь. Он шел дорогами, которые никто не выбирал, охотился, когда это уже надоедало всем остальным. И получал невероятное удовольствие.

Играть только с мышкой и клавиатурой, было безумно интересно.

Теперь же игра стала работой, и на Вииде лежала ответственность.

Чем больше получаешь и чем быстрее увеличиваются способности, тем больше ты теряешь. Если ты бросаешь вызов, а потом каждый раз, когда умираешь, теряешь часть накопленного опыта и навыков, то невольно начинаешь беспокоиться и бояться этого.

Когда он дрался с монстрами, то становилось все сложнее придумывать варианты для повышения характеристик.

Ему не нравилась сама битва.

Драться с более сильным, выполнять квесты - это было интересно. Но от мысли, что игра стала работой, Виид, честно говоря, не был особо рад.

- Киияяя!

Казалось, лицо вампира еще сильнее побледнело. Он стал атаковать быстрее и яростнее.

- Семь небесных шагов!

Действия Виида были на высоте!

Он не продумывал ничего заранее, все получалось само собой, как будто шло автоматически из головы.

'Если он меня не достанет - победа за мной!'

Виид двигался вокруг вампира и применял Технику секущего ножа. И тут....

- Вызов летучих мышей!

Видимо вампиру не понравился противник, который уклонялся от всех атак, поэтому монстр протянул и раскрыл руки. Между ними появился черный круг и оттуда стали вылетать летучие мыши.

- Убейте его!

Стая мышей-кровососов взлетела и закружила в воздухе. Они садились Вииду на голову, спину и пили теплую кровь.

Элита среди монстров - Вампиры!

Они умели использовать магию.

- Щит. Сила. Лечение, - воскликнул Вампир.

Монстр усилил свои способности и восстановил здоровье. Все прежние атаки прошли даром, вампир опять стал сильным и его жизни были наполнены доверху. А рана на руке затянулась, как будто ее и не было.

- Блин.

Расстроенный Виид пронзал мышей ножом и атаковал вампира.

Чтобы скинуть мышей сидящих на спине, ему пришлось кувыркнуться по земле.

Но, все же, несмотря на действия вампира и его мышей, преимущество оставалось за Виидом

Однако его способности потребляли очень много маны, а битва затягивалась.

Спустя какое-то время, мана закончилась, и Виид стал наносить простые удары мечом, стараясь вызвать критический удар. Но ничего не получалось. Вампир залечивал раны раньше, чем это приводило к какому-нибудь эффекту.

Однако, битва шла и постепенно вампир стал использовать магию все реже.

'Ага! У него тоже закончилась мана.'

Наконец-то и у вампира постепенно стала литься кровь.

Его лицо еще сильнее побледнело. Монстр устал, движения стали замедляться.

В этот момент, Вииду пришло новое сообщение.

- Эффект, благословения, закончился.

Сила стала стремительно уменьшаться

Меч стал тяжелее, шаги замедлились.

- Эффект, Святого благословения, закончился.

Вы простыли.

Физические ресурсы уменьшились на 20%

Эффективность способностей уменьшилась на 30%

Простуда может вызвать другие болезни.

Здоровье и мана уменьшились до мин.отметки.

После того, как уменьшилась защита, с каждым укусом летучих мышей Виид стал быстро ослабевать. Кровотечение усилилось, полоска здоровья стремительно уменьшалась, движения становились все более медленными.

- Человек!

Наконец-то вампир схватил Виида. На тот момент здоровье самого вампира снизились до отметки ниже 10%.

Когда вампир потянулся зубами к шее, Виид что есть силы ударил его ногами.

- Еще не конец!

Виид усмехнулся глядя на упавшего вампира.

У монстра тоже почти не осталось сил.

Но состояние Виида было еще более плачевным

Кровь хлестала из ран и ничего нельзя было сделать, кроме как закрыть глаза и умереть!

А потом Виид покинул игру.

Ли Хэн выбрался из капсулы подрагивая от злости.

Он дрался с вампиром. С монстром 270 уровня!

Вампир был силён. Очень силён.

Виид сменил меч, использовал святое благословение и защиту, и все равно проиграл.

Разница была огромна, как между небом и землей, даже больше, чем когда он с дешевым оружием и доспехами охотился на рыцарей смерти.

Да, вампир показал силу достойную монстров высокого уровня. Однако, у Виида не было ощущения, что это монстр, которого невозможно победить.

Хэн крепко сжав кулаки, зло закричал:

- Проклятые вампиры! Чертовы мертвецы!

Пэйл, Ирен, Ромона, Сурка играли в крепости Серабург с родителями.

Они не могли оставить родителей и отправиться в путешествие, поэтому охотились в ближайших подземельях.

В этот момент пришло сообщение от Виида.

- Знакомые Виида опять присоединились к игре, может сходим и познакомимся с ними? - спросил Пэйл.

- А, да? Ну раз заговорили об этом, то пойдёмте сейчас.

- Они прям, как Виид.

- Ага, уже 2 недели не выходят из тренировочного зала, отрабатывают удары с деревянным мечом - это круто! - воскликнула Ромона.

Пэйл и Сурка мягко улыбнулись.

Каждый раз, когда они видели монстров, то вспоминали образ Виида, дерущегося как сумасшедший.

Хотя он и скульптор, но его мастерство владения мечом было лучше чем у многих других игроков. Монстры, считавшие, что их невозможно победить, всегда удивлялись неожиданными приемами, которые использовал Виид, каждый раз когда он их убивал.

Друзья Виида, уже были в предвкушении встречи.

- Пока они новички, так как недавно начали играть, но должны уже хорошо понимать игру.

- Конечно, это же знакомые Виида.

Когда друзья подошли к учебному центру, то увидели, что там собралось много народа.

- Что это? Что-то случилось внутри?

- Посмотрите сами. И не удивляйтесь потом, - донеслось из толпы.

Пэйл с друзьями уверенно отодвинули зрителей и зашли в зал.

Как только они ступили на порог, их глаза округлились от удивления.

Там, около 500 человек с деревянными мечами нападали на тренировочные пугала.

- Раз, два, три!

Под команду, одного из игроков, они одновременно выполняли движения.

500 человек синхронно нападали с деревянными мечами на пугала.

Одинаковые движения, с одинаковой скоростью, словно единое целое.

Однако, Пэйла и других больше всего удивили их глаза.

'Будто наполненные силой.'

Взгляды полные скрытых чувств, заставляющие сердца дрожать от волнения.

И не у одного-двух человек, а у всех 500! И все одновременно были преисполнены ярости.

'Понятно, почему здесь собралось столько народу,' - тихо произнес Пэйл.

Когда в тренировочном зале занимаются такие люди, то это естественно, что в зале скапливается огромное количество игроков.

- Ах, как же быть! - воскликнула хрупкая Ирен.

Знакомые Виида были среди этой грозной группы.

- Ничего. Несмотря на такие тренировки, уровень у них еще низкий. Они нам ничего не смогут сделать. Я знаю как поступить.

Пэйл набравшись смелости закричал:

- Есть ли здесь знакомые Виида?

500 человек одновременно повернулись в его сторону.

Бумс!

Душа у Пэйла ушла в пятки.

Но, бойцы опять приступили к занятиям с деревянными мечами.

- Ничего. Мы пришли, чтобы помочь вам. Не знаю, что с вами произошло, но мы вам во всем поможем. Не бойтесь, подойдите сюда.

Упс.

Бойцы, нападавшие на пугала с деревянными мечами, одновременно остановились.

И все вместе, все 500 человек подбежали к ним.

Они повисли на Пэйле и закричали:

- Пожалуйста, дайте нам ячменного хлеба. Накормите нас

Когда в реале прошел день, Ли Хэн подключился к игре.

Он стоял у ворот телепорта.

'Эх, характеристики снизились.'

Почти все характеристики снизились на 5-7%. Скульптура на 7 %. Кулинария на 6%. Другие навыки, мастерство меча, ремесла, починка на 5%. О этого становилось больно, но к счастью потерянные после смерти предметы не набирали и одного золотого.

'Нужно повременить с вампирами.'

Виид снова уселся чинить снаряжение и доспехи.

- Починка!

В конце концов, все разбитое снаряжение, которое лежало в рюкзаке было починено.

Ваши мастерство ремонта повысилось на 10%, владение навыком достигло среднего 1 уровня и составляет 5%.

Вслед за повышением уровня, повысились и ваши способности к ремонту. Вы можете полностью починить сломанные вещи, вернуть их прочность в исходное состояние.

Теперь можно изучать ремесло у кузнеца, в деревне.

- Получилось!

Радостный Виид принялся чинить все по второму кругу.

Те вещи, которые из-за потери прочности помялись и потеряли свой вид, теперь были как новенькие. Кожа лоснилось, смятые доспехи выпрямились. Меч, который покрылся трещинами и ржавчиной наполнился силой и стал таким будто им можно разрезать чугун.

- Отлично. Пора и на охоту.

Когда Виид собрался наружу, Альберон решительно встал.

- Я помогу тебе в борьбе с вампирами.

- Не сейчас. Я все еще провожу разведку, подожди немного.

- Хорошо.

Виид обошел всю провинцию Морта. Когда на горизонте появлялись монстры он прятался, дожидаясь пока те пройдут и осматривал их тылы.

Так он узнал многие вещи.

Во-первых в этой провинции много монстров, которых он легко мог победить.

Например, если пойти параллельно городу и черному замку, можно увидеть зараженных злом волков. Их уровень было около 170, но зато они бродили группами. Иногда даже стаями в 100 голов.

В опасные моменты он использовал способности, заключенные в мече и с помощью святого благословения и защиты уничтожал волков.

Благодаря охоте Виид вернул себе потерянный опыт и поднялся до 182 уровня.

- В общем-то, нормальное место для охоты.

Простые игроки, охоту часто проводят в окрестностях деревень или больших городов. Так как там можно много чем поживиться и легче спасти товарищей. Однако, для таких одиночек, как Виид, место охоты находилось везде, где много монстров.

Виид подмечал все: особенности местности, пути передвижения монстров, их уровень, а затем брал Альберона и шел на охоту.

- Подлечи меня.

- Да.

С помощью святой силы раны Виида очищались и затягивались. Можно было обойтись без повязок.

Альберон, как достойный преемник на пост Папы, сказал, что его уровень превышает 320. Однако такой НИП как он, у которого было свое имя, если один раз умирал, то вновь не возрождался. Поэтому если Альберон умрет, то это конец.

Если он умрет, то значит квест Виид не выполнил, и из-за него погиб преемник на пост Папы, и тогда отношения с орденом Фрей больше не будут дружескими, а станут плохими. Помня об этом, Виид старался брать с собой Альберона как можно реже.

Однако...

- Волшебство защиты.

- Есть. Да уменьшится урон после укуса злобных существ. Благословляю!

- Повысь мою силу.

- Да повысится твоя сила воин, что убивает ужасных тварей. Благословляю!

Альберон был лучшим из НИПов которых встречал Виид. Не потому, что у него высокий уровень, а из-за хорошего характера.

Вы не думайте, что НИПы должны рассказывать игрокам только полезные истории и раздавать квесты. Были и такие как Мудрец Родригес, посмеивающиеся над игроками - что в целом было необычно для игры.

Однако, Альберон смиренно выполнял все что ему поручали, не высказывал недовольства. С ним было очень удобно путешествовать.

Простодушный и добрый НИП

Виид тягал Альберона за собой туда-сюда по всей провинции Морта и активно охотился. Как будто изначальная цель изменилась.

- Ваш уровень повысился.

Виид онемел от неожиданности!

Благодаря помощи Альберона, он получил 200ый уровень.

'Наконец-то!'

В Королевской дороге 200ый уровень был одним из переломных моментов.

Прошло уже год и 4 месяца, как открылся сервер. Теперь можно сказать, что ты не новичок только после того, как преодолеешь 100й уровень.

У торговцев или ремесленников система уровней отличалась от обычной, простые же игроки ниже 100 уровня подразделялись на классы.

Сегодня в Королевской дороге большинство игроков были новичками.

Настолько игра стала популярной во всем мире, что привлекла к себе так много новых людей. В каждом замке или городке находилось огромное количество новичков, которые мечтали о приключениях.

Преодолев этот рубеж и перейдя 130 уровень, уже можно было получить какое-нибудь признание. Вступить в гильдию, отправиться в путешествие, покинуть стартовый замок или крепость.

Менестрели, трубадуры и барды уже после 50го уровня могли бродить по свету. Но и им, обычно, надо было сначала повысить свой уровень, чтобы уметь драться с монстрами и безопасно путешествовать по дороге.

После 150 уровня становишься уже более опытным и известным.

А когда ты переходишь 200 уровень, тоходишь в число ветеранов.

Появляется вторая возможность изменить, продолжить профессию.

Воин мог стать рыцарем, лучник, в зависимости от выбора, стать снайпером или вступить в отряд арбалетчиков.

Волшебники могли выбрать одну из специализаций. Такие классы как клирик, вор, торговец тоже могли сменить профессию.

Можно было использовать меч!

Атакующие способности значительно расширялись, что автоматически влияло на изменение связанных с ними способностей.

Поэтому с 200 уровня всех звали ветеранами.

Как бы много людей не играло в Королевскую дорогу, однако среди них было не так много игроков, которых можно назвать ветеранами. Всего-то 20%.

Конечно, персонаж Вида особенный, его сложно подогнать под обычные мерки. Он был из класса тех, которые умели что-то создавать, его необычная сила возникала как по волшебству.

В общем, сложно сравнивать его с другими.

Вид не знал, как все сложится при выборе второй профессии, ведь его выбор уже был особенным. В любом случае, когда уровень Вида поднялся, он сменил все одеяние.

На голове появился волшебный шлем Ван Хока, на руках перчатки с изображением розы. Доспехи пополнились вещами рыцарей смерти. Теперь он был похож на темного воина-рыцаря. Однако его перчатки и меч предательски белели.

Внешне нельзя было сказать, что все подобрано удачно, но Вида не волновала внешность, главное способности и характеристики которые дают оружие..

- Альберон, давай потихоньку за мной.

- Иду.

Вид и Альберон вместе направились к городу. На то место, где он умер от рук вампира.

Прятаться было не трудно .

По городу ходило около 300 вампиров, но уклониться от встречи с ними несложно.

Вид ждал одиноких вампиров.

И, дождавшись, нападал на них.

- Техника секущего ножа!

Меч Виيدا засиял белым светом, и он атаковал вампира.

Однако, на удивление, вампир легко отклонил удар рукой.

И глядя на Вииду, обнажив клыки, произнес:

- Опять ты?

Как ни удивительно, но это оказался тот же вампир, что убил его в прошлый раз!

Виид засел в засаду на том же месте, и встретил там того самого вампира.

- Прекрасно! - воскликнул Виид и атаковал.

Ослепительный Меч наносил порезы по всему телу вампира.

- После того как ты умер, ты еще не пришел в себя. Кияяя!

Вампир, подлечивая себя, стал атаковать человека.

Виид сразу настроился на продолжительный бой. У него не было другого выбора, поскольку он не мог за один-два удара убить врага.

У него были способности которые ели много маны. Но у врага был 270 уровень!

Особенностью вампиров были черная магия, вызов помощи, превращения, действующее на женских персонажей обаяние, а также очень большое количество жизней. Если сравнивать с другими, то они превосходили всех монстров такого же уровня.

Плюс, этот вампирский клан был особенным. Более сильным, чем другие кланы.

Спустя какое-то время, действия благословения и святой защиты закончилось. Мана истощилась. Но и вампир был в такой же ситуации, правда от этого он только посмеивался.

- И в этот раз ты умрешь от моей руки. Тупой придурок!

Но Виид не сдавался, а просто крикнул в сторону стены:

- Лечение, защита, поглощение!

- Да, понял.

Прятавшийся Альберон встал и добавил сил Вииду. Окружил его разнообразной защитой.

Теперь ситуация резко изменилась.

Глядя на растерянное лицо вампира, Виид улыбнулся. Он не забывал монстров, которые его убивали.

Вампир признал свое бессилие и воскликнул:

- Встретимся в следующий раз. Туман!

Невероятная сила вампира, благодаря которой монстр проходил через стены и предметы.

Тело вампира превратилось в белый туман. Туман, который не растекался, а собрался в одном месте и извиваясь стремился бежать.

Но Виид непросто стоял и смотрел.

- Техника секущего ножа!

С помощью Техники секущего ножа он мог поразить цели, которые не доступны для простого оружия.

- Кияяя!

Вампир-туман нашел свою смерть.

Виид, не без помощи Альберона, смог достойно отомстить.

С того дня, он охотился только по ночам в горах и долинах, а днем перебирался в город.

Ночью способности Лунного скульптора увеличивались на 30%, не только характеристики относящиеся к технике боя, такие, как сила и ловкость, но и характеристики искусства.

Пока другие игроки спали, он работал в поте лица, охотился не зная страха.

Но, силы повышались не только у Виида.

Когда появлялась луна, монстры получали темную силу и становились сильнее в полтора раза. Настолько же повышался опыт и шанс выпадения хороших вещей.

Оставалось много монстров ходивших поодиночке, а не группами как волки. Поэтому даже ночью, когда монстры становились сильнее, можно было продолжать охоту.

Теперь, когда уровень поднялся и рядом помогал Альберон, Виид мог легко сразиться с одиноким вампиром, правда только днем, пока у нежити нет ночных бонусов.

Не имея уверенности в битвах, Виид решил вести себя предельно осторожно.

- Вызываю Рыцаря Смерти!

Рыцарь Смерти Ван Хок.

Виид вызвал его, чтобы драться вместе.

Рыцарь Смерти, который уже бесконечно много раз умирал от рук Виида, не показывал свой нрав, гордость или что-то наподобие этого, а лишь четко выполнял все команды.

Стремясь стать как можно полезнее хозяину.

Виид и Ван Хок вместе дрались против стаи бешеных волков и повышали свой уровень. А когда становилось опаснее, прибегали к помощи Альберона.

- Хозяин, мой уровень повысился.. - Ван Хок с уважением обратился к Вииду.

Теперь судьба Ван Хока, зависела только от хозяина. Благодаря ему НИП повышал свой уровень.

- ОК.

Виид строго посмотрел на Ван Хока.

У Рыцаря Смерти было столько опыта, сколько тот провел битв.

Однако еще 20% опыта от всех боев, который вел только Виид, также уходили к Ван Хоку. И так будет продолжаться до тех пор, пока он не продаст ожерелье.

'Пиявка!'

Но, нельзя отрицать, что помощь Рыцаря смерти была своевременной.

С ним драться против вампиров стало значительно легче.

Двое на одного - в реальных боях это значительное преимущество.

Сила атаки и защита удваивались.

Виид чувствовал себя в безопасности и не переживал, теперь в особо напряженные моменты впереди шел Ван Хок.

Время, которое он тратил на поимку вампиров, сократилось вдвое, а получаемый урон снизился до одной четвертой.

Вампиров, бродивших по городу, было около 300. Всего вампиров клана примерно с 1000. Наверное, остальные находились в черном замке.

Виид справлялся с вампирами - одиночками.

Когда количество убитых вампиров дошло до 49.

Он стал пробовать драться с парами.

Элитные вампиры, которые уже один раз умирали, возрождались простыми примерно 250 уровня.

Ваш уровень Мастерства меча перешел на следующий, средний уровень.

Сила атак с мечом повысилась на 50%.

Каждый раз, когда ваши способности на среднем уровне будут повышаться на 1 пункт, к вашей силе атаки будет приплюсовываться 7%.

Способности атаки, которые тратили много маны, теперь потребляют ее в два раза меньше.

Всем характеристикам начислены дополнительные 2 балла.

Невероятно!

Искусство владения мечом не являлось основной способностью профессии, по сравнению с мечниками, результативность была ниже и повышалось оно гораздо медленнее.

Но Виид все равно сумел перевести эту способность на средний уровень. Сумел, пройдя через тяжелые испытания.

А через несколько дней. Все остальные способности тоже перешли на средний уровень

- Владение Техникой секущего ножа перешло на следующий, средний уровень.

С помощью техники можно вырезать скульптуры и не обращать внимание на защиту противника!

Глава 9. Прекрасные скульптуры

Хорошо, что вампиры шли на расстоянии друг от друга.

Когда отряд остановился на отдых среди каменных статуй, на него напала пара вампиров.

Виид схватился с одним, а Рыцарь Смерти с другим.

- Кияяя!

- Предатель Ван Хок!

- Я лишь следую приказам хозяина.

После ожесточенного боя, пару раз чуть не умерев, Виид наконец-то упокоил двух монстров и без сил свалился на землю.

- Сними проклятие, - обратился он к Альберону, указав на статуи.

НИП кивнул и подойдя к паре каменных статуй, среди которых происходило сражение, начал произносить заклинание:

- Священный свет, уничтожь темные силы искажающие и удерживающие сих чад.

Белый, яркий свет опустился с небес и накрыл каменные статуи. Черная поверхность, словно чернила стекла вниз освободив из плена двух паладинов в доспехах Ордена Фрей.

- Ва..Вампиры!

Паладины замахнулись мечами, но увидев Альберона, недоуменно остановились.

- Мы не чувствуем никакого зла. Вы, случайно, не из ордена?

- Паладины! Мы пришли, освободить вас. Теперь ваши мучения закончились! - воскликнул Альберон, после чего НИПы начали радостно переговариваться.

Когда все успокоились, возросший отряд вернулся в пещеру отобедать.

Паладины с жадностью набросились на еду.

Да, им было с чего проголодаться.

Быстро съев все, паладины с извиняющимися лицами протянули тарелки и сказали:

- Спасибо за еду.

- Вы пришли к нам на помощь по просьбе первосвященника, теперь мы ваши должники.

- Нет, что вы. Здесь осталась еще, вот поешьте, - Виид протянул одному из паладинов тарелку со своей порцией.

Паладины сглотнули слюну.

Голод возбуждает аппетит гораздо лучше приправ. Да и еда, приготовленная Виидом, была вкуснее всего, что им до этого приходилось пробовать.

Поскольку способности в кулинарии и ремесле также повысились до среднего уровня, от блюда шел столь притягательный запах, что паладины не могли удержаться.

- Если мы это съедим, вы не останетесь голодным?

- Еда нужна, чтобы ее есть. Как раз сейчас я не голоден. Поэтому ешьте. Вот, тут еще осталось твоему другу...

Виид не обманывал, так как действительно был сыт.

Он специально приготовил и раздал всем, включая себя, маленькие порции. Ничего не подозревающие о таком хитром и не совсем порядочном поступке, паладины, с благодарностью приняли от него тарелки.

А потом начали есть, аж трещало за ушами.

Пока паладины наедались, Альберон сел медитировать, а Виид достал нож Захаба.

- Вжик-вжик. - Раздавались звуки обработки скульптуры.

Когда паладины закончили есть, то увидели в руках Вииды готовую статуэтку паладина борющегося со злым духом.

- Удивительный талант. Очень красиво, - заворуженно глядя, сказал один из них.

- Это мое хобби, - скромно произнес Виид.

Богиня Фрея символизировала плодородие, богатство и красоту. Поэтому с самого начала паладины хорошо отнеслись к Вииду. Он был скульптором, восхваляющим красоту, и поваром, чья еда символ богатства.

При знакомстве, когда разговор шел о профессиях, Виид не получал расположения у других игроков, но ему с легкостью удалось получить восторженные и почтительные отзывы от паладинов. А когда он сказал:

- Давайте все помолимся, - паладины вообще стали без ума от этого человека!

Нужно отметить, что в последнее время, после охоты или еды, Виид стал молиться, склонив голову перед статуэткой Богини Фрей.

- Благодарю тебя, Пресветлая Фрея, за еду и здоровье наше. С твоею поддержкой, сдержим проявление сил злых, на земле сей...

Эта привычка появилась у него, после того, как к боевым вылазкам присоединился Альберон. Молитву он читал, лишь для повышения дружеских взаимоотношений со священником и паладинами. Своего рода подготовительные меры перед тем, как начать командовать паладинами, так же, как когда-то Виид командовал солдатами Королевства Розенхайм.

По всему городу, тут и там стояло 159 статуй паладинов и 38 священников.

Все места, где располагались заколдованные статуи, охранялись вампирами.

- Сначала, нам надо укрепить наши силы, - объяснял Виид паладинам, уговаривая пойти на охоту.

В провинции Морта обитало много разных монстров. Среди них, находилось достаточно таких, чтобы отряд мог быстро повышать уровень. И все равно, иногда паладины начинали протестовать.

- Зачем мы тратим драгоценное время! Наши друзья испытывают муки, а мы и пальцем не шевелим для их спасения, как же так?

Сжав в руках мечи, паладины решительно устремились в сторону города, спасать своих товарищей. Как и полагалось рыцарям святого ордена, они совсем не боялись монстров.

Вампирский клан, ха!

Да орден всю свою историю бился с вампирами.

Но, Виид, немного рискуя, встал на пути воинов. Он столько вложил в их спасение, что не мог позволить паладинам снова попасться в лапы вампиров.

- Если мы наберемся сил, то сможем освободить ваших друзей. Они могут надеяться только на нас.. Поэтому, если поспешим и умрем, то ваши друзья так и останутся предметом для шуток вампиров. Вы действительно этого хотите?

Так укоряя и уговаривая паладинов, Виид смог удержать воинов. Но, даже добившись этой небольшой победы, внутри осталось какое-то недовольство.

Деньги. Нужны деньги. Не золото, использующиеся в Королевской дороге, а настоящие, реальные деньги. Так как даже если добыть хорошие вещи, в провинции Морта некому продать товар. Если развернуть здесь торговлю, то никто не поедет в такую даль торговать. А если бы и нашелся храбрец, как он преодолет полчища монстров поджидающих на пути?

Оставалось пораскинуть головой и подумать, как можно пройти задание поскорее. Невозможно даже предположить, сколько бы времени зайняло прохождение в одиночку. Поэтому, Виид решил объединить силы с паладинами и постараться как можно больше прокачать скульптурное мастерство.

- Дерево не подойдет, придется, для повышения способностей, использовать камень.

Виид стал искать большие камни. Но, как ни странно, в горах покрытых снегом, это было нелегко сделать. Он подумывал начать вырезать в самой скале, но решил, что это опасно и займет слишком много времени. К тому же, работая под пронзительным холодным ветром, легко заработать простуду.

- С каким же материалом мне работать?

Сила атаки Виида накрепко связана со скульптурным мастерством и забросить создание скульптур он не мог.

- Камень не подойдет. Нужен другой крепкий материал, где же его взять...

Виид еще раз внимательно окинул взглядом снежный город и горы.

Мир покрытый снегом и переливающимися в свете дня глыбами льда.

- Лед! Я буду делать статуи из льда!..

Лед - прекрасный материал для работы. Его легко нарезать и обработать. Да и найти не проблема. К тому же в холодных провинциях он не таял и поэтому идеально подходил для работы.

С тех пор, когда паладины отдыхали, Виид работал над скульптурами.

Брал в руки нож Захаба и резал ледяные глыбы.

Очень быстро он сотворил первую скульптуру.

Храбрые паладины под предводительством Виида, сражающиеся с вампирами.

Теперь в провинции Морта был образ отряда.

Чтобы освежить память, Виид стал вырезать фигурки людей. Моделью для девушек, оставалась Союн. Она так его очаровала, что у Виида просто не было иного выбора.

Мастерство скульптора росло. Появилось понимание при работе над скульптурами. Виид осознал, что результат работы напрямую зависит от того над чем работаешь. Например, вознаграждение за работу над скульптурами женщин намного больше, чем за скульптуры деревень, крепостей или других объектов.

Как и в реальном мире, многие женские скульптуры становились шедеврами. Правда и работать над ними гораздо труднее.

Скульптура Богини в деревне Бэран загадочно улыбалась, поэтому в провинции Морта Виид решил придать ей другое настроение.

Холодный, и гордый облик.

Скульптура из льда должна внешне поражать своим холодом.

К тому же лицо, всплывающее в памяти Виида, было таким холодным.

Он не мог повторяться, поэтому принял решение создать истинный образ Союн.

Но во время работы над скульптурой, у Виида возникли дурные предчувствия.

'Это из-за материала?'

Возможно из-за льда скульптура получалась нежной и хрупкой.

'Плохо. Если и дальше так работать ничего путного не выйдет'.

Виид начал думать, что работа завершится неудачей.

Неудачное произведение!

Неудача для скульптора - это очень болезненно. Слава и репутация снизятся.

Именно поэтому работа скульптора столь трудна, все произведения приходилось делать с вдохновением.

'Может лучше отказаться?'

'Нет. Бросать все на полпути это не выход.'

Виид собрал остаток сил и начал еще усерднее работать, стараясь создать статую максимально похожую на Союн.

'Еще холоднее, еще... Убийца! Точно. Взгляд пылающий недоверием и ненавистью к людям. Надо постараться передать'.

Виид освежил память и неожиданно решил сменить одежду на тяжелые доспехи.

Тело покрытое доспехами, должно выглядеть грозно.

Образцом для работы послужили доспехи паладинов.

Виид переживал, что получится нелепо, но, на удивление, доспехи очень удачно вписались в образ Союн.

Оставалось лишь довести до идеала глаза.

Виид старался сделать как можно более холодный взгляд.

'Говорят, что глаза - это зеркало души. Если глаза получатся хорошо, то скульптура точно удастся'.

Гордыня, бессердечие и жестокость достойная убийцы.

В работе над глазами Виид старался как можно точнее передать эти чувства.

Но, что бы он ни делал, глаза оставались все такими же прекрасными.

Взгляд был нежным, чистым и наивным, как у олененка.

'Материал. Это все из-за материала. Тупица! Делаешь из льда, поэтому так и выходит'.

Он тяжело вздохнул.

Работа завершилась уже глубоко за полдень.

Под лучами солнца скульптура ярко заискрилась.

Прекрасная девушка в ореоле божественного света.

Казалось, лучи преломленные статуей обнимали и согревали зрителей

Шедевр! Вы завершили статую Ледяной красавицы

Холодные и мрачные северные земли.

В землях, где с трудом можно встретить живого человека, появилась скульптура красавицы. Для путешественников, впавших в отчаяние от невзгод и трудностей, она словно оазис посреди пустыни. В свете статуи можно отдохнуть от тягот путешествия и насладиться завершенностью и красотой скульптуры! Загадочная статуя Ледяной красавицы, заслужила похвалы от истинных поклонников прекрасного.

Художественная ценность: 750

Эффекты:

- У всех, кто смотрит на ледяную статую скорость восстановления маны и здоровья увеличивается на 17% в течение дня.
- Защита от северного холода повышается на 40%
- Особая сопротивляемость к ледяному волшебству. 3% урона полностью игнорируется.
- Обаяние повышается на 30.
- Данный эффект не сочетается с воздействиями других статуй.

Количество созданных Прекрасных работ: 3.

Скульптурное искусство достигло среднего 5 уровня.

Это позволяет вам создавать более детализированные и тонкие работы.

Ремесло достигло среднего 7 уровня.

Вам дополнительно добавилось 5% умений работать руками или с инструментами.

Это повлияет на различные области ваших показателей.

Слава увеличилась на 320

Искусство на 45

Выносливость на 4

Стойкость на 3

Удача на 40

- Бррр... - Выбивали чечетку зубами дрожащие от холода паладины.

Не отставал от них и Виид!

Отряд брошенный посреди мрачных земель, прятался от ночного холода в пещере.

В провинции Морта частым гостем были снежные бури.

Очень низкая температура и ужасно сильные ветра создавали такую густую метель из снега и льда, что казалось на земле наступил ледяной ад. Бесчисленное множество ледяных осколков и снега падало с неба на землю только для того, чтобы через миг, с новым порывом ветра устремится опять в небеса. Впечатляющие и ужасающие зрелище.

Север, одно из самых загадочных мест на Версальском материке.

Когда появился рекламный ролик Королевской дороги под названием 'Фантастические Земли', ни один человек не остался равнодушным.

Бесконечные снежные северные земли над которыми бушуют ледяные ветра. Вызов для людей ищущих славы и адреналина.

Знали бы эти люди, что находиться посреди этого буйства равнялось самоубийству. От дикого холода руки и ноги замерзали, а осколки льда беспорядочно били по телу и вы умирали.

Как бы Виид не веселился, когда пропускал удары и повышал свои характеристики, это стихия была ему не по плечу. Пришлось прятаться в пещере.

Хорошо, что в Северных землях такие снежные бури поднимались лишь раз 30 в год.

Виид подумывал, что это проклятие Богов. Ночью температура опускалась еще ниже, а из-за бешеного ветра снег летал по пещере, стремясь загасить спасительный костер. Многие паладины сильно простудились.

- Охо-хо, если бы я знал, научился бы шить... - бормотал Виид.

Он уже несколько раз, за эти короткие часы, пожалел об этом.

Вокруг было много неиспользуемых предметов и трофеев добытых с охоты. Например, шкуры волков, если бы имелся навык то он смог бы сшить теплую одежду, чтобы согреться и отогнать холод. Но, у Виида не было такой способности, поэтому ничего не оставалось делать, как просто дрожать от холода.

Вжик-вжик

Виид поближе придвинулся к костру. Днем они заранее собрали дрова и теперь всю ночь поддерживали огонь. И все равно в пещере был собачий холод. Благодаря костру удавалось лишь удержать температуру, при которой не замерзнешь.

- Апчхи!

Теперь и Виид, простудился.

Пора бы поесть.

В такую погоду оставалось рассчитывать на кулинарию. Горячее тушеное мясо согревало и временно повышало устойчивость к холоду.

Когда снежная буря закончилась, Виид с паладинами еле выбрался из заваленной снегом пещеры.

В свете нового дня, их встречала скульптура красавицы.

И хотя она была вся побитая, но, тем не менее, статуя не разбилась.

- Начался эффект от статуи красавицы.

Благодаря нему, удалось еще немного согреться. Правда, видимо, оттого, что статуя была повреждена, эффективность снизилась до 20%.

Виид взял нож Захаба и подошел к ледяной статуи.

- Хм, интересно, а это получится? Ремонт!

Он выковыривал осколки льда, и забивал отверстия маленькими ровными кусочками. Когда Виид закончил, статуя стала такой же, как прежде.

- О, ремонт статуй тоже возможен!

Виид узнал нечто новое для себя. То, чего нет на сайтах, то что надо узнавать самостоятельно, изучая свою профессию. Новые знания.

Тут в голове Виида промелькнула еще одна мысль.

- А если... Вполне возможно, что и это получится!

Виид покинул игру.

Ли Хэн лазил по сайтам.

Искал информацию о легендах Северного полюса, о монстрах, живущих в холодных регионах. Если создать их скульптуры, можно хорошо повысить навыки.

Да, он мог быстро копировать ранее созданные скульптуры, только вот опыта давали копейки.

'Нет. Нельзя же все время копировать монстров. Такие вещи не будут иметь ценности и не повысят навык даже на 2%'

Каждое повышение навыков скульптурного мастерства, ремесла или владения мечом занимало уйму времени. И в это время нужно много и тяжело работать.

Если на начальных уровнях навыков можно было обойтись лишь тяжелым физическим трудом, то на средних уже требовалось вдохновение. Теперь для повышения уровня Хэну приходилось выходить за обычные рамки, придумывать что-то новое.

Опытные игроки говорили, что при переходе со средних уровней на высшие, приходится затрачивать на 50% больше времени и труда.

И даже если это ремесленный навык, то не стоит его недооценивать. У ремесленных профессий более сложный и трудный путь, чем у боевых, но и бонусов дают они иногда больше.

'Надо как-то повысить опыт за скульптуры. Сделать что-то такое, чтоб за один раз дали новый уровень...'

Ли Хэн зашел на сайт связанный со 'Страной Магии'.

Самый сильный монстр в игре был драконом.

Когда Хэн играл в Страну Магии, то и сам убил несколько драконов. Это было далеко не просто, монстры обладали великолепной защитой, разнообразнейшими приемами и ужасными магическими атаками, такими, например, как дыхание огнем.

Хотя он дошел в Стране Магии до высшего уровня, но без помощи волшебных предметов и секретных приемчиков, Хэн бы никогда в одиночку не справился бы с драконами. Среди которых отметился и ледяной дракон Кайдес! Его длина превышала 150 метров, а ледяное дыхание убивало на месте.

Хэн помнил, что пришлось провести очень тяжелый и долгий бой, чтобы победить дракона.

'Хвост... Да, голову можно присоединить потом. Начну с ног, потом перейду к телу'.

Виид вошел в игру и сразу начал собирать ледяные глыбы.

После снежной бури в округе их было предостаточно. Даже встречались крепко вбитые в землю глыбы размером с дом. Глядя на них душа Виيدا уходила в пятки.

'Если бы не пещера, то мы бы несомненно погибли.'

Умерли от холода или ледяных осколков!

В северных краях города и деревни строили только вблизи высоких гор. Поскольку горы защищали от снежных буранов. Если бы не каменные гиганты, то не было бы ни городов, ни деревень.

Вот такой он опасный - Север.

- Говорят, что раньше армия Северного Королевства звалась одной из самых сильных. И это неудивительно, раз приходится жить в таких условиях, то невозможно не стать сильным.

Виид начал работать над скульптурой, используя близлежащие глыбы льда. Сначала он создал контур дракона, затем стал ставить глыбы друг на друга, слой за слоем.

- Займет прилично времени...

Виид несколько раз сходил с рыцарями на охоту.

За это время, сложенные вместе глыбы льда твердели и склеивались друг с другом. Не нужны были никакие дополнительные материалы, холод делал все сам.

Виид с помощью паладинов соорудил огромную ледяную гору. Гору из льда! Они собирали огромные осколки, размером с машину и складывали их друг на друга. Получилась гора высотой в несколько этажей. Но Виид не останавливался, а продолжал таскать лед.

Через пару дней опять началась снежная буря. Сложенные вкруговую ледяные глыбы под

пронзительным холодным ветром, скрепились еще крепче.

Прошло еще два бурана, и Вииду уже приходилось поднимать голову вверх, чтобы увидеть макушку ледяной горы. Физический труд людей и сила живой природы! Когда они встречаются, то нет ничего непреодолимого.

- Теперь пора и поработать, - сказал Виид и достал нож Захаба.

После работы над статуей красавицы, он не мог позволить себе допустить ошибку. Тем более, что Виид отказался от детальной и тонкой проработки. Слишком уж масштаб впечатлял. Если делать все очень подробно, то работы бы хватило на целый год, а может и больше.

Виид уверенно взялся нарезать лед, иногда, наоборот, скрепляя какие-нибудь части. Среднее мастерство скульптора и накопленный опыт позволяли свободно себя чувствовать при работе на скульптурой. Теперь он мог делать такие скульптуры, какие хотел. Правда, пока уровень мастерства скульптора не достиг высшего уровня, применять особые эффекты при работе над скульптурой не представлялось возможным.

Еще Виид очень старался удержаться на ледовой глыбе и не упасть вниз. Для работы пришлось залезть на самую вершину ледовой горы и спускаться вниз по веревке, как будто он занимался скалолазанием.

- Тук-Тук-Тук! - Отрезанные куски льда звонко падали и разбивались на мелкие осколки.

Когда Виид смотрел вниз, ему казалось, что до земли очень далеко.

- О-о-о...!

Если упасть, то костей не собрать!

Ради работы над скульптурой пришлось преодолеть этот страх.

Находясь на такой высоте, Виид сильно мерз, словами не передать как было холодно. К тому же, дул сильный ветер и часто приходилось цепляться за веревку и замирать.

В-первую очередь Виид создал контур тела из льда. Средняя часть горы стала огромным телом. Её объем превышал 100 метров. Грандиозный размер.

Дальше шел хвост. Он выходил из туловища и вытягивался далеко в сторону. Длина хвоста достигала нескольких десятков метров.

Ноги Виид сделал непропорционально маленькими, но толстыми, чтобы они смогли выдержать вес тела. Короткие и толстые ноги.

Последней была голова. На туловище толстая шея, а на ней длинная и большая морда.

И рот, рот как у крокодила.

Длинные усы, росшие пучками.

И злой, грозный взгляд.

В тот момент, когда Виид закончил свою скульптуру, все вокруг озарилось светом.

Великолепная работа! Вы создали статую Ледяного Дракона.

Сделанная с душой статуя восхищает людей, однако, порой и шокирует. Скульптура над которой потрудились сама матушка природа!

Отныне, равновесие севера держится в лапах дракона не признающего зла.

Он станет покровителем и хранителем порядка.

Художественная ценность: 2500

Особые эффекты:

- У всех, кто смотрит на ледяную статую дракона скорость восстановления маны и здоровья увеличивается на 30% в течение дня.

- Защита от северного холода повышена на 70%

- Здоровье повышается на 35%

- Все характеристики повышаются на 12.

- Действует защита дракона:

Все характеристики монстров в районах, откуда видно Дракона, снижаются.

Монстры не могут близко подойти к статуе Дракона.

Данный эффект не сочетается с воздействиями других статуй.

Количество созданных Великолепных работ: 1.

Скульптурное искусство достигло среднего 6 уровня.

Это позволяет вам создавать более детализированные и тонкие работы.

Ремесло достигло среднего 8 уровня.

Вам дополнительно добавилось 5% умений работать руками или с инструментами.

Это повлияет на различные области ваших показателей.

Слава увеличилась на 850

Искусство на 64

Выносливость на 49

Статуя Ледяного Дракона включена в Чудеса света Севера.

Права на статую принадлежат игроку Вииду. В дальнейшем если будет возможно вдохнуть жизнь в статую, дракон будет преданно служить игроку Вииду.

В награду за создание Великолепной работы все характеристики увеличиваются на 1.

Из глыб льда Виид создал удивительную по своей задумке скульптуру Ледяного Дракона.

Скульптура полностью повторяет реальные размеры и облик дракона из игры Страна магии. Используя в качестве материала лед, он создал самую подходящую по духу, скульптуру Ледяного Дракона.

Скорость восстановления здоровья и маны увеличилась на 30%, поэтому и охота ускорилась на треть. Благодаря повышению защиты от холода, пропала самая большая проблема на севере. Сопротивляемость волшебству и дополнительный запас здоровья достигли максимальных показателей.

Все характеристики повысились.

Это сильно повлияло на выживаемость в бою Альберона и паладинов, которые, умерев один раз, не возрождались вновь.

Виид как мог помогал им. Вместе с Рыцарем Смерти Ван Хоком.

'Но, что бы рыцарь ни говорил, паладинам все не нравится!' - думал он.

Паладины испытывали к Рыцарю Смерти открытую неприязнь.

Им было мучительно принять Ван Хока своим коллегой. Ван Хока, который служил самому

Бэрекену. Виид понял, что в этих случаях бесполезно вставать на сторону Ван Хока, но все же пытался по своему поменять отношения к рыцарю:

- Рыцари Смерти? Они используются для этого.

Виид со всей силы ударил рыцаря. Даже на взгляд паладинов это было болезненно.. Ван Хоку же все было нипочем, если он умирал, то перемещался в ожерелье, чтобы спустя какое-то время опять явиться вновь.

- Впереди патруль, - доложил вернувшийся из разведки Рыцарь Смерти.

- Мы это решим, - сказал один из паладинов.

Когда на горизонте появлялись монстры, паладины стремительно вступали в бой.. Монстры быстро погибли.

'Сильны, однако,' - покачал Виид головой.

Когда он охотился с солдатами Королевства Розенхайм, то стрелял из лука, использовал меч и порой устраивал ловушки на гоблинов.

Однако совместная атака паладинов была устрашающей. Атака столь сильная, берущая силы у святых духов, что монстры ничего не успевали предпринять. Виид мечом наносил критические удары по недобитым врагам и получал 20% опыта. Благодаря такой стратегии ему удалось получать опыт как при охоте в Лавиасе. А при помощи Альберона охота становилась более безопасной и быстрой.

Прошел примерно месяц.

Уровень Вииды стал 202-ым. Паладинов 270.

Теперь, благодаря долгой и тяжелой работе, они сравнялись с вампирами.

Без статуи Ледяного Дракона достичь столь хорошего результата так быстро попросту не получилось. Пару раз паладины могли бы даже умереть.

Виид внимательно посмотрел на ожидающих его паладинов, и немного подумав произнес:

- Пора спасать ваших друзей.

Учитель, инструкторы и 500 учеников собрались в зале.

Они толпились маленькими группками и перешептывались.

Выполнять упражнения и улучшать мастерство владения мечом - обычное и хорошо знакомое им дело. Правда не тогда когда делать все это приходится в виртуальной игре.

- О, так классно. Съел хлеб и сыт.

- А я выпил воды и жажда прошла.

- Ага, а когда скажешь 'Окно характеристик', то появляется окошко!

Ошеломленные и голодные ученики!

Они, так же, как и инструкторы, войдя в игру, съели весь имеющийся хлеб и теперь мучились от голода. Первый и Второй Меч недоуменно переглядывались.

- Как вообще такое может быть, чтобы среди стольких учеников не нашлось ни одного знакомого с компьютерными играми!

- Да уж, глядя на это можно сказать, что это чудо, не так ли?

-

Инструкторы получили от каждого ученика, в качестве подношения, немного ячменного хлеба, и теперь могли не переживать о голоде. А ученикам оставалось лишь постоянно бить по пугалу и неважно умирают они от голода или нет.

В этот момент пришли Пэйл и его друзья.

- Купите нам хлеба.

- Пожалуйста.

Учитель и инструкторы закрыли глаза на мольбы учеников.

- Попрошайничать у других не по-мужски. Однако Виид станет моим преемником, и если пришли его друзья и предложили помощь, то как я могу им в этом отказать? - сказал Первый Меч.

Однако для Пэйла и друзей этот поступок приобрел совсем другой смысл.

500 крепких парней с голодным взором одновременно подбежали к ним и попросили купить хлеба! Есть от чего испугаться.

Пэйл с друзьями уже пожалели, что пришли, им пришлось раскошелиться на 50 000 буханок ячменного хлеба. 50 000 буханок хлеба, одна булка стоит 3 медяка. На один серебряный можно купить 33 буханки, на один золотой 3 300 буханок.

Вроде бы не такие уж и большие растраты, но для Сурки, Ириен и Ромуны оказаться в кругу 500 разгоряченных парней стало опытом, который они уже никогда не забудут.

Вот так, методом проб и ошибок инструкторы и ученики тренировались в зале в избиении пугал.

В течение 4 недель!

Практически не спать, а только долбить пугало четыре недели подряд - ненормальное поведение для обычного человека..

Только Виид решился совершить такой подвиг, а теперь, по его стопам и еще 505 человек.

'Э-хе-хе, надоело!' - всплывало в голове то у одного, то у другого ученика.

Честно говоря, если бы ученики действовали в одиночку, то немногие дошли бы до конца.

Инструкторы, да, могли бы, но среди учеников едва ли нашелся один-два с настолько закаленной волей.

Большинству уже через несколько дней все так надоело, что хотелось только одно - завершить эти нудные упражнения. Однако, инструкторы заявили, что пока все не пройдут этот этап, то никто не посмеет выйти из зала.

Если кто-то один не пройдет, то все остальные 504 человека будут его ждать.

'Вот такое жестокое решение'.

Муки совести - это одно! Но, когда от твоих действий зависит судьба множества людей, никто не мог себе позволить отдыхать.

- Один миллион шестьсот девяносто семь тысяч двести тридцать девять!

- 1 697 240!

- 1 697 241!

Все взгляды в зале скрестились на одном ученике. Учитель, инструкторы и 499 учеников закончили обучение и теперь ждали последнего.

- Ловкость повысилась на 1.

Наконец-то, последний ученик завершил подготовку.

- Моя подготовка завершена, Учитель, - поклонившись, произнес он.

- Ты хорошо потрудился, - радостно улыбаясь, сказал учитель.

- Преодолею трудности, - добавил один из инструкторов.

Инструкторы и ученики, как бы много их не было, сплотились вместе, пока ждали последнего ученика.

Инструктор - НИП радостно подошел к нему и протянул меч:

- Этот меч - награда тем, кто смог пройти базовую тренировочную программу. Возьми, он твой.

- Я знаю, спасибо.

Ученик по имени 459-ый Меч принял от Инструктора клинок.

Все ники учеников раздавались следуя очень простому правилу: по порядку, в каком они зашли в Тренировочный зал! Начиная от ника Первого Меча и далее по очереди.

Инструктор зала радостно улыбнулся.

- Есть ли у тебя вопросы? Для справки, ты 522 ученик, прошедший здесь базовую тренировочную программу....

- Нет. Не нужно объяснений. Пойдемте!

Инструктор уже 504 раза подходил к тренирующимся и заученно повторял одни и те же слова. Эти фразы намертво запомнили все в зале. Кроме того 504 человека ожидали его все это время, и 459й хотел поскорее закончить с формальностями.

Однако Инструктор зала на этот раз, произнес другое.

- Вы все прошли подготовку в этом зале, благодаря вам я внес большой вклад в развитие королевства Розенгейм и теперь смогу снова стать рыцарем.

- Как скажете, это не мое дело. Еще раз, спасибо за труд, - сказал на прощание ученик.

Все МЕЧИ вышли из зала.

Они были новичками в игре, но все же за время тренировки успели кое-что узнать.

- Теперь надо выбрать профессию. Пойдем в Гильдию Воинов, - объявил Первый Меч.

- Учитель, мы теперь все станем воинами?

- О! Правда?

- Даже не верится, что мы станем войнами. Мы так рады. Учитель.

Первый Меч и остальные 504 игрока, уверенно шагали по главной улице города.

Толпа людей, в одинаковой одежде, вызвала огромный интерес у обычных игроков:

- Кто эти люди?

- Будет какое-то представление?

- Посмотри на это. У них даже мечи одинаковые.

- О! Это те из тренировочного зала!

- Они?

- Ну, помнишь, те странные люди...

МЕЧИ стали известными в королевстве, за время тренировки, в зале побывали практически все игроки Розенхайма, поэтому привыкшие ученики не обращали внимания на взгляды зевак. Все их мысли крутились вокруг того, что они наконец начали играть и скоро получат профессию, с таким радостным настроением они зашли в Гильдию Воинов.

Немного погодя они стали с улыбками выходить оттуда.

- Ловить лис?

- 300 лис, говорите...

- Всего-то поймать лис, собрать шкуры и выбор профессии завершится.

- Чтобы стать официальным учеником в додзе, приходилось ежедневно, в течение двух лет, мыть полы. А тут, всего-то? Это же так легко.

- Ха-ха-ха. Всего лишь лисы!

Ученики громко смеялись.

Первый Меч и другие смеялись еще громче.

- Бу-га-га! Они нас недооценивают.

- Учитель, вам не надо в этом участвовать. Мы сами со всем управимся и соберем шкуры, - сказал один из инструкторов.

- Нет, Пятый Меч. Ведь здесь за охоту дают очки опыта, надо их копить, чтобы перейти на другой уровень. А потом это наше первое задание, не могу же я остаться в стороне.

- Ну, если так. Пойдемте ловить лис.

- Хо-хо-хо! Не думал, что мне придется вытащить меч для охоты на лис.

- Лисы должны гордиться.

Люди, слышавшие разговоры инструкторов и учеников, немели от их наглости. Эти незнакомцы будто пришли из другого мира.

- Да они хотя бы знают, какие лисы сильные!

- Похоже, что это новички, только что получившие задание на профессию...

- Да они даже енота не поймают!

Особенно негодовали игроки с низкими уровнями. Глядя на МЕЧЕЙ они видели самих себя в начале пути, когда также думали что легко переловят лис. Однако реальность показала, что

это не такое уж и простое дело.

- Вот умрут по-разочку и поймут что почем.

- Ага, редко кто проходит вступительное задание в Гильдии Воинов с первого раза. Слишком уж сложное задание для начинающих, собрать шкуры лис.

- У стен крепости будет груда трупов. - сказал один из игроков, глядя на толпу.

В это время, за этой шумихой издалека наблюдали Пэйл, Сурка и другие.

- Несчастные... - прошептала Ромуна.

- Да, уж.

- Лисы...

-

Пэйл и девушки хорошо знали Вииду, были знакомы с МЕЧАМИ, поэтому хорошо представляли, что произойдет. Да, будут горы трупов. С этим они были согласны с другими игроками. Но это будут трупы не МЕЧЕЙ...

- Ого! Они выходят из крепости.

- Пойдемте следом и поглядим.

Первый Меч и ученики вышли из восточных ворот.

За стенами бегали лисы, кролики, еноты, ежи и другие животные. Также, было много игроков-новичков.

Тут, они увидели, как промелькнула одна лиса.

- Вауууу!!

- Мы идем!

Первый Меч и остальные толпой побежали за ней!

Лиса вздымала шерсть, поднимала хвост, скребла когтями. Но, на её беду, противниками были МЕЧИ. Да, новоявленные игроки в первый раз дрались с лисой, но они бились на настоящих мечах со спортсменами из других стран! Они двигались словно вода и избегали атак лисы, а затем легко проткнули мечами незащищенное брюхо животного.

- Вы провели критический удар!

Лиса исчезла в серой вспышке.

- Хе, и что это было? Так просто?

МЕЧИ и наблюдавшие зрители, были недовольны.

- Они поймали лису? - спросил один зевака у другого.

- Да. Наверное, это была раненая лиса. Поэтому она попалась на меч.

- Да, нет. Она не выглядела ослабленной. Вроде нормальная.

- Не может такого быть! Ты просто не заметил.

- Ну..., вполне возможно.

Но то же самое случилось и с другими лисами.

Монстры пытались драться, но ученики уверенно размахивали мечами и легко избегали любых атак. Выбрав профессию воина их сила атаки увеличилась на 50%.

МЕЧИ яростно расправлялись с лисами.

И не только с ними, но и с белками, зайцами, енотами и другими, не жалели никого. Под конец дня они добрались и до волков.

Вжиик!

Волк хотел жить, скалил острые клыки, но это его не спасло.

На землях у крепости Серабург МЕЧИ уничтожали монстров.

Зрителям только оставалось, разинув рты и уронив челюсти наблюдать эту расправу.

- Я не могу в это поверить!

- Как так может быть...

Только Пэйл с друзьями кивали головой и улыбались.

- Действительно...

- Так и вышло.

- Однако, страшно.

- Что именно Ириен?

- Что таких, как Виид стало на 500 больше.

-

Для волков, зайцев и других монстров наступили тяжелые времена.

Клинки, с которыми ученики ежедневно упражнялись, легко умирляли монстров. Они восторженно размахивали мечами и продолжали охоту. Иногда появлялись и вожаки волчьих стай.

Уууууу!

Завыл волк с серебряной шкурой.

Его серебряная шерсть ходила волнами под порывами ветра.

Грациозные ноги, крепкие ляжки.

Пятый Меч и Второй Меч оценили его.

- Если его поймать, то начислят много опыта.

- Учитель, если мы его поймаем, то можем получить хорошие предметы.

- Правда?

- Да!

Первый меч спокойно подошел к волку.

Тадамц!

Серебряный волк побежден!

Учитель и ученики устроили у стен крепости Серабург пляску смерти.

Вот результаты упражнений с мечом! Очки опыта! Предметы!

Ученики в течение нескольких лет думали только о мечах, вложили в дело всю свою душу. Теперь их труды были вознаграждены. Здесь человек, владеющий клинком, имел много возможностей. Поймаешь монстра, получишь очки опыта, поднимешь уровень и станешь сильнее.

Им нравилось становиться сильнее и одевать новые вещи.

- Ты выглядишь круто! - раздавались то и дело восклицания после примерки вещей.

Они не переносили слабость!

Не для этого так усердно работали над собой.

После стольких недель голода, ученики стали получали деньги за волков и зайцев. Они как будто оказались в сказке и теперь просто не могли остановиться!

- Ха-ха-ха!

- Всех убьем!

Зрители, наблюдавшие за охотой из интереса, видя такое жестокое избиение монстров, чувствовали как по телу бегут мурашки.

* * *

Благодаря повышению уровню и совместной работе с паладинами и Альбероном, группы из 4-5 вампиров, охраняющих статуи, перестали быть проблемой.

Отряд потихоньку нападал на них днем, пока у вампиров понижались силы.

Так они спасли 30 паладинов и теперь Вииду приходилось больше готовить.

С одной стороны это хорошо для повышения характеристик Кулинарии, но с другой начались проблемы с продуктами. Нужны ингредиенты, которых не достать обычной охотой, приходилось дополнительно тратить время на поиск продуктов, готовить и мыть за всеми посуду. Потом чинить доспехи, показывать хорошие места для охоты. Дел значительно прибавилось, поэтому Виид перестал лично охотиться.

Зато мастерство скульптора и другие навыки он значительно прокачал. Поэтому, пусть и не намного, его боевые навыки повысились. Кроме того прогресс в ремесленных навыках в будущем, по переходу на следующий уровень, давал новые скрытые возможности.

Не существовало работы, которую не смог бы выполнить Виид. Теперь лучшим для него было просто находиться рядом с паладинами во время боя. Командуя, чиня и по иному помогая священным воинам.

'Слава богу. Что нет ограничения по времени...' - думал Виид.

По заданию, нужно добыть корону Фарго и освободить заколдованных паладинов. Сроков выполнения задания не было. Но если бы задание получили другие игроки, то у них не было бы времени на охоту.

Из-за продуктов.

Они не смогли бы прокормить такое количество паладинов, поэтому им пришлось бы выйти на бой как можно раньше, пока не закончилась еда.

С Виидом же сложилась совсем иная ситуация, он прихватил с собой запасы приправ и имел прокачанный навык готовки, поэтому мог хорошенько подготовиться.

Когда его навык готовки перешел на средний уровень, то теперь все, что он находил в лесу и горах, становилось едой. Трава, собираемая им по пути, становилась хорошим ингредиентом для супа, мясо животных для рагу и т.д..

Еще Виид использовал лекарственные травы, чтобы поддержать силы.

Прекрасное применение смекалки в использовании навыков!

Навыки, которым он учился то тут, то там теперь стали его оружием.

Паладинов становилось все больше, и пещера теперь была заполнена до отказа.

Чем дальше, тем больше пользы приносила статуя Ледяного Дракона.

Из-за увеличения численности отряда, у Виيدا стали увеличиваться другие характеристики. Виид старался командовать паладинами и продумывать все так, чтобы они убивали как можно больше монстров.

- Лидерство увеличилось на 3

- Харизма увеличилась на 2

Виид радовался, что наконец и эти характеристики увеличиваются. Правда уровни не повышались, но зато опыт шел стабильно, и это было хорошо, ведь данные характеристики не увеличишь самостоятельно, даже если захочешь.

Виид смотрел на это, как на инвестирование.

Навыки готовки тоже стремительно росли.

Чтобы бережнее расходовать продукты, он использовал для приготовления все, что находил в лесу. Порой, есть это было не просто. Но путем экспериментирования Виид придумывал новые блюда и получал больше опыта. Для новых рецептов даже использовалась кора деревьев и простая трава. И все равно, вкус оставался такой, что хотелось съесть и умереть, несмотря на все кулинарные таланты Виида.

'Но результаты тем не менее были'

И тут, после одного из привалов, произошло нечто невероятное.

Секрет навыка кулинарии!

Виид нашел один из них.

Когда знаешь об этом, то кажется что все просто, и даже вряд ли можно назвать секретом, но все же эффект был полной неожиданностью.

Для улучшения отношений с паладинами, Виид как всегда молился, перед статуэткой Богини Фрей. И тут....

- Появились характеристики Веры.

Ваша преданность Богу и его прославление вознаграждено особыми навыками.

У Виида появилась характеристика, которая обычно была только у паладинов или священников - Вера.

Говорят, Вера - это магическая священная сила. Но, для Виида, который не мог использовать священную магию это попросту бесполезная характеристика.

- Окно характеристик

Имя персонажа: Виид, Тип: нейтральный

Уровень: 205, Профессия: Легендарный Лунный Скульптор!

Титул: Нет, Слава: 3845

Жизни : 7760, Мана: 6471

Сила: 465+118, Ловкость: 405+38

Живучесть: 134+53, Мудрость: 136+38

Интеллект: 154+48, Боевой дух: 323+38

Стойкость: 162+38, Выносливость: 379+38

Искусство: 714+118, Харизма: 133+38

Лидерство: 368+38, Удача: 91+38

Вера: 1+388, Сила Атаки: 1069

Защита: 133,

Сопrotивляемость магии - Огня: 10% Воды: 10% Земли: 20% Черной магии: 65%

Характеристики Виида были чертовски запутанными.

И хотя временами, как сейчас, он не охотился, но даже в это время стремился повышать характеристики посредством Скульптуры, Кулинарии и других навыков. Именно поэтому значение характеристик было выше и разнообразней, чем у других игроков схожего уровня.

Особенно это заметно, если взглянуть на значение выносливости или боевого духа. Больше 300 баллов, а ведь это характеристики которые без тяжелого труда повысить просто невозможно.

Помимо труда, вклад в значение характеристик сделали навыки перешедшие на средний уровень и разнообразные надеты вещи. Именно благодаря им - сила, ловкость и здоровье получили дополнительные баллы.

И хотя по уровню Виид значительно уступал паладинам, но по значению характеристик был равен или даже сильнее воинов. Конечно в большинстве это стало возможно именно благодаря надетым вещам.

Ко всему этому теперь еще появилась характеристика Веры.

С ее появлением, Виид очень надеялся, что рано или поздно появятся дополнительные эффекты.

'На первый взгляд, кажется, что это бесполезная характеристика. Но, если смотреть в перспективе, то когда-нибудь придет время и она мне пригодится,' - думал он.

И первые отголоски этого уже стали видны. С появлением характеристики веры, отношение паладинов и священников к Вииду изменилось. Все приказы, исполнялись тут же, порой даже с особым почтением.

- Господин Скульптор, вначале получая ваши приказы, я сомневался, но теперь я верю и буду старательно исполнять любые приказания. Ведь вы тот, которого нам прислали из Ордена спасти наших друзей!

- Просим вас, направляйте нас своей твердой верой.

Такое отношение стало возможным, только потому, что у Виида характеристика веры была значительно выше, чем у паладинов.

Паладины - НИПы, в зависимости от уровня, получали по 6 характеристик.

Поскольку их профессия была связана с мастерством меча, то сила, ловкость и здоровье получали больше всего внимания, еще они могли дополнительно использовать магию, поэтому на втором месте стояли мудрость и интеллект. И в такой ситуации еще приходилось повышать веру, поэтому зачастую их характеристика веры имела значение между 200 и 300.

Но характеристика веры Виида приближалась к 400-ам, поэтому паладины его уважали.

И не только паладины, священники также стали более внимательными.

Так проходили дни.

Может кому-то и кажется странным, что человек посветил все свое время на возню с НИПами, но только не Вииду. Он ходил на охоту, чинил доспехи, готовил еду - день за днем, без минуты отдыха.

Чертовски тяжелый труд.

Проходили дни, городок у подножия черного замка стал вотчиной Виида и паладинов. И наконец, настал момент, когда они уничтожили всех вампиров в городе, и осталось освободить последних паладинов.

- Священный свет, уничтожь темные силы искажающие и удерживающие сих чад.

С неба спустился свет и накрыл каменные статуи.

- Вы пришли по приказу Понтифика, чтобы освободить нас? - обратился один из паладинов к Вииду.

- Да, и чтобы вернуть корону Фарго. Нам придется уничтожить вампиров, ради спасения мира.

- Понятно. Мы с честью последуем за вами и будем исполнять ваши приказы, командир.

Паладины сразу стали слушаться Виида, из-за его возросших характеристик лидерства и веры.

Они стали доминировать в городе, да и отряд значительно возрос за прошедшее время.

159 паладинов и 38 священников.

Вместе с Виидом и Альбероном их стало целых 199 человек.

Виид обрел силу с которой можно штурмовать замок нежити.

Стройным маршем они отправились к черному замку.

Карканье ворон и тихое завывание ветра встретило их перед воротами твердыни. Паладины чувствовали себя неуютно.

- Всего 5 этажей.

Виид осмотрел черный замок.

Все окна кое-как заколочены, в щелях между досками были видны черные шторы.

- Хорошо. Давайте попробуем.

Виид и паладины со священниками осторожно направились в сторону замка.

Курырын! - со скрипом распахнулись огромные двери.

-

Виид медленно сделал первый шаг и обернувшись прокричал:

- Вперед воины! Давайте уничтожим вампиров, и во имя Богини Фрей, освободим провинцию Морта!

- Уррраа! - с радостным криком, священные воины устремились внутрь замка.

Двери за последним паладином сами собой закрылись, и любому проходящему наблюдателю со стороны показалось бы, что ничего не произошло.

Глава 10. Битва в Черном замке.

- Ожившие статуи?

- Паладины!

- Они сняли заклятье и освободились из каменных оков?!

Ворвавшись в замок, отряд тут же столкнулся с 50 вампирами. В глазах монстров бились кровавые жилки, когтистые руки угрожающе вытянулись вперед, а плащи грозно развевались - со всех сторон они быстро приближались к паладинам.

Часть монстров превратилась в летучих мышей и устремилась к отряду по воздуху. И хотя тела вампиров-мышей стали значительно меньше, сила атаки осталась прежней!

- Божественный свет, прогони темноту! Святая ночь! - Альберон и священники одновременно применили божественную магию.

Бух!

- Так светло! - закричали в панике вампиры.

Те кто стоял на земле, пытаясь спастись от света, закрыли глаза. Летающие мыши-кровососы плевались кровью и камнем падали вниз.

В повседневной жизни священники обычно применяли магию для усиления и лечения игроков. Но когда дело касалось нежити, все лечащие заклинания превращались в боевые.

После применения заклинания света, на дезориентированных вампиров с яростным криками налетели паладины. Тут и там лилась вампирская кровь.

Отряд Виيدا полностью доминировал. У паладинов было численное преимущество и 50 вампиров просто ничего не могли сделать. Даже когда одному из вампиров удавалось поранить или околдовать паладина, то в бой тут же вступали священники. Они применяли заклятья лечения и развеивали темные заклинания.

Виид наравне со всеми бился в первых рядах.

- Танец мечей!

Одна из 4х способностей секретной техники Императорских бесформенных мечей.

Окружающим казалось, что он начал плясать витиеватый танец с клинком, но на самом деле Виид двигался как обычно, искал слабые места противника и атаковал, а танцующие изображения были проявлением способности. Монстры думали что атакуют Вииду, а на самом деле они или атаковали друг друга или били по пустому месту, подставляя незащищенные бока под клинок.

Ваш уровень повысился.

Виид убил вампира и сразу поднял уровень. Когда он прекратил охоту, до получения уровня оставалось набрать 56% опыта, но Виид не сидел на месте, а занимался готовкой, починкой и другой деятельностью, поэтому 30% опыта набрались пассивно за все эти работы.

'Эх... столько опыта, так жаль.'

Сейчас, вспоминая, что ему пришлось бросить охоту ради поддержки паладинов, Виид чувствовал обиду. Когда паладинов набралось больше 50 и они без проблем могли справиться с вампирами в городе, Виид занялся только организационными мероприятиями: готовил, ремонтировал, показывал хорошие места для охоты и т.д., в общем делал все чтобы НИПы побыстрее набрались опыта и смогли на равных биться с вампирами.

А ведь Виид нуждался в охоте не меньше паладинов, как минимум из-за вещей которые падали с монстров:

Клык вампира: прочность 50/50.

Зуб, с помощью которого можно проткнуть противника и выпить его кровь.

Используется в качестве ингредиента в алхимии или в создании оружия.

Требования: 300 уровень.

Эффекты: Если клыки использовать при создании оружия, то с помощью получившегося клинка можно пить жизнь противника.

Манто вампира: прочность 80/80.

Одежда темных аристократов благодаря которой они могут превращаться в животных и летать по небу.

Требования: 250 уровень.

Эффекты: Возможность превращаться в летучую мышь. Летая, вы можете продолжать драться, но в этом состоянии защита доспехов не действует.

Вера +50. Обаяние на женских персонажей +25. Все остальные характеристики -25.

А еще из каждого вампира выпадало по 3 золотых и 25 серебряных монет.

Можно сказать, что вампиры богатеи среди монстров.

Виид забрал выпавшие предметы и огляделся вокруг. Бой был закончен и паладины ожидали дальнейших приказаний. Воины имели намного больший уровень чем Виид, поэтому со своими противниками справились намного быстрее.

- Значит так, осматриваем и зачищаем первый этаж здания. Альберон, на тебе освобождение каменных статуй, - раздал указания Виид.

На первом этаже, тут и там стояло около 50 статуй заколдованных паладинов. Пока Альберон занимался освобождением, Виид с паладинами осматривал помещения.

- Умриите! - крича выпрыгнуло несколько вампиров.

Это было их ошибкой. Слаженно действуя, отряд паладинов отразил атаку монстров и резко перешел в контратаку. Несколько взмахов хорошо вооруженных и подготовленных паладинов и монстров попросту не стало.

Так они проверили все комнаты первого этажа, и хотя притаившихся вампиров больше нигде не было, все же отряд кое-что обнаружил.

Статуи.

В каждой комнате первого этажа, стояло огромное количество статуй мирных жителей, тех кто раньше жил в городе и замке.

- Альберон, их тоже нужно освободить.

- Хорошо.

Как только священная магия освободила бедолаг, большинство обессилено повалились на пол. Среди тех у кого хватило сил встать, был старик с длинной бородой. Он яро несколько раз поклонился Вииду и произнес:

- Слава богам, освободитель!

- Освободитель? - непонимающе произнес Виид.

- Да. Мы жители провинции Морта. До прихода темных сил нам передали предсказание: Если мы не сможем двигаться и не будем понимать живы или мертвы, то стоит только надеяться и ждать. Ждать и терпеть, пока не явится освободитель....

-

- Долгое время мы ждали этого дня. Тут в черном замке, обращенные в статую, находятся все жители провинции Морта. Это наши семьи и друзья. Освободитель, мы несчастные, бедные жители. Нам нужна помощь. Помогите освободить всех и мы отдадим все, что сможем.

Дзинк...

Вы получили задание: Заклятые в провинции Морта.

У вампиров темного клана есть зловещее хобби. Властвуя на захваченных землях, они превратили ни в чем не повинных жителей в каменные статуи. Все это время мирные жители провели в мучениях. Спасите их.

Сложность: В.

Награда: Радужная ткань мастера.

Ограничения: Требуется умение развеивания заклинаний с помощью божественных сил 2го уровня.

Виид не раздумывал ни минуты.

В замке он находился в окружении множества священников. Практически любой из них мог развеять заклинание окаменения. К тому же, по заданию, он с Альбероном пришел сюда за короной Фарго, и задание старика, было частью уже осуществляющегося задания.

Сложность В?

Таже сложность, что и у выполняемого задания. В общем причин отказываться Виид не видел.

- Я выполняю вашу просьбу.

Вы приняли задание.

Виид с паладинами поднялся на второй этаж.

Там их встречало 150 высших вампиров! Более того, там еще было около сотни младших. В общей сложности отряд встретила сила из 250 вампиров!

Поскольку группа Виида пополнилась паладинами освобожденными на первом этаже здания, то численно отряды сравнялись.

- В атаку!

- Уррра!

- Уничтожим проклятых тварей!

Паладины, под благословением и защитой священников, атаковали вампиров. Святая защита не давала большого преимущества паладинам, так как вампиры задействовали темные заклинания:

- Черный барьер!

- Черные стрелы!

- Исцеляющая длань!

Казалось, заклинания ведут свою собственную, отдельную битву. Там, где черная магия задевала паладинов, в бой вступала магия священников, освобождая и леча светлых воинов.

Виид не участвовал в битве. В таком крупномасштабном сражении можно легко погибнуть от

случайной дальней атаки.

- Альберон, не ленись и чаще применяй заклинания.

- Хорошо, господин Виид.

- Собрались! Те кто сзади поддержите левый фланг! Паладины, со здоровьем пониженным на половину, медленно отступать назад!

Виид взял командование боем в свои руки. Строй за строем паладины врывались в скопление вампиров. Благодаря светлой защите священников, броня воинов не уступала танковой из реальной жизни.

Виид выстроил фронт. Разделил силы на условные два отряда - атакующий и защищающий. Плюс такой стратегии было то, что священники могли быстро и эффективно лечить своих товарищей. Виид на полную использовал силы священников, стараясь не потерять ни одного паладина.

Когда опасность угрожала защите, атакующий отряд предпринимал неожиданные налеты, оттягивая внимание вражеских сил на себя. Когда выдавалась передышка, под прикрытием защищающего отряда, священники засыпали вампиров светлыми заклинаниями.

Очень хорошая стратегия, позволяющая организовать из паладинов и священников сильный боевой отряд.

- Атака!

- Командир приказал атаковать! - разнеслось приказание от одного паладина к другому.

Бой был нелегким, но паладины победили не потеряв ни одного воина.

Все благодаря затраченному на подготовку времени. Уровень паладинов был намного больше чем у вампиров. Да и грамотная поддержка священников не оставляла никаких шансов на победу монстров.

На втором этаже Альберон освободил еще 30 паладинов и 40 священников, а также жителей деревни. После столь продолжительного и тяжелого боя Виид приказал отдохнуть.

- Отдых ребята, нужно перекусить.

Виид достал котел и начал готовить.

Обычно паладины с интересом следили за процессом готовки, но сегодня, роняя слезы, все отошли как можно дальше. У Вииды же не было выбора, он сидел и лил слезы в кастрюлю.

- Мы обязательно должны это есть?

- Пожалуйста, нееет.....

- Преодолейте это с божьей помощью.

Виид дал каждому тарелку с едой. В этот раз ингредиентами для блюда послужили яйца Джойнк и небесные плоды.

Чтобы успешно завершить задание, Виид старался максимально уменьшить возможные потери паладинов. Плоды увеличивали магическую силу и удачу, что делало заклинания священников более сильными. К тому же увеличенная удача позволяла получать больше предметов после смерти противников. Яйца Джонк на сутки увеличивали запас здоровья и маны.

Все это Виид положил в котел и сварил похлебку. Не забыв добавить побольше чеснока.

С тех пор, как Кулинария достигла средних уровней, он стал замечать что эффекты от ингредиентов проявлялись и в приготовленном блюде.

Чеснок, который Виид с головой кидал в похлебку, должен был понизить атакующие способности вампиров и не позволить монстрам слишком близко подойти к паладинам.

- Ааауухх.

- Щиплет глаза.

Приговаривая и рыдая паладины доедали похлебку.

Но это было еще не все, что им предстояло выдержать на привале. Виид, уже вовсю, еле сдерживая слезы, готовил маринованный чеснок, салат из чеснока и чесночные сэндвичи, а послушные паладины, грустно сидели рядом, плакали и помогали чистить новую порцию чеснока.

Но рано или поздно все плохое проходит, закончился и привал.

На 3м этаже крепости отряд поджидало 200 вампиров.

- Глупцы! Силы тьмы, покажите им настоящего врага, помутнение разума!

- Рыцари, идите к нам. Вступайте в наши ряды, давайте вместе управлять этими землями. Обаяние! - начали творить свои заклинания королевы вампиров.

После использования ментальной магии, часть паладинов стала драться между собой.

- Предатель! Прислужник вампиров!

- Да ты сам!

Паладины атаковали друг друга, некоторые даже накинулись на священников, которые всего-то пару часов назад их лечили. Не избежали заклинания и священники. Теперь они лишь стояли и наблюдали за развернувшимся действием.

Черный замок не то место, куда можно просто зайти и выйти.

Под заклинания вампирш попали только те священники и паладины, что были освобождены уже в замке. Большая часть отряда, благодаря действию статуи Ледяного дракона, смогла сохранить рассудок.

- Предатели! Мерзкие твари! Вы пошли против наших господ-вампиров и должны умереть!

- Да! Мир должен погрузиться во тьму!- кричали попавшие под заклинания паладины.

- Богиня Фрея, направь на путь истинный, верующих в тебя. Очищение! - Альберон и другие священники, вступили в бой за разум товарищей.

Виид трезво оценил обстановку:

'Сначала надо убить вампирш иначе будут проблемы.'

Только вот королевы находились в середине под защитой других вампиров. Напав на них можно было огрести еще больше неприятностей.

- Альберон, оставь пока паладинов, лечите в первую очередь священников.

- Да, я понял.

Альберон направил очистительную магию на священников. Попавшие под заклинание священники стали приходить в себя и помогать лечить паладинов. Правда, королевы не стояли на месте, а творили заклинания и опять брали освобожденных НИПов под свой контроль.

И все это происходило во время боя паладинов с простыми вампирами. Вообще, Виид тренировал отряд, как противостоять превосходящим силам противника. Если кратко, то главное: не поддаваться чарам противника, не разрушать строй и вовремя лечить раненых воинов.

Только вот ситуация выходила из под контроля. Вампиры нападали со всех сторон, паладины в центре дрались друг с другом и что было хуже всего, священники отказывались лечить своих товарищей.

Если бы не чудовищная концентрация запаха чеснока, отряд был бы уже полностью разбит. Но и с ним казалось все вот-вот развалится, нужно было срочно что-то предпринимать.

Виид набрал как можно больше воздуха и выкрикнул:

- Д! А! В! И! Т! Е! В! А! М! П! И! Р! О! В!

Вы применили способность Рев льва.

Боевой дух у всех дружественных отрядов, находящихся поблизости, повысился на 200%.

Все беспорядки прекращены.

В течение 5 минут лидерство увеличено на 170%.

Рев льва - умение которое Виид натренировал во время перехода через горы Баркху!

Оглушительный вопль вырвался из его уст и все заклинания вампирш тотчас развеялись.

Уровень лидерства Виида позволил освободить всех очарованных НИПов и эффективно раздавать приказы. Кроме того, вопль оглушил большую часть вампиров и настал идеальный момент для контратаки.

- Умрите!

Паладины начали яростно рубить ослабевших вампиров. Королевы гибли одними из первых, так как хоть их магия и была очень сильной, зато защиты они практически не имели.

После применения Рева, Вииду пришлось быть на стороже. Все вампиры попавшие под действие умения, старались пробиться к нему, поэтому Виид как угорелый бегал и кувырчался между сражающимися паладинами, стараясь сохранить голову на плечах.

Был в этом и плюс, пока Виид носился туда-сюда, паладины расправились с вампирами и зачистили 3й этаж. После чего освободили всех превращенных в статуи воинов.

300 паладинов и 100 священников!

Это был последний отряд отправленный орденом Фреи зачистить замок.

Четвертый этаж!

На нем поджидали последние силы врага, около 300 вампиров.

Но отряд Виида настолько разросся, что они не представляли проблемы. Слаженные действия паладинов и священников положили конец властвованию нежити в замке.

Теперь во всем замке остался только один живой вампир.

Лорд вампиров Торидо!

Говорили, что он обладает властью над жизнью и смертью и, что уровень вампира выше 400го. Корона Фарго была у него.

- Умоляю вас. Спасите ее...

К тому же оказалось, что превращенная в статую дочь одного из жителей стоит где-то на 5ом этаже.

Ее звали Фрина.

Красота ее была столь очаровательна, что слухи о девушке распространились далеко за пределы провинции. И именно поэтому она стала главным украшением покоев Лорда

вампиров.

'Конечно, было бы просто отлично до финальной битвы завершить хоть одно задание. Но видимо не судьба и все решится в последней битве.'

Виид осмотрел паладинов и священников. С ново освобожденными последователями Фреи, отряд можно было называть армией.

'Хорошо бы сделать из них свою армию...' - замечтался Виид на мгновение.

В принципе с такой силой занять замок и управлять провинцией Морта не так уж и сложно. За время существования игры, на Версальском континенте существовало не так много соединений равных или превосходящих по силе собравшихся паладинов и священников.

На самом деле, когда после общения преданность рыцарей или солдат повышалась до максимума, то их можно было считать своими подчиненными.

Однако, паладины и священники принадлежали к ордену Фреи и поэтому, как бы они ни почитали Вииду, после выполнения задания вернутся назад.

В любом случае это была грозная сила. Во многом кстати благодаря Вииду, так как за время сражений подчиненные перенимали черты командующего. Виид не любил бессмысленных жертв и глупых ранений. Битва должна вестись как можно эффективнее.

Именно так и поступали паладины. Если у воинов была уверенность в победе, то они яростно вступали в бой, иначе избегали его. И даже когда одерживали победу, старались обойтись без потерь.

За время подготовки и зачистки города, Виид с отрядом хорошо повысили уровни и выработали стратегию ведения боя. Каждое сражение велось максимально осторожно, вместо широкомасштабных атак, предпринимались короткие с перерывами и чередованием воинов. Пусть бои стали вестись дольше, но зато были безопасными для воинов.

Виид стал самой осторожностью во время руководства отрядом, в то же время, когда приходилось лично вступать в бой, он был смел и отважен, порой до безрассудства. Одно то, что Виид взялся за выполнение задания сложности В, уже много говорило о нем.

Армия воинов поднялась на 5й этаж.

Там в огромном помещении с колоннами, на золотом троне сидел молодой аристократ.

Лорд вампиров!

С длинными, иссиня-черными волосами и ослепительно белой кожей. Красивое, стройное тело, не оставила бы без внимания ни одна женщина. На голове у него была прекрасная корона со сверкающими драгоценными камнями. В его красоте было что-то пугающее. Бледное лицо и темные одежды еще больше подчеркивали это.

Виид внимательно осмотрел вампира и подумал:

'Наверное, это и есть корона Фарго.'

Он почувствовал, что наступает последняя, самая сложная битва. Скоро все решится.

Лорд Торида спокойно осмотрел ворвавшуюся армию паладинов и перевел все внимание на прекрасную статую девушку, находящуюся возле трона.

- Ах! Красота! Видели ли вы когда-нибудь столь прекрасную статую... - чарующим голосом произнес он.

-

Когда паладины увидели лорда, они застыли на месте.

В сражениях паладины славились страшной и решительной атакой, но, почувствовав силу исходящую от вампира, воины испугались.

В армии очень важен боевой дух и хотя его не подсчитаешь, но, если он падает, то и боеспособность армии тоже резко ухудшается.

- Я видел, - сказал Виид, и чтобы не затеряться среди паладинов, сделал шаг вперед.

- Ты видел еще более прекрасную статую, чем эта? - с сомнением спросил вампир.

- Да.

- Где?! - Лорд произнес это так, что казалось после ответа тут же помчится за статуей.

- На юге королевства Розенхайм, в деревни Бэран.

- Не в дворце и не в ордене. Да я впервые слышу название этой деревни. Как я могу верить, что там стоит статуя прекрасней этой!

- Хочешь верь или не верь, это твое дело. Ту статую сотворил я. Как и другую стоящую в окрестностях Черного замка. Статуя Ледяной Красавицы.

Лорд улыбнулся.

- Твоя профессия?

- Скульптор.

- Искусство! Оно делает жизнь богаче. Мне нравится это слово - богатство. Есть досыта и наслаждаться красотой - вот это жизнь! Именно поэтому я не люблю орден Фрей. Все эти глупые убеждения, что богатство нужно возвращать и создавать самому. Нет! Богатство нужно отбирать! Только благодаря жертвам возможна вечная жизнь и красота. Без жертв ничего не бывает. Почему люди этого не знают! Не понимают! Искусство - это то, что доступно для понимания только вампирам, властителям ночи!

Встав со стула, Торида постепенно изменяясь перешел к самому главному. Его когти увеличились, клыки выдвинулись. Перед отрядом предстал вампир, готовый к бою.

- Кровь! Хочу вдоволь испить и опьянеть от нее. Это и есть богатство для вампира.

Добро пожаловать в мой замок!

- Паладины, вперед!

Священники тут же наложили защитные заклинания, а паладины заняли круговую оборону.

Лорду это не понравилось. Он взмахнул рукой и тела воинов начали постепенно застывать и превращаться в камень.

Самая страшная способность Лорда - обращение в камень! Около 200 паладинов и 100 священников обратились в камень.

- Альберон!

Когда Виид закричал, Альберон начал применять заклинание очищения.

В этот момент и началась решающая битва.

Торидо словно молния мелькал тут и там, атакуя паладинов. Когти по остроте не уступали лучшим клинкам континента, после каждого удара кровь лилась ручьями. Но священники не дремали, и применяли мощнейшие лечебные заклинания.

'Хорошо. Держимся. Мы можем победить.'

Глаза Виида блестели.

Он сильно переживал, ведь это босс с 400м уровнем. Виид готовился к худшему, что от каждого удара будет умирать по паладину, но священники с трудом, все же успевали спасать паладинов и воины держались.

Бой затягивался. Армия паладинов противостояла одному вампиру, постепенно его выматывая. И эта стратегия принесла свои плоды.

Настал момент, когда мана и здоровье Лорда стали снижаться!

Казалось, вот-вот паладины с легкостью одержат победу.

Но босс в отличии от простых монстров всегда имеет туза в рукаве.

- Вихрь Клинков! - выкрикнул Торидо взмахивая рукой в сторону паладинов.

Порывы сильного ветра порезали и раскидали множество паладинов. Здоровье воинов попавших под действия способности, сразу снизилось до одной трети.

- Исцеляющая длань!

- Заживление!

- Восстановление!

Священники во всю раскидывали заклинания. Но попросту не успевали - то тут, то там вспыхивал серый цвет заклинаний вампира и паладины умирали.

- Вихрь Клинков!

Еще 20 паладинов отправились на вечный отдых.

Лорд же не останавливался ни на мгновение. Острые, длинные когти мелькали и резали одного воина за другим.

- Вихрь Клинков!

- Присветая Фрея!

Еще одна группа паладинов навсегда покинула бой.

Но и у Торида стали заканчиваться силы. Он остановился.

Виид подумал, что настал момент финальной атаки. Но не тут-то было. Внезапно Лорд прыгнул вперед, схватил одного паладина и прокусив его шею, стал пить кровь.

- Фу!

Схваченный паладин резко побледнел.

Торидо практически полностью восстановил свои силы и откинув тело мертвого паладина, отправился вновь атаковать строй потрепанных воинов.

- Защищайтесь, несчастные животные!

Вампир опять применял широкомасштабные заклинания, а когда его здоровье или мана значительно уменьшались, то выхватывал и выпивал еще одного воина.

Паладины старались не дать себя схватить, но уж слишком Торидо был быстрым и у них ничего не получалось. Лорд постепенно, по чуть-чуть изничтожал армию Виида.

' Я так много вложил в них, а он...'

Виид чуть не плакал от отчаяния. Он столько времени провел с паладинами, что можно сказать убивали его друзей. И ничего поделать не получалось.

Ситуация стала еще более мрачной, когда выпитые паладины начали вставать и сражаться на стороне Лорда. Они стали вампирами!

И хотя божественной силы у них больше не было, они все равно оставались хорошими фехтовальщиками.

Силы Торидо увеличились.

- Кааааа! - применил Виид Рев льва.

Но он не действовал на новообращенных слуг-вампиров. Даже не было привычного замешательства.

- Исцеляющая длань!

- Заживление!

Слава богине, священники держались. Без них бой был бы проигран в первые десять минут. Но даже с ними время работало против последователей Фреи, паладины уставали и скоро начнут сдавать позиции.

- Ахахха! - веселился Торидо.

Однако, у Виида еще оставалось кое-что в запасе.

- Я правда не хотел этого делать, но придется! Священники прекратите лечить паладинов, все заклинания в Лорда с приспешниками!

Ситуация резко поменялась.

Священники оставили паладинов и сосредоточенно поливали Лорда светлыми заклинаниями. Святое лечение для паладинов - выздоровление, а для вампиров - яд!

Положение паладинов резко ухудшилось. Они пытались лечиться доступной им магией, но без поддержки священников потери резко возросли.

- Аaaaaa!

Но и положение Торидо ухудшилось. Под лавиной светлых заклинаний здоровье быстро уменьшалось.

Вампир стал искать следующую жертву.

Быстро определившись, он схватил одного из паладинов и начал пить кровь.

Виид все это время искал слабое место Торидо. Абсолютно у всех монстров есть 'ахиллесова пята'. Лорд не был исключением. Виид понял, что когда вампир пьет кровь, он полностью беззащитен.

- Техника секущего ножа!

Меч Виида засветился синим неярким светом. Мечи под заклинаниями часто светились красным или черным цветами, однако у Виида цвет был синим. Раньше он был светло серым, но после перехода способности на средний уровень цвет изменился.

- Меч Цезаря! - прокричал Виид в прыжке и обрушил чудовищный удар.

По паладину который находился в руках Лорда!

Вы нанесли критический удар.

Восстановление сил при питье крови, разрушено.

Слабое место вампира - это сердце!

Виид пронзил обреченного паладина и достал сердце Торидо. Меч Агаты увеличил урон по нежити в два раза.

Лорд был серьезно ранен!

Но и Виид оказался в трудном положении. Для использования способности пришлось затратить всю ману и часть здоровья. И теперь один на один, без маны, он стоял рядом с вампиром.

- Ах ты гад...

Лорд отбросил в сторону убитого паладина и схватил Виида.

- Я убью тебя! Выпью досуха!

Торидо выдвинул клыки и потянулся к шее, собираясь прокусить горло. В это время Виид глядя в лицо вампира широко открыл рот и выдохнул.

- Аaaa! Мерзкий запах чеснока! - отшатнувшись и выпустив Виида, прокричал вампир.

- Ну, как тебе мое искусство, ценитель?

- Я убью тебя!

Но Виид уже бежал.

Без маны он не мог применить техники секущего ножа, а критические удары по боссу просто не проходили. Оставалось только спасти свою жизнь.

- Подлечите меня! Паладины в атаку!

Убегающий Виид получил поддержку от Альберона и других священников и его жизни быстро пришли в норму, а вот Лорду пришлось несладко - десятки разозленных паладинов атаковали вампира. В ответ монстр убил нескольких нападающих, но силы были слишком неравны, без восстановления сил и применения заклинаний Торидо стал легкой добычей для противника. Воины накатывали одной волной за другой. Количество пропущенных ударов перевалило за сотню и отчаянно взмахнув в последний раз когтистой рукой, Торидо упал на пол и умер.

В тот же миг все обращенные паладины последовали за Торидо. В отличие от простых вампиров, жизнь в них поддерживалась только благодаря магии, и когда ее не стало они тоже тихонько упокоились.

Среди священников потерь не было, но вот среди паладинов погибло 178 человек.

- Жаль... - тихо произнес Виид, восполняя ману.

Он не убил Лорда своими руками и теперь не мог получить причитающееся огромное

количество опыта. Смерть босса гарантированно подняла бы 4-5 уровней. Но теперь оставалось лишь сожалеть.

На месте, где умер вампир, лежала сверкающая корона и ожерелье.

Виид подобрал предметы и сильно удивился тяжести короны.

- Вы получили корону Фарго, драгоценность ордена Фрей.

- Идентификация!

Корона Фарго: Прочность 2000/2000

Это один из трех предметов, которые были у Богини Фрей, когда она спустилась на землю. Символ ее божественной власти... Тем, у кого сильная вера она даёт возможность управлять войсками ордена Фрей. Носитель короны, получит абсолютное признание армии.

Требования: Профессия, связанная с верой. Или же тот, кто получил признание в Ордене Фрей. Лидерство 800. Вера 1200

Эффекты:

Рост боевого духа у солдат.

Воины не сдаются вражеским войскам.

Сила +150. Ловкость +150. Физическая сила +150.

Остальные характеристики +50.

Слава +500.

Сокровище ордена Фрей.

Когда впечатленный Виид смотрел на корону, поступило еще одно сообщение.

- Характеристики искусства повысились на 20

Неудивительно что за простой осмотр короны подняли характеристику искусства. Драгоценные камни на короне ослепительно сверкали, а проработанности деталей Виид мог только позавидовать

- Теперь ожерелье. Идентификация!

Ожерелье темной жизни: Прочность 50/50

Изготовленное по секретным рецептам мастеров древней черной магии. В нем сокрыты тайные силы. Король нежити Бэрекен сотворил ее для своих самых преданных слуг.

Требования: не известно.

Эффекты: не известно.

- Ухх, - Виид глубоко выдохнул.

Эффектов он не узнал, но если не ошибался, то оно позволит управлять Торидо также, как Ван Хоком. Однако, в случае с Рыцарем смерти, пришлось победить его несколько десятков раз, что бы тот начал подчиняться. А тут Лорд...

- Лучше пока спрятать.

Виид убрал ожерелье в сумку.

После смерти Лорда вампиров замок преобразился.

Сквозь закрытые окна стали попадать лучи света. Темные и мрачные стены, пол и потолок посветлели, атмосфера изменилась на более легкую, как будто возвращалась к временам былой славы и роскоши.

- Священный свет, уничтожь темные силы искажающие и удерживающие чадо.

Последняя каменная статуя превратилась в девочку.

Жители деревни с радостью встречали вернувшихся победителей.

- Спасибо, спасибо! Теперь мы сможем зажить свободно.

Вы освободили провинцию Морта от заклятия.

Жители, превращенные в камень получили свободу.

Это было трудное для них время, но они не теряли надежду и теперь, после освобождения, восстановят провинцию Морта и заживут лучше прежнего.

- Ваша слава повысилась на 900.

- Дружеские взаимоотношения с жителями Морта стали 25.

- Ваш уровень повысился.

- Ваш уровень повысился.

- Ваш уровень повысился.

- Ваш уровень повысился.

- Ваш уровень повысился.

Задание сложности В завершено.

Подошедшие жители деревни держали в руках несколько небольших свертков.

- Примите наш скромный подарок.

- Вы получили 100 кусков радужной ткани.

- Вы получили 200 кусков шкуры оленя высшего качества.

Радужную ткань искали все мастера шитья, это была ткань 1го класса для изготовления одежды. Как и не менее знаменитую Шкуру оленя.

- Да зачем вы... Я поступил так, как мне велело сердце, - скромно сказал Виид, но все же аккуратно сложил в рюкзак ткань, не оставив и кусочка.

Все дела в провинции Морта были, в принципе, завершены..

Когда Виид направился к выходу из замка, паладины остановили его и произнесли:

- Командир, мы тут подумали. Если мы уйдем отсюда, то у них не будет сил противостоять монстрам. Поэтому мы решили остаться здесь и защищать жителей от сил зла.

Паладины и священники решили остаться.

Виид и Альберон тепло попрощались с доблестными воинами и вошли в пещеру с телепортом, в которой было на удивление много народу. Толпа священников ордена Фрей поджидала героев.

- Мы получили божественное откровение, о том, что ваша миссия успешно завершилась и поэтому ждали вас. Пожалуйста, поднимайтесь.

- Да.

Виид и Альберон поднялись к воротам телепорта и тотчас же пропали в лучах ослепительного света.

Глава 11. Странное выступление на ТВ.

Хэн зашел на сайт-аукцион и разместил информацию о принадлежащих ему предметах.

- И в этот раз надо получить хорошую прибыль...

Он провел в провинции Морта более 3х месяцев. Для успешного завершения задания уровня 'B', волей не волей пришлось потратить уйму времени и сил.

Теперь у него были:

2 пары манто.

4 пары сапог и перчаток.

Помимо этого, Хэн насобирал множество предметов, выпадавших из убитых паладинами монстров. Хотя он и охотился в течение 3х месяцев в провинции Морта, предметов набралось не так много, как хотелось бы.

Когда он охотился в одиночку, то все предметы после смерти монстров оставлял себе, но с приходом паладинов доля добычи значительно уменьшилась. К тому же за время выполнения задания, он истратил все яйца Джойнк и небесные плоды. Поэтому и хотелось продать вещи подороже.

Он предполагал, что заработает около 5500\$.

Получить столько с продажи предметов, было бы неплохо. Ведь на охоту он потратил целых 3 месяца, и единственное что осталось - заработать!

'Мне надо зарабатывать в месяц около 1800\$. И через пол года доползти до отметки в 2700\$' - размышлял он.

Бабушка, сестренка и Хэн.

Для обеспечения семьи по подсчетам Хэна нужно 1800\$ месяц. Тогда можно будет заплатить за страховку, и начать откладывать.

Только вот, сестренка через год пойдет в университет. Плата за два семестра равнялась примерно 9000\$, плюс какие-то деньги на учебники, одежду и прочее.

Если учесть все это, то когда сестренка пойдет в университет, в месяц надо будет зарабатывать около 3180\$.

Поэтому пока другие живут в свое удовольствие, встречаются с друзьями, Хэну нужно всю охотиться и работать над повышением уровней и способностей.

Королевская дорога!

Она уже плотно закрепилась на сайте-аукционе.

Множество игроков, таких как Хэн, хлынули в игру, чтобы заработать побольше денег. Обычно, это самые упорные и настойчивые игроки. Они образуют гильдии, набирают силу и распределяют охотничьи угодья. Для того, чтобы конкурировать с ними, Хэну надо еще больше стараться.

- Их результаты меня не волнуют. Я делаю все, что в моих силах. Эх, выгодно бы продать предметы.

Виид с уверенностью смотрел в будущее. Алмазный статус на сайте давал много приятных бонусов. Благодаря нему Хэн разместил предметы на самом видном месте аукциона.

- Хорошооо, - протянул Хэн, наблюдая свои предметы на главной странице сайта.

В этот момент Хайана заскочила в комнату.

- Братик, пришло время грызть гранит науки.

-

До экзамена оставался всего месяц.

Чтобы его сдать, Хэн готовился каждый день по 2 часа под руководством сестренки.

Дин-дон!

Во время занятий зазвонил телефон.

Хэн быстро поднял трубку, так как могли звонить с аукциона.

- Добрый день. Это телекомпания CTS, - послышался бодрый, уверенный женский голос.

Хэн уже слышал его, когда продавал персонажа из Страны магии.

'С чего бы ей звонить. Неужели они что-то купили?' - затаил надежду парень.

Чуть ранее на совете директоров телекомпании прошел жаркий диспут.

- Доля телевидения на рынке уменьшается! Наш игровой канал занимает всего лишь 7%.

- Может это потому, что мы слишком много рассказывали об играх, которые никому не интересны? Да, за них неплохо платили заказчики, плюс с рекламы перепродало, но вот зрителям не понравилось. Мы слишком много думаем о финансах. Пришло время рассказать о популярных играх и повысить рейтинги.

- Согласен! Нам необходимо провести кардинальные изменения. На других игровых каналах дела не лучше, и самой популярной передачей, как и у нас, является выпуск про игру 'Королевская дорога', не правда ли?

90% корейских геймеров играет в Королевскую дорогу.

Игра, собрала немыслимую аудиторию по всему миру и мало кто, особенно в Корее, критиковал подобный шедевр.

Не только по кабельным каналам, но и по общенародным, в новостях рассказывают об игре. Практически все телеканалы посвятили ей отдельную передачу.

В последнее время, многие офисные сотрудники вместо отдыха на курортах, остаются дома и режут в Дорогу. Говорят, что это становится социальной проблемой.

- Все могло бы быть намного лучше. Наша передача про 'Королевскую дорогу' не самая популярная на ТВ.

- И в чем же причина? Мы пригласили вести передачу известных актеров и шоуменов, даже показывали, как они играют.

Начальники всех отделов засмутились.

Актеры получали бешеные гонорары, но передачи с их участием не пользовались популярностью.

- Может пригласить каких-нибудь первых знаменитостей?

- Затратить еще больше денег? Мы уже это проходили, такой метод не работает. Рейтинги продолжают падать.

- Ходят слухи, что актеры стали избегать наши передачи.

Прошло уже много времени, но начальники так и не нашли выход из ситуации.

Работники телекомпании CTS проанализировали популярные передачи на своем канале.

На первых порах передачи с популярными актерами пользовались популярностью. Особенно, если эти актеры давно не снимались, то рейтинг резко взлетал. Благодаря им удалось

улучшать показатели. Поэтому до сих пор использовался этот метод.

Совещание перешло к более конкретным обсуждениям, выдвигались предложения как поднять рейтинг.

Актеры играющие в игры - это уже приелось.

Юная актриса, которая поймав кролика, делает несчастное личико и жалеет его.

Другие, даже не позаботившись ознакомиться с правилами, спорят с НИПами, а порой не помнят как называется королевство или город, в котором они находятся.

Звезды, одев мощные доспехи и оружие предоставленное компанией, просто и скучно убивали всевозможных монстров. Кроме того, пользуясь своей славой, звезды брались командовать отрядами сильных игроков, и зачастую незаслуженно приписывали победы отряда себе.

Все это у зрителей вызывало большое возмущение.

Королевская дорога, само название игры, говорит о ее ценности.

Кто угодно может стать королем, люди вступают в игру, чтобы удовлетворить свои амбиции, ставят целью одеть королевскую корону. Игрокам нравится мечтать и отправляться в приключения. Хотя у всех разные цели, мир игры, становится частью их жизни и они трепетно относятся к нему.

Веселая жизнь, полная приключений и новых испытаний.

Говорят, что после того, как появилась Королевская дорога, уровень самоубийств снизился.

Именно поэтому неумелые попытки актеров играть роли в виртуальной реальности, не интересовали зрителя.

- По-моему мы нашли первопричину и способ выйти из этой ситуации. В первую очередь надо увеличить количество передач про Королевскую дорогу.

Все присутствующие согласились с мнением одного из директоров.

- Это само собой.

- Да, так и поступим.

- Далее - впредь мы больше не привлекаем для участия актеров. На какое-то время, рейтинг снизится, но мы должны сделать этот шаг.

- Правильно!

Представители из бухгалтерии и отдела планирования яро поддерживали такой маневр.

- И последнее. Для поднятия рейтинга нам нужно предпринять особые меры. Мы создадим новую передачу!

- Новую передачу?

- Работать по такой же схеме, как и раньше мы не будем. Все эти краткие сводки новостей из

каждого города и королевства уже не так эффективны как когда-то. Да и мы же не новостной канал. Наша цель постараться стать поближе к игрокам.

- Поближе...

- Отберем 8 игроков и покажем их жизнь в игре. Как вы все знаете, в капсуле вся игра записывается на видео и сохраняется.

- Да, это так.

Капсулы, для игры в виртуальной реальности, создавала компания Юникон.

Цена на капсулы была чуть выше 9000\$. За такую цену игрок получал множество различных устройств, для комфортной игры. Среди них находилось и записывающий блок. Если не отдавать специальных команд, то он работает в стандартном режиме: все записывает и сохраняет.

- Мы расскажем о них. Покажем их секреты. Это станет ноу-хау в Королевской дороге. Мне кажется, что для игроков самым интересным является информация о других игроках, рассказы о них, не так ли?

- Точно, расскажем о настоящих героях.

Телекомпания CTS Media приступила к отбору игроков. В первую очередь они решили связаться с самыми известными фигурами в Королевской дороге.

Если рассказать о их росте, трудностях на пути к цели, выполняемых заданиях и секретных фишках, то рейтинг должен взлететь. Конечно, игроки не согласятся рассказать о всех секретах, но даже часть из них прикует внимание игроков.

В рыцарских романах сильные воины были выше денежных вопросов, но в двух книгах бестселлерах 'Дух воина' и 'Путь меча' они проявили алчность. Игрокам в Королевской дороге будут интересны секреты топовых игроков.

Телекомпания договорилась с лидерами каждой сильной гильдии и организации. С людьми обладающих большим влиянием и властью в королевстве или городах.

Еще одного игрока выбрали это был кузнец, Тор.

Об этом участнике уже несколько раз упоминали на ТВ. Доспехи, выходившие из под его молота обладали улучшенной защитой. Он стал представителем всех ремесленников.

Осталось выбрать еще одного...

- Вы господин Ли Хэн?

- Да.

- Добрый день. Рада слышать вас. Я секретарь генерального директора канала CTS Media, Юн На-Хи.

- Добрый день.

- Хочу еще раз поблагодарить вас, за прошлую сделку. На нашем канале CTS Media, благодаря вашему герою многие игроки вспомнили 'Страну Магии'. Мы показали карту всех районов, охоту на монстров и даже битву с боссами. Вы смотрели?

CTS Media. Год тому назад Хэн заработал 3 миллиона 90 тысяч долларов, именно за такую сумму купили его старенький аккаунт. Благодаря им он смог расплатиться с долгами и начать новую жизнь.

- Может и сейчас..

Он же как раз разместил объявление о продаже на сайте-аукционе! Однако, когда прозвучали первые слова, то Хэн невероятно удивился.

'Они что, просто позвонили, чтобы поздороваться?'

Ли Хэн прямо ответил:

- Нет, не смотрел.

- Не...смотрели?

-Я был занят.

Ли Хэн не обманывал.

В тот момент, он, как раз, был очень занят. Усиленно строил планы и готовился к участию в Королевской дороге, поэтому посмотреть передачу попросту не было времени.

- Ааа.., ясно.

Юн На-Хи некоторое время замолчала. А потом поведала о цели звонка.

- На самом деле, мы на канале планируем выпустить новый цикл передач, и хотим пригласить на неё вас, господин Ли. Но, сначала, я хотела у вас кое-что спросить. Господин Ли Хэн, вы играете в Королевскую дорогу?

На CTS Media подготовились к разным вариантам.

Один из них - отбор известных людей, которые играют в Королевскую дорогу. Известных, не в реальной жизни, а в игре. Приглашать людей чьи имена на слуху. Людей, представляющих какие-либо силы.

Тех у кого высший рейтинг.

Если показывать передачи о них, то можно постоянно держать в напряжении зрителей. А одного человека, решили выбрать из игроков, чьи рейтинг и имя еще не так широко распространены в игре, но он мог бы заинтересовать публику.

Герой, который бы своими поступками вызывал дрожь.

Они примерно представили кто им нужен, но они не могли искусственно создать такой персонаж из ниоткуда. Пришлось серьезно задуматься, где же взять такого человека. Отдел

планирования погрузился в размышления.

Когда они просматривали прошлые передачи, то наткнулись на программу о 'Стране Магии'.

Виид.

Персонаж, который поднялся на самую вершину в одной игре.

Загадочный персонаж, ставший легендой

Персонаж, которому нравилось драться с монстрами, персонаж, способный одолеть любого врага.

Все, кто играл в Страну Магии знали Вииду.

А что, если сейчас он тоже играет в Королевскую Дорогу? Как будет развиваться его персонаж, ведь он уже стал героем в одной игре, что будет в другой?.

Возможно, что он заинтересует зрителей.

Отдел планирования сдался.

- Нам нужен подобный человек!

Прошел год с тех пор.

Они предполагали, что как и 'рыба не может жить без воды', так и Виид, наверняка, уже играет в Королевскую дорогу.

- А можно поинтересоваться, какой у вас уровень?

Юн На-Хи осторожно спросила Вииду. Было не очень этично спрашивать у малознакомых людей их уровень в игре.

- 219-ый.

- 219-ый? О, вы молодец.

Однако, в голосе Юн На-Хи слышалось разочарование.

Человек, который стал героем в Стране Магии, добрался там до самых высот. Прошел год, а он все еще на 219-ом уровне, это было ниже её ожиданий. Да, это не низкий уровень, но игроков с похожими уровнями много.

Но, разве ж она знала, что Ли Хэн вложил в подготовку к игре целый год. А на самом деле, приступил к игре недавно.

Юн На-Хи объяснила Ли Хэну, что от него требуется.

- Мы подготовили новую передачу, нам понадобится ваша помощь господин Ли.

- Получается, вы предлагаете мне сниматься на ТВ?

Юн На-Хи любезно ответила на вопрос:

- Нет. Если вы отправите нам видеозапись о том, как вы играли до этого времени, то на основе этого мы сделаем передачу. Конечно, мы заплатим за это.

- Получается, если я передам вам видеозапись о том, как играл, то вы мне за это заплатите?

- Да, можете отправить любой короткий обзорный ролик. Как вы выполняли квест. Как, где и на сколько подняли уровень. И если можно о своих секретах и хитростях. Но не стоит открывать все секреты, мы никого не принуждаем.

- А сколько вы заплатите?

- За каждую передачу по 500\$. Передача будет выходить 2 раза в неделю. Пока мы предполагаем сотрудничество в течение 20 серий, но в зависимости от рейтинга контракт можно и пересмотреть.

Совсем неплохо. Деньги сами, неожиданно, шли в руки к Хэну и он согласился.

В этот же день заключил официальный контракт с CTS Media, через адвоката пришедшего к нему домой. Ли Хэн внимательно прочитал контракт, но не нашел ничего подозрительного.

Даже если рейтинг передачи будет низкий и ее отменят, а также если его персонаж будет не популярен и его сменят, то он все равно получит деньги за все 20 передач.

Ли Хэн поставил печать (В Корее ставят печать, у всех есть своя личная печать). Теперь, этой ночью, ему предстояло серьезно подумать.

- Что же им отправить!

Он заключил контракт и теперь надо отправить материалы. Но с чего начать?. С первого же предложения он застыл в нерешительности. Да, теперь он понимал чувства писателей.

- Сильно заморачиваться не стоит. Я же не режиссер, в конце концов, а простой игрок, поэтому так и буду поступать, как игрок. Покажу всю правду.

Решив так, Хэн быстро подготовил материалы.

Отдел подготовки новой передачи из CTS Media, получив материалы Хэна за неделю игры, был попросту потрясен. Они уже просмотрели материалы от других игроков. Некоторые очень тщательно подготовленные, с подробными описаниями. Но, все равно, чувствовалось, что это писали не профессиональные сценаристы, а игроки. Тут и там мелькали пустые разговоры с друзьями, которые использовать в программе было не возможно. Материала для выхода передачи хватало, даже с учетом того, что многое пришлось просто обрезать. Однако, этот сценарий был другим.

Даже если захочешь, то еще более кратко не напишешь:

- День первый.

Королевство Розенхайм, крепость Серабург. Начало.

Пошел в тренировочный центр и целый день бил чучело.

- День второй.

Целый день бил чучело.

- День третий.

Целый день бил чучело.

- День четвертый.

Целый день бил чучело

-

В течение недели не произошло ничего, кроме этого.

- Что это? Он что, насмехается над нами? - Режиссер Хан Ён-Чоль был в ярости.

Помощники спрятались от страха. Когда режиссер злился, то швырял все, что попадалось под руку. Сколько камер он уже так разбил.

Хан Ён-Чоль зло выдохнул и сказал:

- Ну пусть издевается. Его сценарий 'дерьмо', но у нас же есть видеозапись. Сценаристы соберитесь и посмотрите материал, потом на основе этого мы отберем части для передачи.

Специалисты смотрели видео материалы и переписывали сценарии. В самом конце, подошла очередь и материалов Хэна.

Все замерли, открыв рот...

'8 героев'

На канале CTS Media началась новая передача.

В ней рассказывали об игроках ставшими лидерами в игре 'Королевская дорога'.

Уникальные интервью, рассказы о препятствиях встреченных на пути к вершине славы и трудных принятых решениях. Благодаря всему этому первая передача прошла успешно, рейтинги быстро росли.

Успехом стали не актеры, а рассказы о сильнейших игроках! Они заинтересовали людей больше, чем что-либо еще.

7 игроков, с первых моментов игры, вместе с друзьями создавали гильдии, или выполняли задания. И только один игрок избивал чучело.

После первой передачи в интернете пошли дебаты:

- Кто это?

- Они что издеваются над зрителями? Как так можно.

- Небось они еще и зарплату получают... ая-йя-йя!

Страницы с комментариями на сайте телекомпании готовы были взорваться.

Так прошла 1ая передача, 2ая, 3ая.

В интернете обсуждали особенности и хитрости каждого игрока.

В передачах рассказывали сразу о событиях недели, однако один игрок все так же, по прежнему каждый раз бил чучело. Зрителей стал привлекать этот загадочный персонаж. Им стало интересно, кто он и почему так играет. Они надеялись, что дальше произойдет что-то интересное.

Однако, после 4ой программы на ТВ больше ничего не стали показывать об этом игроке. Они сняли его с передачи, поскольку всегда было одно и то же.

Конец 11 главы и 3 книги.

ПРОДОЛЖЕНИЕ СЛЕДУЕТ

<http://tl.rulate.ru/book/487/8847>