

Книга 5.

Глава 1. Усыпальница Великого Короля.

Виид шел по коридору в сопровождении рыцарей.

К этому моменту он уже перебрал в уме сотни вариантов будущего вида усыпальницы.

'Усыпальница, которая оставит след в истории. Легендарная усыпальница. Гигантская и величественная. Нужно построить сооружение, достойное короля'.

Создать такую усыпальницу - дело не из легких.

Однако, Виид не из тех, кто сразу отступает.

'Мой талант - это упорство и трудолюбие. А теперь я превращу их в искусство и добьюсь успеха. Разве в мире есть что-то, чего нельзя добиться упорным трудом?'

Такого и правда ранее не случалось.

В любом деле тяжелый труд - это верный путь. Не зря говорят, что залог любого успеха - это 99% усилий и всего 1% вдохновения. Никто не может почивать на лаврах успеха, не пройдя через трудный и извилистый путь по направлению к цели.

'Для меня нет ничего невозможного!'

Виид воодушевился.

Необходимо превзойти все доступные человеческому сознанию размеры усыпальницы. Все огрехи скульптурного мастерства можно с лихвой компенсировать масштабами строительства. Как и в случае с Ледяным драконом: чем огромнее будет сооружение, тем лучше.

'Построю самую величественную королевскую усыпальницу! И несомненно, добьюсь успеха!'

Успешно выполнив это задание, Виид мог не только сильно повысить свой опыт, но и получить редкое или даже уникальное оружие. И все же что именно, и главное, как строить, он пока так и не придумал.

- Виид, ты закончил разговор с королем?

Неожиданно возник шепот Пэйла. Видимо, он сильно беспокоился после того, как на его глазах королевские солдаты куда-то утащили старого друга.

Виид прошептал в ответ:

- Да, я уже выхожу.

- Мы тут все сильно беспокоимся. Все в порядке?

- Да, я получил ответственное задание от короля.

- Ах, вот как. Получается, мы опять расстаемся...

Голос Пэйла звучал очень грустно.

И так же печально чувствовали себя все остальные. Они наконец-то встретились после той давней охоты в Лавиас, и вот всего лишь через несколько часов расстанутся вновь.

- Нет! Для этого задания мне понадобится помощь, Пэйл.

- Правда? Но ведь это задание от самого короля!

- Все возможно.

- Кстати!.. Виид! Перед дворцом собралась огромная толпа людей. По правде говоря, я никогда не видел столько игроков в одном месте. Как бы не случилось чего нехорошего...

- Их так много?!

- Даже больше, чем ты сейчас представляешь. И если ты в скором времени не выйдешь, они могут начать штурмовать дворец.

Пэйл красочно описал обстановку за стенами дворца. Толпы людей, словно грозовые тучи, облепили все, куда бы он ни направлял взгляд.

Задание от короля! Легендарная усыпальница!

В этот момент отдельные мысли выстроились в стройный ряд, и по лицу Виида пробежала коварная ухмылка.

'Да! Решено. Усыпальница должна выглядеть именно так!'

Пэйл, Ирен, Ромуна и Сурка тихо разделяли радость за Виида между собой.

- Не верится, что это задание от самого короля!

- Вот уж точно. Думаю, будет нечто интересное.

Виид получил задание от короля. Грандиозное событие для мира игры, поэтому друзья осторожно перешептывались, чтобы никто не услышал.

- А мы точно сможем принять участие?

- Да. Виид сказал, что понадобится помощь. Поэтому не переживайте.

- А вот меня больше волнует, сможет ли Виид оттуда выйти... - сказала Ирен.

Вокруг дворца столпилось много народу. Как только Виид появится, с большой вероятностью, толпа накинется на него и не отпустит, пока он не ответит на все вопросы. Для одиночки, каким по натуре был Виид, это могло быть нелегким испытанием.

- Пусть все завершится хорошо и у него не будет проблем... - тихо прошептала Ирен.

Когда Виид покинул пределы дворца, людей перед воротами собралось очень и очень много.

Только один слух, что кто-то удостоился аудиенции у короля, заставлял людей бросать все дела и устремляться к воротам. Более того, многие заранее подумали о возможном побеге Виида и поэтому ждали у черного хода.

Однако Виид решительно вышел из главных ворот дворца, и народ сразу же стал стекаться к центру событий.

- Зачем Вас пригласил король ?

- Скажите хоть несколько слов о том, как прошла встреча!

- Да, расскажите!

Все стали одновременно задавать вопросы Вииду, поднялся людской гул.

Виид внимательно посмотрел на них.

'Так, костюм того игрока стоит около 3х золотых'.

В его голове вертелись лишь деньги.

'А щит стоит 6 золотых, хотя если обратить внимание на потертый вид, можно предположить, что он куплен с рук. Значит, при удачной сделке его можно было бы купить за пару золотых'.

Среди толпы встречались ветераны, но новичков собралось гораздо больше. У них были более низкие уровни, и они не могли далеко уйти от крепости Серабург, поэтому когда пошли слухи, они самыми первыми прибежали к воротам дворца.

- Кх-кх... - Виид откашлялся.

Возвести усыпальницу - не такое уж и сложное дело. Однако построить так, чтобы она понравилась королю, чтобы от одного взгляда на нее захватывало дух, не так-то и просто.

Если выполнять строительство в одиночку, на это можно потратить год или даже больше времени. Поэтому для выполнения задания нужны люди, много людей. Работники, которые бы беспрекословно выполняли указания Виида.

'Они все должны стать моими работниками...'

Для обращения к людям Виид применил навык Рев льва третьего уровня. Иначе его бы попросту не услышали.

- Хочу сообщить вам, что я получил задание от Его Величества Сиодерна, короля Розенхайма.

Вы применили навык Рев льва.

Громкий голос прозвучал перед дворцом.

Собравшимся казалось, что кто-то просто стоит и говорит рядом, все было прекрасно слышно. Многие новички впервые услышали такой энергичный и бодрый голос. Любопытство в игроках разгорелось с новой силой, и люди опять начали выкрикивать вопросы:

- Что? Задание?
- Вау, то, что этот парень встретился с королем, уже круто...
- Получил задание от самого короля?
- Так ведь это впервые произошло на Версальском континенте.
- Первый. Он первый, кто получил задание от короля.

Толпа пришла в возбуждение.

- Расскажи, что за задание!
- Помоги нам тоже встретиться с королем!

Когда выкрики вновь слились в гул, Виид взмахнул рукой и еще больше подстегнул их интерес.

- Я получил задание создать нечто особенное. И, к счастью, это задание я могу выполнить вместе с вами!
- О-о-о-о-о!
- Возьми нас на задание!

Толпа пришла в неопишуемый восторг. Задание от короля Розенхайма! И к его выполнению можно присоединиться!

- Я, конечно же, хочу выполнить его вместе с вами, - продолжил говорить Виид. - Одно то, что мы все живем и дышим на Версальском материке, означает, что мы связаны и должны помогать друг другу, верно? Однако получить это задание было не так-то и просто, поэтому за участие в его выполнении я буду брать по одному золотому.

Интерес народа еще больше усилился. Виид говорил так, как будто делает для всех собравшихся людей большое одолжение.

- Верно. Честные и хорошие слова!
- Такой выдающийся человек...
- Побольше бы таких людей, я с тобой!

В глазах толпы Виид стал одним из самых честных и благородных людей Версальского континента.

Задание сложности В. Даже за возможность присоединиться к заданию сложности D брали больше. А тут всего один золотой.

Смотря на чистое и улыбающееся лицо Виида, люди видели перед собой чуть ли не святого, которому можно доверять. Виид же вел быстрый подсчет возможной прибыли.

'Если мы просто присоединимся к заданию, то будем чувствовать себя виноватыми...'

'Лишь поэтому он взял с нас такие гроши'.

Наконец-то людям стали понятны мотивы Виида. Им настолько понравились его слова, что последние крохи сомнения выветрились из головы. В жизни всегда так: если что-то сильно нравится, то ты не можешь и на секунду усомниться в правдивости слов! За свою жизнь каждый человек хотя бы пару раз наступает на эти грабли и получает удар в спину от надежных и, как кажется, достойных доверия людей.

Виид вполне подходил под данное описание.

- А что, собственно, Виид собирается делать?

- Что-то внезапно я разволновалась.

- Такое чувство, что он специально вышел перед всеми этими людьми...

- А может, задание от короля не очень хорошее?

Пэйл, Ирен и другие прекрасно представляли, что Виид за человек, и теперь активно переговаривались по 'шепоту' между собой.

Что-то тут не так!

Они видели, что все собравшиеся у дворца люди попали под уловку одного харизматичного мошенника. Выражение лица и уверенный голос Виида просто заставляли людей верить, однако для тех, кто был раньше с ним знаком, все выглядело очень подозрительно.

- А теперь я начну присоединять вас к заданию.

Под конец Виид еще больше повысил голос, и сосуды на его шее вздулись и посинели от переносимых усилий.

- Прежде всего я хочу сказать всем желающим присоединиться к заданию, что вам придется выполнять все мои приказы. Вы должны пообещать это. Только тех, кто даст клятву, я приглашу на выполнение задания.

Так толпа людей пошла на поводу у Виида. Если бы людям дали немного подумать, то еще неизвестно, как бы они поступили. Одно то, что кто-то делится с тобой заданием, полученным от самого короля, должно было вызвать большие подозрения.

Однако, в отличие от человека, толпа не думает! Все события происходили так быстро, что времени приостановиться и подумать у людей попросту не было. Тем более что это же задание от самого короля Розенхайма!

И если поспешить, вы можете принять в нем участие.

- Подвинься. Я первый!

- Что?! Я пришел гораздо раньше!

Мгновенно, конечно, не без споров, люди выстроились в длинную очередь. Она начиналась от ворот дворца и тянулась по улице, пока не скрывалась за углом. Не все люди успели к началу событий, поэтому, придя и увидев длинную очередь, они не раздумывая вставали в конец в надежде получить что-то ценное.

- Будете ли Вы выполнять все мои указания до завершения задания?

- Да, буду. Спасибо за то, что взяли меня на задание.

Виид начал принимать людей на строительство, не забывая брать с каждого по золотому.

Дзинь!

Помогите выдающемуся скульптору Вииду в постройке усыпальницы.

Королю Розенхайма Сиодерну осталось жить совсем немного. Пока смерть не забрала его в свои объятия, он хочет построить для себя усыпальницу.

Сложность: 'В'.

Награда: В случае успешного выполнения задания Вы получите очки расположения королевского дома, как минимум 50. В зависимости от выполненного объема работ Вы можете получить дополнительную награду и славу.

- Спасибо.

- Большое спасибо.

Присоединившись к заданию, люди с радостью отходили в сторону.

Так как первоначально задание получил Виид, он мог выбирать людей, с которыми будет его выполнять. Правда, награда для нанятых игроков сильно отличалась от первоначальной. И все равно люди были очень рады получить задание от самого короля, да еще и сложности 'В'; для них это стало большой удачей.

Тут подошла очередь Пэйла и компании.

- Ого, задание сложности В...

- Ты говорил, что тебе нужна наша помощь?

У Пэйла было чувство, как будто его сердце сейчас вырвется из груди.

Зачем он поверил Вииду?! Как только он увидел простодушное и радостное выражение лица Виида, нужно было сразу же насторожиться. А когда услышал, что он позволит присоединиться всем к заданию - придумать отговорку и сбежать.

Все действия Виида выглядели очень подозрительно. Задание сложности 'В'. Пэйл и девчата прекрасно знали, каким образом Вииду удалось выполнить задание аналогичной сложности в провинции Морта, поэтому друзья чуть-чуть паниковали.

- Буду выполнять все, что ни скажете.

- Поручите любое дело. Я не подведу Вас!

Практически все собравшиеся хотели участвовать в строительстве усыпальницы. И это было неудивительно, так как среди игроков набралось много новичков, которые никогда не выполняли задания такого уровня сложности. Люди приходили в возбуждение только от одного факта, что будут участвовать в столь сложном задании.

Пока Виид нанимал людей, в его голове уже сформировался готовый план, в котором были расписаны все дальнейшие действия.

- Прежде всего для строительства усыпальницы надо выбрать хорошее место. Открытую местность с хорошим видом. Нужно, чтобы оттуда были видны река и горы. Кто знает такое место?

Как только Виид задал вопрос, тут же поднялось несколько рук.

- Я знаю такое место!

- Я тоже. Оно недалеко от крепости Серабург. Находится на востоке от равнины, там впереди река, а сзади горы.

- А как насчет возвышенности к северу от крепости? Там тоже хороший вид, и горы с рекой тоже видно.

Один из важных моментов достижения успеха в создании скульптуры - это умение оценить, насколько местность подходит для будущей скульптуры. Фен-шуй!

Для большей вероятности успеха нужно было выбрать идеальное место. Виид решил самостоятельно осмотреть все предложенные места и выбрать самое лучшее.

Как только Виид пришел в движение, толпа тут же последовала за ним. По дороге к ним присоединялись все новые и новые игроки, и количество людей росло как снежный ком.

Вот так они добрались до местности, находящейся на востоке от крепости. Виид остановился и внимательно осмотрелся. Места для строительства было достаточно, правда, вокруг то тут, то там было раскидано много крупных камней.

'Раз тут столько камней, значит, земля твердая... Пейзаж тоже подходит. Думаю, в другие

места идти уже не нужно, это идеально подходит'.

Обычно для усыпальниц выбирали ущелья или горы. Однако для задумки Виида нужно было как можно больше открытой местности.

- Так, с местом мы определились... Для возведения усыпальницы, мне понадобится много материала. Кто знает, где тут поблизости карьер? Мне нужны камни, способные выдержать большой вес.

- Я знаю, где, - тут же раздался голос из толпы.

Не успеешь спросить, как уже получаешь ответ. Обычно игроки не обращали внимания на карьеры, но людей собралось так много, что хоть один знающий среди них сразу же находился.

Виид направился на осмотр карьера.

Там лежали огромные каменные глыбы. Их нужно было лишь обработать и затем использовать для строительства усыпальницы.

Виид внимательно оглядел выжидающе смотрящих на него игроков и решил еще раз подстегнуть людей к работе.

- Ну что, вы готовы приступить? Вперед за задание сложности В!

- Ура!

- Как вы знаете, в зависимости от вашей работы меняется и вознаграждение, поэтому мы начнем работать как можно скорее, а именно прямо сейчас! Кто не хочет вносить свой вклад сегодня, может приступить к выполнению задания с завтрашнего дня.

- Давайте приступать!

- Чего ждать, вперед за дело!

Чем больше успеешь сделать, тем выше возможная будущая награда. Конечно же, люди хотели поскорей приступить к выполнению задания.

* * *

На просторах Версальского континента располагалось множество королевств, и несметно количество путешествующих игроков. Однако, несмотря на огромные расстояния, слухи распространялись со скоростью света.

Кто-то разместил сообщение на форуме Королевской дороги.

Тема: Задание сложности В.

На территории королевства Розенхайм происходят удивительные вещи.

Там появился первый игрок, удостоенный аудиенции у короля. Более того, этот игрок получил задание сложности В и, что необычно, решил разделить его с другими людьми.

Лучшие игроки Королевской дороги объединяются в группы в надежде получить задание такой сложности, однако им все равно очень редко это удается.

Тем более в королевстве Розенхайм, ведь основная масса игроков тут с низкими уровнями. Поэтому делиться с ними столь сложным заданием - чистое безрассудство.

Я тоже участвовал в том столпотворении перед воротами дворца и отношусь ко всему произошедшему отрицательно.

Но меня поразило то, что профессия игрока, раздающего задание, - скульптор.

Само же задание сложности 'В' заключается в постройке королевской усыпальницы.

Любой может принять участие в выполнении задания, поэтому я считаю, что это очень ценное предложение.

Провокационный текст о задании сложности 'В' сразу привлек внимание большого количества людей. Началась цепная реакция.

Так сложилось, что обычно все новые темы на форуме Королевской дороги размещали игроки с центра материка. Потому как многие игроки, ставшие ветеранами и имеющие, что рассказать, начинали свой путь именно из королевств в центре. Вот почему отношение к игрокам, начавшим свой путь на окраине материка, зачастую было пренебрежительное.

Центр материка считался примером для подражания, так как оружие, доспехи и знания чаще всего поступали оттуда. И лишь теперь игроки стали завидовать тем, на кого обычно смотрели свысока, тем, кто жил на окраине Версальского континента.

- Это действительно задание сложности 'В'?

- Если он не врет, это сенсация!

- Можно принять участие в задании... Вот уж повезло игрокам в королевстве Розенхайм.

- Я из королевства Дор, и теперь я помчусь туда как можно скорее.

- Скульптор... Я даже не знал, что в игре есть такая профессия. Я в шоке, что он удостоился встречи с королем, да еще и задание получил.

В головах людей сложилась иллюзия о профессии скульптора. Аудиенция у короля, получение задания столь высокой сложности игроком такой профессии!

Лавки, где продавались скульптуры, заполнились людьми, вдруг стало появляться очень много игроков, держащих в руках долото и резцы...

* * *

Игроки как муравьи облепили окружающие карьер горы.

- Ветер, наберись силы и порази моего врага. Ветряное лезвие!

Стоящие в ряд волшебники подготавливались и кидали одно заклинание за другим. Их целью были не опасные противники-монстры, а простые голые валуны!

- У моего топора нет достойных противников. Я разобью все, что попадет. Двойной удар! - выкрикивали варвары и рубили оружием камень.

Процесс стройки был в самом разгаре. Одни игроки благодаря всевозможным заклинаниям, навыкам и техникам раскалывали и обтесывали камни, после чего в дело вступали другие, в основном маги, которые уменьшали вес глыб заклинаниями, тем самым позволяя третьим взяться за доставку камней к месту возведения усыпальницы.

- Ну! Давайте поднимать на раз, два, три. Яхо-о!

Десятки игроков брались за огромные глыбы и медленно перетаскивали их к подножью горы. Никто не спешил, так как горы не прощали ошибок. Затем глыбы погружали в повозки и везли дальше; в некоторых случаях все грузили на бревна и прямо так тащили к месту строительства.

- Давайте в темпе, двигаемся.

- А эти просто понесем.

Большим трудом глыбы накапливались в окрестностях к востоку от крепости Серабург. Игроки взваливали на спины самые маленькие глыбы, но даже после заклинаний вес был такой, что приходилось буквально истекать потом во время переноса камней.

'Так тяжело, что хочется умереть'.

'Еще чуть-чуть, и я сойду с ума от напряжения...'

'Надоело.'

У каждого переносящего глыбы игрока неоднократно возникали мысли бросить все и уйти восвояси. Однако пройдя весь путь до конца, они все равно возвращались и продолжали работать.

Жестокая зависимость!

Задание сложности 'В' на какое-то время заставило потерять людей здравый смысл. Однако не только в этом было дело. Шестеренки в голове Виида вертелись с бешеной скоростью, и был разработан эффективный план по управлению людьми. Каждый раз на середине пути к повозкам игроки встречали спокойно стоящего Виида, и он говорил им, сколько работы уже было выполнено.

- Двенадцатый раз. Пока лучший результат - это четырнадцать глыб.

Осторожная и очень хитрая стратегия раздувания конкуренции. Тем более что большинство игроков из крепости Серабург подключились к заданию позже, а награда напрямую зависела от выполненной работы. Людям казалось, что если они бросят все, то останутся только в проигрыше.

'Я дотащу этот камень'.

'Обязательно добьюсь своего!'

Соблазн, который крепко опутал всех игроков, выполняющих задание сложности 'В'.

Мышцы Пейла судорожно сокращались.

Он стоял и смотрел вниз, на бесчисленное число людей, переносящих каменные глыбы. Мужчины и женщины, старики и дети - все работали. Веренице из носильщиков не видно было конца и края.

'Вот и в игре появилось место, где люди трудятся по-черному...'

Даже уставши, как собака, Пэйл не мог сдержать своего удивления. Виид решает проблемы лишь упорством и трудолюбием, а теперь от него заразились и все остальные люди.

- Ай! Пэйл, иди быстрее! - раздалось из-за спины.

Ирен, Ромуна и Сурка шли сразу за ним и чуть не врезались в задумавшегося парня.

- Пэйл, ты идешь медленно и задерживаешь всех!

-

У него просто не было слов. Но что поделать, они тоже попали в лапы к Вииду! Очень уж заманчиво выполнить задание сложности 'В' и получить славу с очками репутации.

* * *

KMS Media регулярно посещало все сайты, блоги и форумы, посвященные Королевской дороге. Для хороших репортажей надо уметь быстро реагировать на меняющуюся обстановку. В своей массе сообщения содержали лишь мусор, но и там иногда получалось раскопать что-нибудь интересненькое!

Разнообразный материал вначале проверяли эксперты, после чего создавалась команда, которая прорабатывала интересную новость.

Сообщение о задании сложности 'В' в королевстве Розенхайм тоже попало в их сети. Продюсер, эксперты и сценаристы срочно собрались на собрание.

- Насколько можно доверять этим сообщениям?

- Источник, разместивший данную новость, нам не известен, однако похоже, что это реально происходит. Все игроки королевства Розенхайм знают об этом событии. Среди них есть наши доверенные лица, на слова которых можно положиться.

- Тогда нужно отправить туда специального корреспондента, не так ли?

- Как раз в королевстве Розенхайм находится Син Хе-Мин. Недавно она сказала, что направляется туда для выполнения какого-то задания.

Син Хе-Мин считалась одной из самых лучших ведущих в программе о Королевской дороге на KMS Media.

- Прекрасно. Тогда передайте ей, чтобы она начала работать над репортажем.

- Минуточку. Но сегодня утром Син Хе-Мин сказала, что у нее возникли срочные дела и попросила некоторое время ее не искать...

- Правда? Син Хе-Мин так и сказала? Не похоже на нее.

Продюсер покачал головой. Син Хе-Мин ни разу не опаздывала на съемки и считалась очень ответственным репортером.

- Что за срочные дела могли у нее возникнуть в королевстве Розенхайм? Когда там творится такое!

- Минуточку, а может тогда...

* * *

- Ох, как тяжело.

Мейрон со стоном тащила глыбу. На ее хрупких плечах лежал совсем не легкий груз, который она поддерживала тонкими руками.

'Я справлюсь'.

Ведь она уже пережила столько событий в игре. Когда Мейрон начинала, то сначала с головой погрузилась в охоту. Потом ее увлекли битвы с монстрами в отряде. Это было весело и интересно - дружить с новыми людьми.

Уровень рос очень быстро. Порой ей казалось, что, может быть, у нее даже талант к игре. Но скоро для мечтаний и охоты в отряде не осталось свободного времени, так как ее пришлось много работать над передачами о Королевской дороге.

'Я совершу нечто удивительное'.

Мейрон мечтала об приключении. Женщина-рейнджер, помогающая людям в беде.

До этого момента она лишь рассказывала о приключениях других людей. Но теперь настал новый этап, хватит завидовать, пора самой стать героем.

'Но этот камень очень уж тяжелый'.

Мейрон была готова вот-вот расплакаться.

В профессии рейнджера сила считалась не самой важной. На первом месте всегда стояла высокая ловкость, ведь благодаря ей легче преодолевать горы и опасные места. Из-за этого силы у нее было мало, поэтому все камни казались ей более тяжелыми.

'Мамочки!'

Она шаталась и была готова вот-вот упасть. Мейрон держалась лишь на силе воли, которая с каждым шагом все истончалась. Угроза упасть и умереть под весом огромного камня маячила рядом, за спиной.

- Все в порядке?

Кто-то подошел и поддержал камень, который несла Мейрон.

Она осторожно подняла голову и увидела, что рядом стоит какой-то лучник. Но ее поразила не столько его помощь, сколько его усталое состояние.

У рейнджеров и лучников основным оружием был лук, поэтому ловкость была главной для обеих профессий.

По лицу парня стекал ручеек пота. Но он все равно остановился, чтобы помочь ей.

- Я... У меня все нормально... Вам же тяжело.

- Ничего. До повозок осталось немного, я Вам помогу.

- Но тебе... Вам же трудно.

- Я выдержу, - сказал парень, вытерев рукой пот со лба.

В обычное время такая помощь не стоила бы и толики ее внимания. Однако в этой ужасной ситуации, когда и самому лучнику было непросто, поступок поразил ее до глубины души.

- Э... А как Вас зовут? Я Мейрон. Не поймите меня неправильно, но мы могли бы подружиться и иногда переговариваться по 'шепоту', поэтому...

- Пейл. Меня зовут Пейл.

Мейрон и Пейл, обливаясь потом, тащили камень и улыбались друг другу.

Глава 2. Возведение королевской усыпальницы.

На месте предполагаемого строительства усыпальницы Виид варил травяную кашу, которую бесплатно раздавал работающим игрокам.

- Надо будет хорошо потрудиться, поешьте и потихоньку приступайте.

- Спасибо.

Уставшие, после переноса каменные блоков, люди с благодарностью брали по тарелке каши.

Живучесть повысилась на 35.

Чувство голода пропало.

Жажда полностью прошла.

Готовка среднего 4-го уровня, а Ремесло среднего 9-го!

Неудивительно, что каша, которую готовил Виид, была очень вкусной и ароматной. В последнее время ему не удавалось много готовить, но все равно благодаря развитию Ремесла блюда выходили намного вкуснее, чем раньше.

Игроки уважали и любили Виида.

Да и как его не любить? Виид не только позволил им участвовать в столь редком задании, но и бесплатно кормил... Травой. Простой, зеленой, вкусной травой, которую он разварил до кашеобразного состояния.

Значительное число игроков, выполнявших задание, имели низкие уровни. Поэтому зачастую у них не было лишних денег, чтобы купить какие-либо продукты. Если таких людей не накормить, из-за голода они не смогут толком участвовать в строительстве усыпальницы.

Вот Вииду и приходилось стоять и готовить травяную кашу, которую он потом раздавал всем желающим абсолютно бесплатно.

Кроме каши Виид очень внимательно следил за сохранением трудовой атмосферы. Какими бы ни были хорошими все эти люди, если вдруг возникнет какое-то недовольство, оно может очень быстро перерасти в забастовку, и стройке конец.

Сейчас всем двигателем строительства были низкоуровневые игроки. Они были более заинтересованы в награде и поэтому усердней работали. Смотря на них, другим людям волей-неволей приходилось подтягиваться под их темп работы.

- Спасибо, Виид!

Юноша, съевший порцию травяной каши, искренне поблагодарил Виида. Обаятельный паренек, которому в реальном мире лет 15, и он только заканчивает школу.

- Не за что, и тебе спасибо, что блюдо понравилось, - ответил Виид с улыбкой.

За сегодняшний день он уже сотни раз так улыбался.

Каким бы ни был приветливым человек, но столько улыбаться было нелегко. Неудивительно, что улыбка на лице Виида выходила довольно притворной. Его глаза улыбались, а вот рот был чуть-чуть искривлен. Из-за этого улыбка выходила немного насмешливая. Зато голос оставался приветливым.

- Лемон, вы уже перенесли целых 8 камней!

- О, Вы меня запомнили?

- Конечно. Вы же один из тех замечательных людей, которые с таким удовольствием едят мою кашу... Солнце еще не село, и если Вы успеете перенести еще один-два блока, то войдете в число тех, кто сегодня больше всего поработал.

- Правда? А я уже хотел заканчивать... Понял. Сейчас быстренько!

Молодой парень Лемон побежал в сторону лежащих камней.

Так получилось, что теперь все, кто занимался переносом каменных блоков, ели только бесплатную кашу от Виида. Это стало негласным правилом.

И хотя на словах каша называлась травяной, это не значило, что она состояла лишь из травы! Даже если блюдо приготовлено таким мастером, как Виид, есть одно и то же быстро надоедает. Поэтому он иногда добавлял в нее мясо и другие продукты, тратя при этом на них по 100 золотых в день.

Однако Виид считал эти траты инвестициями в будущее. Инвестициями в повышение своего кулинарного мастерства!

Пусть блюдо и не блистало изысканностью, да и что можно было ожидать от простой травяной каши, но Виид готовил ее в огромных количествах, и умение Готовки постепенно росло.

Если бы в обычное время из карманов Виида уходило по сто золотых, он бы, наверное, не смог нормально спать. Всю игру он трясся над каждым заработанным медяком, желая как можно быстрее добиться поставленной цели.

Однако сейчас все по-другому: Виид нанял работников для постройки усыпальницы и должен был следить за процессом и нести расходы!

'Ничего не поделаешь. Без помощи игроков быстро построить усыпальницу не получится, поэтому я должен закупать продукты и заботиться о людях. Им это нужно'.

Дух предпринимателя, занимающегося благотворительностью.

Выражение лица, уверенный голос и забота о людях - все это создавало имидж взрослого делового мужчины. Даже на какое-то мгновение Виид сам в это поверил.

Однако где-то в глубине его души шипели гадюки.

'Буду эксплуатировать игроков по максимуму и побыстрее завершу строительство'

усыпальницы. На выполнение задания мне выделили 100 тысяч золотых, из них семь я уже истратил на еду. Благо деньги не мои, да и еще получил 10 тысяч золотых от игроков, желающих принять участие в строительстве. Чем бы задание ни завершилось, я уже в выигрыше.'

Тяжелый труд! Эксплуатация! Прикрытые доброй порцией травяной каши. Это и есть настоящий предприниматель Виид.

* * *

На форуме Королевской дороги строительство усыпальницы уже стало сенсацией.

И тут некто добавил огонька, разместив еще одно сообщение:

Тема: Люди, работающие на строительстве усыпальницы.

Здравствуйтесь. В прошлый раз я разместил тему о задании сложности 'В'. Теперь я хочу показать небольшой видеоролик с места строительства. Посмотрите, пожалуйста.

Он записал все, что наблюдал своими собственными глазами.

Свежие новости о строительстве королевской усыпальницы! Люди в нетерпении нажимали кнопку 'play' и наблюдали поражающую воображение картину.

Дети и подростки несли на своих плечах тяжелые каменные блоки.

- Сестра, мне тяжело.

- Еще немного, потерпи. Для выполнения задания нам обязательно нужно их донести.

Сестры очень по-взрослому переговаривались!

Мужчины, женщины, старики и дети - абсолютно все из последних сил тащили каменные блоки. Иногда некоторые игроки падали, и их придавливало камнями.

Люди, смотревшие этот ролик, не могли закрыть рот от переполнявших их чувств.

Да что же там творится!

'Это что, какой-то концлагерь?'

Вдалеке за работающими людьми виднелась крепость Серабург.

- Вот, значит, как проходят будни скульптора.

- Да... кому-то повезло выбрать такую профессию.

- Впору начинать собирать деньги для помощи несчастным на окраине материка.

Зависть и ревность к игрокам, участвующим в задании сложности 'В', пропали.

* * *

Постепенно у места будущего строительства усыпальницы накопилось достаточное количество каменных блоков. Земля была просто завалена огромным количеством камней самых разных форм и размеров. Это было действительно непростое дело, однако когда собирается большое число людей, объединенных одной целью, нет ничего невозможного.

- Мы действительно это сделали.

- О, да... Я даже такого вообразить не могла...

От волнения у многих игроков по лицу текли слезы. Одна из самых сложных работ, что им когда-либо приходилось делать в жизни, завершена.

Однако работа над гробницей еще не закончилась, пора было наконец перейти к возведению усыпальницы.

Тук! Тук! Тук!

Виид приступил к работе, как только накопилось достаточное количество камней.

С помощью молотка и зубила он выравнивал поверхность камней, а затем, в зависимости от того, где они будут стоять, придавал нужную форму, используя свое скульптурное мастерство.

Хорошо еще, что форма усыпальницы, над которой работал Виид, была простой: если бы он задумал что-то сложное, то даже трудно представить, сколько бы еще всего понадобилось.

- Какую же усыпальницу он возводит?

Все игроки, участвовавшие в добыче и доставке камней, с интересом следили за происходящей работой.

Виид с помощью работников складывал обработанные блоки на отведенные им места. На удивление, этот этап строительства проходил очень гладко, все благодаря привлеченным в строительство гильдиям Розенхайма.

У гильдий, особенно в центре материка, даже если им не принадлежали крепости, было намного больше возможностей для работы, чем у игроков-одиночек. Игроки в гильдии могли совместно накапливать деньги и на собранный капитал выкупать права на торговые лавки или даже рынки. За счет этого зарабатывать еще больше денег и увеличивать капитал гильдии.

Если же гильдии удавалось заполучить во владение крепость, то возможностей для зарабатывания денег становилось значительно больше. Появлялись налоговые сборы с земли, дорог, торговых лавок и ремесленных мастеров. Если в результате продуманной политики доходы от крепости увеличивались до определенной отметки, то в лавках появлялся более разнообразный, и главное, дешевый ассортимент. Мастера начинали производить более качественные и редкое оружие с доспехами.

Поэтому большинство гильдий вкладывали все свои средства в торговлю или в ремесленных мастеров и конкурировали на этом поле друг с другом. Чем лучше шли дела у гильдии, тем большее количество игроков стремилось к ней присоединиться и тем больше у гильдии становилось денег.

Некоторые гильдии становились уважаемыми среди большого количества игроков за свои продуманные решения, идущие на пользу не только им, но и простым людям. Иногда такие гильдии начинали с маленьких деревушек, а заканчивали строительством собственной крепости.

Еще одним местом, куда гильдии могли приложить свои силы, была разработка месторождений. Естественно, если в результате развития месторождений удавалось, например, обнаружить богатую золотую жилу, то улучшалось не только благосостояние гильдии, но и обстановка в данном регионе.

Однако большая часть шахт была заполонена опасными монстрами, поэтому, прежде чем заняться разработкой, приходилось собирать силы и выкуривать нечисть. Зачищать шахту могли не только участники гильдии, но и простые отряды игроков, получивших разрешение гильдии. В этом случае такие отряды получали работу в виде обычного задания.

Неудивительно, что гильдии, особенно в центре материка, вели ожесточенную борьбу между собой. Однако в королевстве Розенхайм гильдии пока только зарождались и были в самом начале своего пути.

На окраине материка свой путь начинали обычно только новые игроки, и именно они объединялись и создавали первые гильдии Розенхайма. Вот почему, даже если гильдиям удавалось обнаружить незанятые рудники, то взять их во владение они не могли, так как у них отсутствовало достаточное количество очков расположения королевства, необходимых для выполнения данного задания.

Денег у таких гильдий тоже было не много, поэтому неожиданно появившаяся возможность поработать над возведением усыпальницы вместе с Виидом стала для них сравнима с внезапным ливнем в пустыни.

- Мы согласны на все условия.

- Только поручите нам это.

Прежде чем распределить работу между гильдиями, Виид связался по 'шепоту' с учителем.

- Э... Тут ко мне обратилась гильдия Ика, мне давать им задание?

-

Совсем недавно гильдия Ика устроила засаду и убила всех МЕЧей. Виид, конечно же, знал об этом случае и решил связаться с Учителем. На некоторое время наступила тишина. А потом

пришел довольно неожиданный ответ:

- Дай им работу.

- А может, стоит все-таки отказать?

- Не стоит поступать, как человек с мелочной душонкой. Будь выше этого. Разве такой поступок благороден?

- Тогда...

- Если они хотят работать, дай им работу. А теперь извини, я занят.

Другие на месте Учителя не проявили бы такого благородства, ведь Ика - это враги, которые убивали дорогих Вам людей. Великодушно отнестись к ним, когда появилась возможность хоть чуть-чуть отомстить, - действительно нелегкий и благородный поступок. Однако Виид хорошо знал Учителя.

'Как же они его задели... Раз учитель не хочет использовать для мести чужие руки. Он желает сам, лично за все отомстить... И только тогда успокоится'.

Виид равномерно, по-честному разделил весь объем работ между гильдиями. А потом, используя слаженное взаимодействие игроков в гильдии, занялся возведением королевской усыпальницы.

В основании усыпальницы был выложен квадрат, который постепенно поднимался вверх. Однако с каждым следующим пролетом площадь постепенно уменьшалась. Чем выше становилось строение, тем уже становились следующие уровни.

- А! Это же...

В этот момент игроки в гильдиях и простые наблюдатели поняли, какой будет усыпальница короля.

- Пирамида!

- Он делает для короля пирамиду!

Сооружение, о возможности постройки которого одно время шли жаркие споры. Теперь же всем стало ясно, что его можно возвести даже в игре.

Однако пирамида не копировала в точности своего собрата из реального мира. Внутренняя конструкция была выполнена намного проще. Потому что у Виида не было опыта в строительстве сооружений.

Скульптурное мастерство в игре - это лишь подсказки по созданию внешнего вида и формы предмета. Неудивительно, что никаких знаний о внутреннем строении усыпальницы-пирамиды у Виида не было.

'Какой же она должна быть?..'

Виид думал об этом все время, как только определился с внешним видом усыпальницы, и все равно так и не нашел ответа. Из-за этого внутри не было сложных лабиринтов, секретных ходов и других загадок.

Конечно, Виид мог раздобыть схему внутреннего строения пирамиды, например, в интернете. Однако чтобы создать такую сложную конструкцию из лабиринтов, потребовалось бы затратить гораздо больше времени. Вот почему Виид использовал свою смекалку.

Он обратился к воспоминаниям из своего детства, когда еще были живы родители. Одно время они проживали в квартире площадью 99,17 кв.м.! Именно из этих воспоминаний Виид и взял образ внутренней планировки усыпальницы.

Снаружи она выглядела как пирамида, а внутри располагалась простая трехкомнатная квартира с двумя санузлами. В общем, стандартная корейская квартира.

Конечно же, Виид не стал делать балкон и веранду, но даже без них это было довольно непростое решение.

В любом случае, работы начались, и отступать стало поздно.

Пока игроки из гильдий занимались возведением оставшейся части пирамиды, Виид начал красить комнаты и монтировать санузлы; конечно же, с применением скульптурного мастерства.

Во время работы у многих людей возникали вопросы. Не был исключением и Пэйл с девушками.

- А зачем в пирамиде душ и туалет? - спрашивал он.

-

Виид лишь молчал.

- Тут же даже воды нет...

-

Виид старательно красил стены.

- Трупы тоже моются?

-

Движения кисти становились все медленнее.

- Хм! Знаменитые творцы работают только по своим правилам, - встала на защиту Ирен. - Как могут простые люди понять, например, мысли Да Винчи? Прежде чем задавать вопросы, понаблюдай и попытайся проникнуться тем, что хочет претворить в жизнь творец.

- Тогда и ванну надо сделать, Виид.

-

В тишине прозвучал тихий вздох.

Внутри пирамиды располагались комната для гроба, гостиная и пара комнат с предметами искусства. В последнем ему помог Манауэ, который лично приехал и организовал покупку с доставкой до пирамиды.

За время строительства Виид потратил лишь 1600 золотых на ингредиенты для травяной каши. Только такой коварный предприниматель, как Виид, мог организовать все дело так, что платить деньги рабочим не приходилось.

Даже на покупку предметов искусства он потратил больше, целых 49700 золотых. Можно было, конечно, сэкономить и на них, но Виид посчитал, что для успешного выполнения задания этого делать не стоит.

'Если я хоть где-нибудь ошибусь, все будет зря...'

Даже простое задание с охотой на монстров давало второй шанс. Например, если Вас убили, Вы можете возродиться через один день и начать все с начала. Однако в этом задании права на ошибку не давали. Все или ничего.

Он приобрел самый лучший и дорогой ковер из возможных и постелил его внутри в гостиной. На стены повесил картины. И конечно же, разместил несколько скульптур собственного изготовления.

Но ощущение того, что что-то не так, только усиливалось. Каменных блоков становилось все меньше, а пирамида в свою очередь - выше, однако было чувство, будто чего-то не хватает.

Да, спальня была большой, но ощущения грандиозности не создавалось. Спальня короля должна быть величественной, всем своим видом вызывать благоговение. Стать знаком, символом, местом, глядя на которое, все бы поняли: это место упокоения короля. Вот почему требовалось нечто, что бы придало месту такой оттенок.

'Ага! Думаю, этого и не хватает...'

Виид приказал притащить к пирамиде огромную каменную глыбу. Огромный камень, по высоте сопоставимый с самой спальней.

У него уже был опыт создания скульптур на огромной высоте без страховки, на одних лишь веревках. Однако материал разительно отличался от прошлого. Камень - не лед, из-за этого предстояло много работы.

Резать, бить, ломать!

Несколько дней он лавировал на огромной высоте и стучал зубилом с резцом. Виид делал скульптуру из огромного камня, пусть и не особо детализированную, но, как и пирамида, поражающую своим размером. Для лица скульптуры Виид выбрал лик Сиодерна, а в качестве туловища - тело льва. Эту чудовищно огромную статую он вырезал из одного камня.

Нынешний король Сиодерн возродил страдавшее от нашествия монстров королевство Розенхайм. Несколько раз побеждал старого врага - королевство Brent, - и благодаря этому воспитал и оставил после себя сильную армию, подготовив хорошие условия для дальнейшего развития и процветания королевства.

Об этом рассказал сам король.

Виид вспомнил все, что тогда ему говорили. Работая над скульптурой, нельзя просто основываться на внешнем образе объекта. Внешний облик важен, но также важны чувства, которые скульптор вкладывает в свое творение. Поскольку именно они передадут всю суть отображаемого объекта будущим поколениям людей.

Порой чувства обладают великой силой. Музыка, созданная превосходным композитором, может заставить людей плакать или смеяться. Так же и книги писателей, и картины художников. Если в них нет чувств, то они навсегда канут в небытие.

Нынешний король Сиодерн рассказал очень много о своей жизни, и Виид не забыл его слова. Он ошибался, думая, что это просто предыстория к заданию. Лишь теперь, работая над скульптурой, Виид понял, насколько важны для него эти знания, и что без них у него попросту не получилось бы создать даже простой скульптуры.

'В теле льва я заключу всю проворность и силу нынешнего короля. Сиодерн, ты был немного ленив, но, как и лев, доминировал над всеми окружающими хищниками. Возможно, со стороны ты и не казался грозным противником, но как только ты приходил в движение, враги содрогались от грозной поступи хищника. Этот лев станет покровителем королевства Розенхайм и будет защищать жителей, словно своих детей.'

Нынешний король Сиодерн с телом льва. Скульптура смотрела в сторону пирамиды, как бы говоря, что именно здесь похоронен тот хищник, который возвысил королевство Розенхайм. И напоследок Виид вырезал властный живой взгляд великого короля.

Дзинь!

Великолепная работа! Вы закончили статую Льва-сфинкса.

Скульптура создана настоящим мастером своего дела. Его слава гремит на всем континенте. Большим трудом и потом он создал эту скульптуру.

Статую Льва-сфинкса!

Лев, созданный из твердой гранитной скалы, символизирует всю силу и отвагу нынешнего короля. Сиодерн будет на протяжении веков взирать и оберегать королевство Розенхайм.

Художественная ценность: 4700.

Эффекты:

У всех, кто посмотрел на статую Льва-сфинкса, регенерация маны и здоровья увеличивается на 30% в течение дня.

Скорость передвижения повышается на 15%.

Соппротивление магии повышается на 20%.

Общий объем здоровья повышается на 15%.

Живучесть возрастает на 20%.

Все характеристики повышаются на 16.

Действует Рев льва: В местности, откуда видна статуя Льва-сфинкса, у монстров понижаются характеристики и боевой дух. Монстры не могут подойти к статуе близко.

Данный эффект не сочетается с действием других скульптур.

Всего созданных Великолепных работ: 3.

Скульптурное мастерство достигло среднего 9-го уровня.

Это позволяет Вам создавать более детализированные и тонкие работы.

Ремесло достигло среднего 10-го уровня и перешло на высший уровень!

Ваша сила атаки выросла, также теперь Вы можете использовать ремесло в различных сферах игры и даже получить особые ремесленные умения! Теперь Вам доступны атакующие умения с использованием кулаков.

Новый навык: Воображаемая рука.

Слава увеличилась на 630.

Искусство увеличилось на 16.

Выносливость увеличилась на 12.

Стойкость увеличилась на 6.

Статуя Льва-сфинкса включена в чудеса восточного региона. Все права на скульптуру принадлежат мастеру Вииду. Если в дальнейшем в статую вдохнуть жизнь, она будет верой и правдой служить Вам.

В награду за создание Великолепной работы все характеристики увеличились на 1.

Прозвище! Теперь у Вас есть прозвище - 'Золотых дел мастер'. Лишь человек, сумевший полностью развить свой навык работы руками, имеет право носить это прозвище.

Прозвище дается только одному, самому лучшему игроку.

Виид висел на высоте сотен метров и улыбался во весь рот. Кривая, насмешливая улыбка стала его дурной привычкой.

- Ха-ха-ха-ха!

Он добился своего. Простым игрокам даже сложно представить, чего это ему стоило. За простыми, волшебными, чарующими движениями его рук, которые так восхищают людей, лежит тяжелый и выматывающий досуха труд.

'Наконец я перешел на высший уровень! А что там за воображаемая рука?!'

Виид предполагал, или даже можно сказать, верил, что при переходе на высший уровень получится приобрести какие-нибудь дополнительные бонусы.

Он в нетерпении выкрикнул:

- Проверить навыки. Воображаемая рука!

Воображаемая рука:

Одна из невероятных способностей, о которых говорится в легендах.

Используйте силу, заключенную внутри Вас, и овладейте всеми тайнами третьей, невидимой руки. Благодаря ей Вы сможете держать и поднимать предметы или даже атаковать врагов! Ограничение: Вы не можете одновременно применять воображаемую руку и другие ручные умения.

Воспользовавшись умением, Вы будете тратить каждую секунду 2 маны.

Если Виид что-то и понял из данного текста, так это то, что у него появилась еще одна, невидимая рука. С ее помощью возможно не только держать резец, зубило и другие инструменты, но даже удерживаться при работе на большой высоте при сильном ветре. Чертовски хорошее умение, которого так ему не хватало.

К тому же умение можно использовать в бою.

'Н-да-а-а, в зависимости от того, как и где использовать руку, будет расти и ее ценность'.

Не каждый человек сможет выбрать профессию скульптора, после чего долго и упорно трудиться, собирая тут и там крохи силы. Виид смог и поэтому очень обрадовался новой крохе силы, полученной за создание Великолепной скульптуры.

Однако расти только на одних шедевральных работах было попросту невозможно. За создание выдающихся скульптур обычно давали только характеристики выносливости, стойкости и искусства. Да, они помогали выживать и создавать новые работы, но не вести бои, как характеристики силы, ловкости, мудрости и интеллекта.

Вышеперечисленных характеристик дали только по одному баллу. Вот почему, насколько бы грандиозную скульптуру Вы ни создавали, намного сильнее стать не получится.

Пока Виид висел рядом с головой статуи, люди, работавшие над возведением усыпальницы, собрались вместе и не могли сдержать своего удивления.

Виид несколько дней работал над скульптурой Льва-сфинкса, ни разу не спускаясь на землю! Ел, спал и работал все время на огромной высоте!

Поскольку это был очень большой камень, то за один день работы простые игроки сильных изменений заметить не могли. Но постепенно стали проступать черты лица и очертания тела льва.

Прекрасная скульптура всем своим видом олицетворяла достоинство и силу настоящего хищника. Символ королевства Розенхайм! К тому же статуя Льва-сфинкса давала всем, кто ее видел, различные бонусные эффекты.

- О, повысилась живучесть!

- А у меня сила...

- Проверь свои характеристики!

Все игроки начали проверять свои характеристики и от удивления теряли дар речи. До этого момента большая часть людей считала, что дополнительно повысить характеристики можно только благодаря особым предметам или поддерживающим заклинаниям магов, священников и бардов.

Однако теперь они поняли, что ошибались. Среди игроков было несколько более просвещенных людей, но даже они не ожидали настолько больших эффектов от простой скульптуры льва-сфинкса.

- Все характеристики повысились...

- Да! Даже стойкость к магии, посмотри!

- День! Бонус будет действовать целый день! Я уверен, что теперь все отряды станут наведываться сюда перед походом или охотой на монстров.

- Скульптор, говорите... Вот, значит, какой смысл у данной профессии.

Многие люди, посмотрев на эффекты от статуи льва, сильно изменили свое мнение насчет игроков-скульпторов.

'Надо обязательно завести в друзьях хотя бы одного скульптора...'

Только вот даже находясь под впечатлением от бонусов статуи, никто не желал сменить свою профессию на скульптора. Слишком много люди увидели за последнее время и смогли оценить какие-то перспективы. Стать скульптором лишь для того, чтобы трудиться как лошадь... Нет уж. Проще завести в друзьях такого игрока и пользоваться всеми идущими от него благами.

Однако кто бы что ни думал, новая информация о прежде недооцененных скульпторах уже шла по просторам Королевской дороги.

- А что за Рев льва? Сказано, он сильно повышает боевой дух.

- Мне вот больше интересно, что это за боевой дух...

- Ты не знаешь? В сражениях с более сильными, чем ты, монстрами практически всегда твои способности не смогут действовать со 100%-ной эффективностью. Но вот если у тебя большая характеристика Боевой дух, то в драке с таким противником умения будут работать безо всяких ограничений.

Обычно игроки собирались в группы именно для охоты на более сильных противников, чем обычно при игре в одиночку. Большая часть неудач этих отрядов как раз и заключалась в слишком низком количестве Боевого духа у игроков. Но даже если сильно развить данную характеристику, она нисколько не гарантировала Вам победу над монстрами.

Люди были весьма впечатлены предоставленными скульптурой эффектами. А особенно жаркие споры велись в личных переговорах гильдий.

- Мастер, я обнаружил удивительную информацию...

- Скульптор - не такая уж бесполезная профессия, как мы раньше считали.

Во всех гильдиях началось разработывание планов по переманиванию скульптора к себе. Виид же висел на скульптуре и был преисполнен множеством чувств.

Скульптурное мастерство на 9-м среднем уровне! Ремесло на высшем уровне!

Да уж, просто так звание 'Золотых дел мастера' не дают. Обычно в игре использовались более простые обороты, похожие на 'Такой-то, выполнивший задание' или 'Такой-то, поймавший редкого монстра'.

К тому же у ремесленных профессий была своя особенность в присвоении прозвищ. Самое главное из них мог получить только самый лучший игрок на материке. Тот, кто первым смог достичь высшего уровня в каком-либо навыке!

Золотых дел мастер Виид. Самый лучший ремесленник в Королевской дороге!

* * *

Пэйл решил привести Мейрон в отряд, чтобы она могла познакомиться со всеми.

- Здравствуйте. Меня зовут Мейрон. Я - рэйнджер и подруга Пэйла.

- Очень приятно.

Сурка, Ирен и Ромуна приветливо улыбнулись и поприветствовали ее.

Одно время Пэйл думал, что ему нравится Ромуна. Они с детства дружили и были равнодушны друг к другу. Хотя никто не делал первых шагов. Однако встретив Мейрон, Пэйл осознал, что такое настоящая любовь.

По-настоящему влюбленный мужчина, добившийся любимой, выглядит уверенным, размеренным и довольным. Это закон. Ромуна первой заметила эти перемены и уже знала, что за слова последуют далее.

- Мы знакомы не так уж давно, но мы любим друг друга, - начал Пэйл.

- Да, это правда. Мне так повезло встретить Пэйла на своем пути!

Мейрон и Пэйл обменялись теплыми взглядами. Чувства, доступные только влюбленным.

Внезапно Сурка пристально посмотрела в лицо Мейрон и вскрикнула:

- Ах! Где-то я тебя уже видела!

- Точно. Я тоже припоминаю твое лицо...

- И вправду! Очень часто-часто видела...

Ирен и Ромуна стали присматриваться к Мейрон. В игре девушку они видели в первый раз, это точно. Однако она все равно казалась сильно знакомой.

Даже Пэйл наклонил голову.

- Честно говоря, мне тоже показалось, что я тебя где-то видел...

Мейрон поколебалась немного, а потом решила полностью открыться:

- А вы, случаем, не смотрите передачи о Королевской дороге?

- Да? Ах! А ведь точно...

- Верно. Я Син Хе-Мин.

После этих слов друзья не могли скрыть своего удивления.

- Извините. Я не хотела специально скрываться, но и лишний раз говорить об этом. Так как люди всегда имеют какие-то предубеждения к...

Мейрон продолжала говорить, но ее уже никто не слушал.

- Встретить популярного ведущего в игре, вот уж действительно Королевская дорога...

- А я думала, что ведущие вообще не играют.

- Кстати, а на экране она выглядит совсем по-другому.

- Ага. Я тоже сначала не узнала.

- Дура! Там же тонны косметики используют перед выходом на экран.

- Точно! Но Мейрон, ты все равно очень красивая!

- С... Спасибо.

Комплимент пришелся Мейрон по душе, все же она была простой девушкой, пусть и ведущей популярную передачу игровых новостей.

- А во время съемок тебе попадают неизвестные обычным игрокам секреты?

- Ну, иногда. Я просто ведущая и из-за этого узнаю обо всем чуть больше, чем все остальные.

- А компания в подарок дарит тебе снаряжение?

- Очень редко. Хотя скрывать не буду, такое случается.

- Вау! Все равно классно! Чем же тебе понравился наш Пэйл?

- Просто когда я увидела его, то сразу же поняла, что он мой мужчина.

В этот момент Ромуна неожиданно спросила:

- А ведущий программы может позволить себе вот так развлекаться?

- Ну, мне, конечно, надо собирать материалы...

- Материалы... О пирамиде? Хочешь, я договорюсь с Виидом об эксклюзивном интервью?

- Нет. Большое спасибо, но я отказываюсь, - улыбнувшись, сказала она и перевела взгляд на Пэйла. - Я встретила тебя не ради того, чтобы что-либо получить...

Пейл был сражен улыбкой и словами Мейрон.

- Не смотри так. Это чистая правда. Но если по работе удастся встретиться с Виидом, я возьму интервью и заплачу ему деньги. Правда, тогда он может из-за этого рассердиться.

-

В этот момент Пэйл, Сурка, Ирен и Ромуна поняли, что она говорит чистую правду.

'Хотела бы я на это посмотреть...'

'Она совсем ничего не знает о Вииде.'

* * *

За последнее время множество посланников встретилось с Виидом на стройке.

Сначала игроки хвастливо описывали все преимущества приславших их гильдий, а затем всеми силами заманивали его в свои ряды.

- Наша гильдия самая большая в королевстве Розенхайм. Нет никого более влиятельного и сильного в этом королевстве. Если Вы присоединитесь к нам, то ни в коем случае не пожалеете.

- Мы будем не только покупать все Ваши скульптуры по разумным ценам, но и платить ежедневно определенные суммы. А если Вы захотите пойти на охоту, то без всякой задержки включим в отряд и даже выдадим снаряжение.

- Вы не хотите, случаем, покинуть это тесное королевство и переселиться в центр материка? Я знаю, что Вы уже получили много предложений, но мы предоставляем наилучшие условия...

Все эти представители смотрели на Вииду свысока. Обещали всяческие блага, такие как, например, быстрое развитие до 200-го уровня. И даже не предполагали, что могли ошибаться, ведь по их мнению, все ремесленники обладали низкими уровнями.

Однако Виид не был простым ремесленником. Его уровень уже был намного выше, чем у игроков с ремесленными профессиями. Да и во всех предложениях он видел больше ограничений, чем дополнительных возможностей.

Все гильдии хотели стать единоличными владельцами созданных им скульптур, а если и давали для охоты вещи, то только с гарантией возвращения. Даже если согласиться и брать на охоту редкие или уникальные предметы, то можно нажать больше проблем, чем какой-либо выгоды. Виид охотился только в самых опасных местах. Каждое сражение могло привести к смерти, и как следствие, к потере выданных гильдией предметов.

Да и вообще, вся стратегия Вииды была сейчас нацелена только на развитие и продажу дорогих вещей на аукционах. Гильдии тут больше мешали, чем помогали.

- Извините, но я не могу принять ваше предложение.

Виид отказывал всем без разбору.

Чем лучше условия ему предоставляли, тем сильнее стягивали ошейник на его шее. Делать все время скульптуры ради какой-то охоты в группе игроков из гильдии... Ну уж нет! Лучше еще раз прославиться и продать подороже и побольше работ в будущем.

Со временем, получая на все предложения, даже самые выгодные, ответ 'нет', гильдии смирились и в конце концов успокоились.

'Все равно он только скульптор. Тем более эффекты нельзя увеличить, применяя другие скульптуры'.

'Если будет стоять одна скульптура, то этого будет достаточно, верно?'

'Эта очень большая статуя, и ею невозможно владеть единолично. По-видимому, другие скульптуры с эффектами тоже будут большими, и носить их с собой не получится...'

'Эффекты длятся всего день, не можем же мы возвращаться каждый раз назад, например, в гильдию, и смотреть на подобную статую'.

Они решили прислушаться к решению Виида, так как начали по чуть-чуть понимать профессию скульптора. Таким игрокам, как Виид, нужно постоянно находиться в движении и создавать свои произведения искусства в разных уголках материка. Просто так сидеть и создавать предметы, как другие ремесленники, не получится.

После того как Виид закончил статую Льва-сфинкса, он опять переключился на возведение пирамиды. Многое уже было сделано, но до конца еще оставалось немало работы.

Чем выше поднималась пирамида, тем труднее игрокам стало затаскивать блоки на верхние уровни усыпальницы. Пришлось даже сделать огромную насыпь из глины и песка, по которой множество игроков неторопливо поднимали огромные каменные блоки.

Глава 3. Сила алкоголя.

МЕЧи крепко призадумались над изменением своего прозвища.

- Мы уже месяц блуждаем.

- Точно, давайте теперь называться заблудшими. Как вам предложение?

Невежественные новички, до этого ни разу не игравшие в игры, считали, что уже приспособились к Королевской дороге. Но они заблуждались.

Если в родной местности МЕЧи еще более-менее могли ориентироваться, то на юге королевства Розенхайм сразу же терялись и блуждали в поисках дороги. Именно в такой момент до них и дошла новость, о возвращении Виида в крепость Серабург.

Глаза учителя холодно заблестели.

- Наконец-то я встречу со своим учеником в игре.

- Учитель, мы тоже очень хотим увидеть Виида!

Все ученики были единодушны.

- Тогда направляемся на встречу с ним!

Решение было принято, и МЕЧи отправились в длинное путешествие к крепости Серабург.

- Вроде, нам сюда, Учитель!

- Если пойдем туда, то быстрее доберемся.

- Упс! Мы же здесь уже проходили....

И хотя МЕЧи отправились в путь сразу же по возвращении Виида в крепость, только спустя несколько недель блужданий им удалось добраться до столицы Розенхайма.

Первое, что они увидели, это трудящихся в поте лица игроков.

49-ый меч посмотрел на них и рассмеялся.

- Н-да, силу надо использовать не так!

116-ый поддержал собрата смехом.

- Да уж, надо же так киркой махать... Это тоже искусство. Искусство!

- Они так устали, что даже гвоздь не смогут нормально забить.

- Надо им помочь.

- Вперед!

МЕЧей совсем не интересовала награда. Они просто сняли верхнюю одежду и приступили к работе. Среди трудящихся на стройке игроков с высокими характеристиками силы и ловкости появились бравые работяги, которые очень быстро и ловко начали добывать и переносить каменные блоки.

- Чтобы копать лопатой, нужна не сила, а хитрость.

- Давайте-ка наляжем и поможем этим ребятам.

- Ага. Оставьте работу на нас.

* * *

Виид, Пэйл, Сурка, Ирен, Ромуна и недавно присоединившаяся Мейрон отдыхали.

После Лавиаса они второй раз собрались вместе, в прошлый раз им хорошенько пообщаться

так и не удалось, так как солдаты утащили Вииду на встречу с королем.

Работа над возведением пирамиды уже вошла в колею, и они, наконец, нашли время собраться и наговориться вдоволь.

Как и в прошлый раз, Вииду упросили приготовить что-нибудь вкусное. И теперь из-под его рук выходили жареные лепешки из кимчи с лимонадом.

На первый взгляд могло показаться, что они совершенно не сочетаются, но Пэйл, Сурка и остальные ели так, что аж за ушами трещало. Виид не успевал поставить тарелку, как ее в мгновение ока очищали.

Вида такой аппетит у друзей, он не мог не улыбаться.

- Еще будете?

- Да!

- Еще на 10-рых! - воскликнула Мейрон и для наглядности подняла руки, широко растопырив пальцы.

Пэйл удивился, Сурка и остальные, весело смеясь, вопросительно смотрели на нее.

- Ведь здесь, сколько ни съешь, не поправишься. Поэтому я буду наедаться вдоволь. Следить за весом так тяжело. Однако ты умеешь удивлять, Виид. Не только имеешь хорошие навыки, но и умеешь вкусно готовить. Популярность у девушек тебе обеспечена.

- А то, Виид здорово готовит. Он уже делал для нас много вкусненького, Мейрон.

- Ой, ну Пэйл...

От воркования парочки у всех окружающих пошли мурашки по коже.

'Не думала, что они такие...'

Приторно-сладкий голос Пэйла... и отвечающей ему Мейрон. Вот уж действительно сладкая парочка тараканчиков.

- Эх, надоело.

- И так каждый день.

Проглотив последние лепешки из кимчи, друзья неторопливо встали. Они хорошо отдохнули и наелись превосходных блюд, но дела не ждут, пора заняться строительством пирамиды или охотой на монстров.

В последнее время четверка друзей, пользуясь благами скульптуры Льва-сфинкса, незаметно покидала стройку и охотилась на ближайших монстров-гоблинов. Из-за этого, чтобы не отстать от остальных игроков, им приходилось ежедневно трудиться до кровавых мозолей.

График получался очень тяжелый, зато все в группе подняли практически пять уровней; теперь даже Ирен достигла 225-го уровня. Пэйл, Сурка и Ромуна получили по 232-му. Разница между ними и Виидом составляла всего 20 уровней.

Неторопливо потягиваясь, Пэйл иронично пробурчал:

- За пару последних дней у меня раз пять шла кровь из носа.

- А у меня - семь, - сказала Сурка.

- Зато у вас не кружится голова, - сказала Ирен и, немного подумав, добавила: - Нос же я теперь просто затыкаю. А когда еду в метро, все окружающие люди кажутся мне гоблинами... Совсем запуталась, в игре я или в реальности.

-

Виид и все остальные ошарашенно посмотрели на Ирен.

'Хорошо еще, что она священник.'

Если бы так запуталась Сурка, то как монах она могла бы покалечить кулаками людей. Славу богу, Ирен не вступала в сражения, а только поддерживала светлыми заклинаниями игроков в отряде.

Последние несколько дней выдались для друзей тяжелыми, поэтому в действительности они были все сильно утомлены и пребывали в некоем смятении.

Да, таких людей, как Виид, способных спать по 4 часа в сутки, а все остальное время играть в Королевскую дорогу, было вправду не много. Но смотря на Пэйла и остальных, Виид не чувствовал себя исключительным.

'Играть в Королевскую дорогу в сто раз лучше, чем, например, целый год работать в пыльной комнатухе, пришивая глаза куклам или окрашивая одежду.'

Вииду становилось жутко только от одних воспоминаний о том времени. Очень маленькая, запыленная до такой степени комнатуха, что даже дышать было трудно, а краска в работе использовалась настолько едкая, что спустя какое-то время от раздражения на коже появились красные пятна.

Ему тогда пришлось бросить работу и пройти долгое, дорогое лечение в ближайшей больнице. Именно там Виид понял, что сколько бы ты ни работал, нужно всегда уделять как можно больше времени спорту.

Каждый день он выполнял разминку, комплекс тренировочных упражнений и спарринг с учителем. По времени все это занимало не меньше, чем Хэн проводил в Королевской дороге.

А перед сном Хэн каждый раз давал себе установки:

'Я буду хорошо спать.'

'Я прекрасно высплюсь.'

'Я просплю 4 часа и проснусь отдохнувшим.'

'Я увижу прекрасные сны.'

Постороннему человеку показалось бы, что это ничего не значащая болтовня, но для Хэна эти фразы стали сродни молитве и имели неожиданно сильный эффект. Он хорошо выспался и,

преисполненный сил, устремлялся на покорение новых вершин Королевской дороги.

На самом деле такой хороший и спокойный сон Хэн обрел совсем недавно. Больше десяти лет он находился под постоянным страхом от возможных действий кредиторов семьи. В такой ситуации ни о каком хорошем сне и речи не могло идти.

Только расплатившись и получив возможность откладывать сбережения для родных, Хэн смог отпустить свои страхи и начать наслаждаться жизнью.

Хорошенько пообедав, друзья решили направиться поохотиться на монстров. Что может быть лучше охоты с близкими тебе людьми, которым можно доверить спину?

В этот момент к ним подошли пять человек.

- И нас возьмите с собой.

Учитель и следующая за ним четверка МЕЧей не стали участвовать в строительстве усыпальницы. Им приходилось держать лицо, так как не дело старшим махать лопатами вместе с учениками.

Вот они и направились на встречу с Виидом и пришли как раз к тому моменту, как отряд начал выдвигаться в путь, на охоту.

- Возьмите нас тоже.

- Мы не станем обузой, уж поверьте.

Не так давно МЕЧи сменили профессию на Мастера боя. Благодаря ней они не только получили значительное повышение силы атаки, но и возможность использовать все виды игрового оружия. У большинства учеников были 180-ые уровни, а у Учителя с инструкторами - выше 200-го. Все благодаря тому, что они не занимались никакими делами, кроме охоты, так что уровни у них росли с головокружительной скоростью.

К этому еще можно было прибавить то, что в последнее время они стали браться и за выполнение заданий, правда, не сложных и сильно запутанных, а простых, в которых можно быстро и легко разобраться. В основном, в таких заданиях требовалось кого-то убить или собрать какие-либо предметы.

- Хорошо. Пойдем вместе.

Виид, конечно же, был рад их участию. Королевская дорога - это не та игра, где можно было добавлять в друзья кого попало. В отличие от старых игр с использованием мышки, виртуальная реальность предъявляла больше требований к взаимодействию в группе. От того, как Вы двигаетесь, реагируете на изменение ситуации, могла зависеть жизнь других людей в отряде.

Вот почему те, кто хорошо дрался в реальности, и в Королевской дороге могли вести сражения более уверенно. Ничего с этим не поделаешь. Как умный человек всегда может использовать свои мозги для принятия правильных решений, так и физически закаленный, с хорошей реакцией - может применять наработанные навыки при сражениях с монстрами.

В чем-то виртуальная реальность стала ближе к простой жизни людей. Из-за этого порой тех, кто не умел сражаться в сложных и напряженных условиях, лидер отряда рассматривал как

ненужный балласт.

Конечно же, большая часть игроков в игре с самого начала не отличалась хорошими бойцовскими качествами, но постепенно и они набирались опыта и становились все более лучшими бойцами. Именно в этот период 'обучения' очень важно то, кем были твои друзья в игре и реальности. Как они к тебе относились.

Но все эти вопросы про новичков никак не относились к первой пятерке мечей, так как они были лучшими. Первый, Второй, Третий, Четвертый и Пятый МЕЧи! Истинные мастера клинка как в жизни, так и в игре. Вииду совсем не приходилось сомневаться в их бойцовских способностях. Более того, ему было очень интересно взглянуть на техники Мастеров боя.

Вместе с присоединившимися МЕЧами выходила большая и мощная группа.

Они взяли напрокат лошадей, поскольку до места охоты предстояло проделать длинный путь. Место предложил Пэйл, и так как он обладал обширными знаниями о Королевской дороге, поводов ему не доверять у Виуда не было. Все скакали за уверенно направляющим отряд лучником.

- А куда мы скачем? Что это за место, до которого добираться целых два часа даже на лошади?

- Мы скачем в ущелье Хонрис. Это монстры с примерно 280-м уровнем, они собираются в группы по двое-трое и так выходят на охоту. Опасное место. Я только читал о них, но сам никогда там не был.

После слов Пэйла Виид вспомнил кое-какую информацию о Хонрис. Они были воительницами-амазонками, хорошо владеющими мечами, копьями и кнутами!

- Вот как. А что за земли?

- Ущелье. Как только мы зайдем внутрь него, сразу начнется охота. На самом деле у Хонрис есть одна особенность. Они никогда не нападают сразу на игроков вторгнувшихся на их земли. Всегда выжидают, внимательно следят за нарушителями, дожидаются, пока игроки не залезут в самую глубь ущелья, после чего начинают нападать на отряд группа за группой. Поэтому пока не убьешь всех нападающих Хонрис, покинуть ущелье не получится.

- То есть одно из двух: или мы всех убиваем, или умираем?

- Да. Это очень опасное место.

Так, неторопливо разговаривая, они добрались до ущелья Хонрис.

- Хм... Как-то тут грозно, - Сурка настороженно разглядывала окружающие скалы.

Хонрис, одетые в легкие черные одеяния, прятались вверху на скалах, за деревьями и кустами. И хотя монстры пытались остаться незамеченными, Виид и другие члены отряда были настороже и поэтому могли их отслеживать.

- И точно, не атакуют.

- Да. Они нападут позже, после того, как стянут подкрепление со всех сторон.

- А если мы нападём на Хонрис с краю?

- Смысла нет. Если мы их заметили, значит, нас уже окружают.

- Надо готовиться к битве.

Виид кинул сумку на землю и стал доставать инструменты.

- Виид, а что ты делаешь?

На Ирен вопрос Виид просто протянул руку.

- Давайте оружие и доспехи.

- А?

- До битвы надо кое-что подготовить.

- Э-э-э-э, хорошо!

Друзья вспомнили, что у него средний уровень кузнеца и портного, поэтому начали быстренько подходить и по одному протягивать снаряжение.

Наступило время работы. Виид заточил мечи, начистил до блеска доспехи и погладил одежду!

Мейрон все его действия казались загадочными, и она тихонько спросила Пэйла:

- А что Виид сейчас делает?

Когда они решили поохотиться и взяли с собой скульптора, она, естественно, подумала, что Виида позвали потому, что он их друг, и ему надо помогать развиваться. Ведь все знали, что людям с ремесленными профессиями очень тяжело повышать уровни, так как они никудышные бойцы.

Однако с первых минут после выступления в путь Пэйл, Ромуна и остальные сделали Виида лидером группы. К его мнению больше всего прислушивались.

Мейрон работала на телевидении и считала, что может все быстро схватывать на лету, тем не менее сейчас она запуталась и не понимала, что происходит.

К тому же Виид еще сильнее ее запутывал, совершая разные странные действия. Гладил одежду, точил мечи и чистил доспехи!

Пэйл, усмехаясь, объяснил ей.

- Тебе будет трудно поверить, но у Виида средний уровень кузнечного мастерства.

- Что?!

Сказать, что Мейрон сильно удивилась, значит не сказать ничего. На всем Версальском континенте набралось бы не так много кузнецов со средним уровнем навыка. Ей не верилось, что среднего уровня скульптор имеет еще и развитое кузнечное мастерство.

- Ну зачем так сильно удивляться. У Виида кроме навыка кузнеца...

Пэйл хотел продолжить, но не успел. Виид усилил снаряжение у всех в отряде и повернулся к

Мейрон. Девушка, чуть-чуть потоптавшись, с сомнением протянула ему лук.

- Ого! Какой хороший лук.

Осмотрев оружие, Виид сильно удивился.

Уникальный предмет!

'Если продать, то можно заработать минимум 10 тысяч долларов...'

В глазах Виида загорелись отблески жадности. Не так-то просто раздобыть уникальный предмет в Королевской дороге.

Мейрон пребывала в сильном беспокойстве, а Виид, чуть-чуть поборовшись с собственной жадностью, неспешно отрегулировал тетиву и поработал над общей упругостью лука.

Когда Мейрон получила оружие назад, она пришла в изумление.

Двуручный лук высшего эльфа Венеры:

Прочность: 40/40. Атака: 75. Дальность: 16.

Выстрелом из этого лука Вы можете с легкостью подстрелить приносящих несчастье ворон. Тетива сделана из волос высшего эльфа. Приносит удачу и снижает боевой дух противника.

Требования: уровень 230, ловкость 700. Только для рейнджеров.

Эффекты:

Сила +15.

Ловкость +20.

Точность +60.

Усиление навыка Быстрый выстрел +25%.

Сжигает 3 маны у противника при попадании.

При низкой скорости передвижения противника шанс попадания - 100%.

Лук побывал в руках искусного мастера.

Действующие эффекты: прочность +10, атака +9, ловкость +15, точность +16, усиление умений +10%. Дальность стрельбы увеличивается на 5.

- Вау!

Мейрон несколько раз проверила, ее ли это лук.

Виид всего лишь немного поработал над ним, а параметры выросли процентов на 20!

- Вот они какие, эффекты от работы кузнеца со средним уровнем навыка...

Этот лук Мейрон достался в подарок. И хотя прочность у оружия была небольшая, это не являлось сильным недостатком, так как луком, в отличие от мечей, бить монстров в упор не приходилось.

- А теперь давайте свою одежду.

- Но... Она же сделана из ткани.

Мейрон непонимающе уставилась на Вииду. Кузнецы могли работать только с доспехами и оружием. Людей же, имеющих средний уровень шитья, было еще меньше, чем кузнецов.

- Делай, как он говорит.

Мейрон доверяла словам Пэйла и с сомнением все же сняла одежду из радужной ткани. Очень редкая одежда из не менее редкой ткани, пошитая настоящим мастером.

Взяв ее в руки, Виид не мог не узнать созданный им когда-то предмет. Именно эту одежду он продал на аукционе через Манауэ. Теперь же она как-то попала в руки Мейрон.

Виид неторопливо разгладил складки и этим повысил параметр защиты, увеличил скорость восстановления здоровья и защиту от холода!

- Невероятно!

Глаза Мейрон округлились от изумления, она потеряла дар речи.

Таким образом Виид улучшил снаряжение каждого человека в отряде: значительно повысил атаку, защиту, прочность и другие параметры, которые не могли не сказаться на общей силе собравшихся людей.

Но на этом Виид не остановился, он сложил все назад и достал кухонные приборы.

Этого момента Сурка ждала больше всего.

- На это раз я приготовлю стейк.

- Вау!

И хотя они все недавно поели, Сурка реагировала так, словно голодала неделю. Ей нравилось пробовать новые вкусные блюда, но с не меньшим интересом она следила за готовкой.

Весь процесс приготовления еды Виидом походил на волшебство. При жарке огонь поднимался высоко вверх, то и дело желая испортить хорошее мясо. Но Виид внимательно следил за процессом, и вокруг постепенно начал распространяться запах прекрасно

прожаренного стейка.

Тот запах, что не по-детски воспаляет аппетит.

На самом деле именно по этой причине Пэйл и остальные так хотели поохотиться с Виидом.

'Сколько ни смотри, но это прекрасно...'

'Действительно красиво. Так и хочется проглотить кусочек.'

Глаза Ирен и Ромуны затуманились. Они мечтали о том, как здорово будет отведать столь восхитительное блюдо. Сколько счастья оно доставит. Однако в отряде были МЕЧи.

- Ух ты! Какой ароматный запах..!

- Да, один запах в 100 раз вкуснее, чем ячменный хлеб.

- А мы тоже сможем это попробовать?

Пятерка МЕЧей громко сглотнула слюну.

- Начните первыми.

- Мы и так часто ели приготовленные Виидом блюда.

Добренькие девушки уступили им очередь. Все равно Виид еще будет готовить, а так МЕЧи попробуют блюдо первыми. Ох, знали бы девушки, как они ошибались...

- Эти стейки такие маленькие.

- Ням-ням! Вот, значит, какой вкус у элитных блюд.

МЕЧи ели мясо так, словно хотели отыгаться за все то время, что пришлось есть уже достаточно опостылевший ячменный хлеб.

Сначала Виид хотел приготовить все как полагается и сложить на одно блюдо, но МЕЧи ели так быстро, что ему приходилось жарить мясо целыми кусками.

- Еще! Быстрее!

- Ничего, если мясо немного сыровато, давай так.

Третий меч был согласен даже на недожаренное мясо. Вот уж действительно, нищета. Как бы то ни было, все мясо, приготовленное Виидом, осело в животах МЕЧей. Однако на этом они не остановились...

Почувствовав, что чего-то не хватает, Учитель несколько раз причмокнул.

- Виид!

- Да?

- Ты здорово готовишь.

- Ну, особо гордиться нечем. Но если проголодаетесь, я в любое время приготовлю.

Учитель кивнул на его слова и, прокашлявшись, сказал:

- Хм, гм! Мяса уже достаточно. Однако... После столь вкусной еды, особенно когда ее много, сильно свербит горло.

- До отъезда из Серабурга я набрал воды. Вам дать?

Виид порылся в сумке и достал фляжку с водой, но когда он ее протянул, Учитель отрицательно покачал головой.

- Я не это имел в виду...

- А что тогда?.. Может, Вы говорили об алкоголе? - спросил быстро сообразивший Виид, на что Учитель покивал головой в знак согласия.

- Ну, не обязательно... А что, есть?

- Ох, Вы бы раньше сказали.

В глубине сумки Виида лежал неприкосновенный запас бутылок со спиртным. В основном - итоги его экспериментов смешения различных трав. После того, как Готовка перешла на средний уровень и ему дали навык приготовления спиртных напитков, Виид старался по возможности как можно сильнее развить его. Когда ему попадались на глаза пригодные для приготовления лекарственные травы или виноград, он скупал все с запасом и делал спиртные напитки.

Еда - это не только блюда. При достойном аккомпанементе напитка эффекты от действия блюд увеличивались! Кроме того, алкоголь не только увеличивал силу блюд, но и сам прибавлял характеристики силы и живучести.

К сожалению, в отличие от блюд, алкоголь надо было приготавливать заранее, так как процесс занимал намного больше времени. Оттого Виид и таскал в своей сумке запас бутылок с травяными настойками и вином.

- Хорошо. Вот вам настойка и кое-что на закуску...

Виид быстро засунул руку в рюкзак и вытащил одну из бутылок, а на закуску достал заранее приготовленные кусочки высушенной рыбы.

- Спасибо, ученик.

Учитель, не рассчитывающий еще и на закуску, с удовольствием открыл бутылку и начал пить. Посмотрев на это дело, к Вииду подошел Второй МЕЧ.

- Хм, гм. Честно говоря, у меня тоже в горле пересохло.

- Да. Я как раз собирался достать бутылку и Вам.

Виид быстренько достал другую бутылку и передал ее 2-му МЕЧу. А затем, не дожидаясь слов от остальных МЕЧей, угостил и их тоже. Раз уж начал раздавать, то надо продолжать делать это с улыбкой до самого конца.

На самом деле Виид и сам собирался перед боем угостить всех одной из приготовленных им настоек. Ему очень хотелось посмотреть в деле профессию МЕЧей, а для этого нужно было

максимально высоко подтянуть их характеристики, чтобы в сражениях с монстрами они могли действовать в полную силу.

'Да и чем лучше они будут драться, тем легче будет проходить охота. Для быстрого набора опыта очень важна эффективность каждого из участников отряда.'

Виид протянул уже по рюмке и Пэйлу с друзьями.

- Что, вправду можно выпить?

- Конечно. Если выпьете, ваша сила и живучесть немного повысятся.

Друзья с интересом сделали по глоточку, и как говорил Виид, их характеристики повысились.

Мейрон была в панике.

'Как?.. Что это... за группа-то такая?'

Благодаря своей профессии Мейрон как репортер смогла поохотиться с большим количеством людей. Даже с очень известными высокоуровневыми игроками или влиятельными членами гильдий. Так что опыта охоты у нее было более чем достаточно.

Но эта группа ломала все, что она раньше считала основополагающими правилами!

В этом отряде за повышение характеристик участников отвечал простой ремесленник, скульптор! И все считали это нормальным! Хотя в других отрядах только барды, священники и шаманы отвечали за это в игре.

Мейрон внимательно следила, что же будет дальше в этой странной или даже ненормальной группе игроков.

Учитель допил отданную ему бутылку и, дождавшись, когда Виид закончит разливать настойку для девушек, медленно протянул:

- Виид...

- Да?

- А есть еще что-то выпить? Давай попробуем вкус других напитков.

- Это...

Сначала Виид хотел отказаться. Он столько сил вложил в создание этих настоек, что можно было сказать, они стали его сокровищами.

Однако учитель произнес это с таким жалостливым лицом...

- Немного, только пригубить...

Если бы он прямо спросил, то было бы легче отказаться. Но Учитель сидел с таким страдальческим выражением лица, что отказаться стало невозможно.

Тогда Второй, Третий и остальные МЕЧи стали пытаться отговорить Учителя.

- Учитель, но так же нельзя.

- Я уверен, Виид усердно работал, чтобы сделать эти настойки.

- Ну, я же только попробовать...

- У нас и уровень низкий. Мы должны быть благодарны, что нас включили в отряд.

МЕЧи действительно всеми силами пытались остановить Учителя, однако именно их слова отрезали путь к отступлению, и Вииду не оставалось ничего, кроме как достать остальные настойки.

- Попробуйте эти.

Перед Учителем оказалась куча бутылок с чем-то прозрачным, черным, фиолетовым... В одной из них даже была змея, ее Виид первой и открыл.

- О! Это настойка на змее!

МЕЧи ухватились за бутылку и начали пить.

- Выносливость еще возросла!

- Ого, такая бодрящая!

- Лучшая настойка, что я пробовал!

Чем быстрее МЕЧи распивали протянутую бутылку, тем больше Виид огорчался. В обычное время он бы рыдал от досады из-за потерянной прибыли. Но сейчас, глядя на МЕЧей, лишь расслабленно улыбался.

'Да ладно, сколько она стоит, копейки...'

Большую часть ингредиентов он добыл лично. Ту же змею он сам поймал. А что купил - на самом деле стоило-то немного. Большая часть расходов пришлось на бутылку, Виид купил ее за 1 серебряный у торговца в лавке. Но бутылка никуда и не денется.

Да и что ему переживать. Как говорится в одной поговорке: 'Богатому и в пекле хорошо.' За последние несколько недель Виид заработал огромные деньги, более 70 тысяч золотых. Когда Виид шагал, монеты в его сумке громко позвякивали.

Большую часть денег он заработал на строительстве усыпальницы. На стройке обычно так и происходит. Огромные суммы на строительство и бесконечные субконтракты! А еще экономия денег на использовании дешевых материалов!

Когда-то давно Виид как несовершеннолетний незаконно работал на стройке и запомнил слова старших товарищей. Теперь же пришло время их использовать!

На возведение усыпальницы ушло 100 тысяч золотых. Из них Виид смог припрятать 60 тысяч на свои нужды!

'Неиспользуемые знания - это мертвые знания.'

Виид довольно улыбнулся.

МЕЧи же, забыв начисто о своих обещаниях, протянули руки и похватили по новой бутылке с настойками.

- Ох, здорово!

- Учитель, попробуйте и эту тоже.

- Да... Невозможно оторваться!

Никто даже не пытался остановить МЕЧей. Если в реальности они выглядели грозными бойцами, то в игре их тела стали смертоносным оружием. Они все имели тяжелые и жесткие взгляды, под которыми Пэйл и другие простые игроки терялись.

Друзья понимали, что МЕЧей нужно остановить, но не могли решиться что-то сделать.

- Ик.. Как хорошо!

- Учитель, сегодня Вы выглядите лучше. Ой, а почему Вас стало двое? Вы разделились?

- Щенок, кто бы говорил, тебя вообще четверо!

- А-ха-ха-ха!

Они громко засмеялись, а потом стали навязывать выпивку Пэйлу.

- Давай. Настоящий мужчина должен уметь выпить рюмашку.

- Я уже выпил одну.

- Тогда, значит, две рюмки! Есть я, есть настойка, разве мир не прекрасен?

Пэйл хотел отказаться, однако не мог противиться воле МЕЧей, и пришлось пить.

На самом деле он хотел выпить. Ведь настойки от Виида были очень сладкими и вкусными.

После Пэйла последовала очередь и девушек.

- Так, давайте все вместе. Хлопнем!

- Ой. Спасибо. Мы теперь стали как-то ближе.

- Ах-ха! Конечно, когда вместе пьешь, то становишься ближе и роднее.

Все продолжили дружно пить.

- Тебя же зовут Ромуна? О, ты такая общительная и красивая.

- Мейрон, а что ты такая беленькая?

- Ой! Спасибо, а можно мне вон ту налить?

Одна рюмка стала двумя, две рюмки - тремя. Все произошло очень быстро. Лица у всех покраснелись, слышался частый смех.

Виид выплыл из размышлений и забеспокоился. Не так давно он прошел через тяжелые

испытания в провинции Морта, и такое поведение товарищей для него выглядело странным.

'Постойте-ка... Да нет, только не это!'

Случилось, наверное, самое плохое, что только могло произойти. Друзья вовсю пили, и перед Виидом выпрыгнуло сообщение:

Подчиненные Вам игроки в отряде слишком много выпили и сейчас мертвецки пьяны.

Их здоровье уменьшено на 70%. Сила и ловкость снижены наполовину. Игроки не могут использовать умения, задействующие мудрость, интеллект и ману. Пока алкоголь не выветрится, они будут испытывать головокружение и галлюцинации.

Список опьяневших игроков:

Первый меч, Второй меч, Третий меч, Четвертый меч, Пятый меч, Пэйл, Сурка, Ромуна, Ирен, Мейрон.

Они направились в ущелье Хонрис только ради охоты, а теперь друзья напились и резвились.

- О, смотрите, звездочки!

- Как загадочно...

- Га-га-га! Как здорово, что мы выбрались в ущелье и хорошенько выпили. Вот она, настоящая жизнь!

Учитель, Пэйл и все остальные решили прилечь на землю под палящее солнышко.

Виид застыл в шоке, глядя на них. Он же так хотел посмотреть на настоящих мастеров в деле, увидеть их умения и техники сражения. Похоже, это так и останется только мечтой.

И как назло, тут появились Хонрис.

- Злоумышленники? Это наша территория! Живыми вы не вернетесь!

Виид обреченно вздохнул и выкрикнул:

- Вызываю Рыцаря смерти!

Из черного тумана появился тот, на кого всегда можно положиться.

- Хозяин, вызывали?

- Атакуй Хонрис. Это будет веселая охота.

- Понял, хозяин! Но я хочу сообщить одну вещь...

- Что еще?!

- Мы долгое время сражались плечом к плечу. Благодаря силе нашей дружбы я смог освободиться из-под оков заклятия и вспомнить прошлую жизнь. Я, рыцарь Ван Хок из королевства Каламор, признаю Вас своим господином. В следующий раз Вы можете призывать меня и без ожерелья, я отвечу на вызов.

Темно-красное ожерелье жизни, созданное самим Бэрекенем, стало белым.

Теперь Вы можете призывать Рыцаря смерти без него.

- Минуточку. Значит, я теперь могу снять Ожерелье жизни? А мои очки опыта?

Если Рыцарь смерти не врет, то ожерелье, не дающее никаких дополнительных характеристик или эффектов, можно было теперь совершенно спокойно снять.

На самом деле для Виида не было никакой разницы, одето ожерелье или нет. Как и кольца, ожерелья в игре были очень ценными предметами, и достать одно из них с хорошими эффектами было сродни попытке достать звезду с неба.

Лучшие ожерелья продавали за баснословные деньги, поэтому пока Виид сам не добудет что-то ценное, мечта о хорошей бижутерии так и останется несбыточной.

Сейчас Виида больше всего раздражало то, что ему приходилось постоянно делить очки опыта с Рыцарем смерти. Двадцать процентов всего опыта уходило Ван Хоку!

- Вы можете вызывать меня без ожерелья. Я признаю Вас господином безо всяких условий.

В этой непростой ситуации прозвучал вздох облегчения. Разделения опыта больше не будет! Теперь Виид стал действительно свободным!

Рыцарь смерти спокойно оглядел приближающихся к ним Хонрис.

- Их надо убить?

- Да, атакуй.

Как только Виид отдал приказ, Рыцарь смерти начал применять свои умения:

- Смертельный клинок!

Нити темной энергии вырвались из меча и ударили в приближающихся Хонрис. Однако те были высокоуровневыми монстрами и от одной атаки Рыцаря смерти не погибали.

Одновременно с Ван Хоком начал действовать и Виид.

- Святое благословение!

Из меча Агаты вырвался белый свет и охватил Вииду. Это заклинание можно было использовать только 5 раз в день, но зато оно сильно повышало защиту!

- Техника секущего ножа!

Виид устремился к группе амазонок, которых ранил заклинанием Рыцарь смерти.

- Глупый мальчишка!

- Мы, женщины-воительницы, покажем тебе настоящую силу!

Кнуты в руках Хонрис заизвивались, словно змеи, и устремились в атаку.

Виид кинулся в сторону лежащих вещей, однако оружие воительниц настигло его раньше. Один из кнутов обвился вокруг меча, и Вииду пришлось бороться за свое оружие, одновременно избегая атак других противников. Он крутился и изворачивался так, что казалось, в одно мгновение сменил свою профессию на волшебника.

Наконец у него получилось освободить меч, приблизиться к одной из Хонрис и нанести удар.

Критический удар!

С этого мгновения Виид больше не отходил далеко от воительниц. Кнут опасен только на определенном расстоянии, и если держаться близко, становился совершенно бесполезным.

Меч Агаты в правой руке и нож Захаба в левой безостановочно наносили ранения Хонрис. Однако уровень противников был настолько высок, что они умирали только после серии точных попаданий.

Но Виид не отчаивался, выживать и находить слабое место противника - это его метод сражения! Если бы простой игрок уровня Виида встретился со столь сильным монстром, он бы, скорее всего, погиб, так как только огромный опыт и идеальное владение телом помогли Вииду оставаться не захваченным кнутами Хонрис.

К этому моменту Рыцарь смерти победил своего противника.

- Уф! Молодец, здорово ты ее. Славная работа, Ван!

- Нет, господин. Мне нравится драться, - простодушно и невпопад ответил Рыцарь смерти.

Совсем недавно в пещере Басры он возгордился, за что был неоднократно бит, так что ему пришлось стать умнее, чтобы ужиться с характером Виида.

Действуя совместно, они убили еще двух Хонрис, и Виид уже было собрался нагнуться и подобрать выпавшие предметы, как появились другие воительницы.

Пэйл не врал. Ущелье нельзя покинуть, пока не победишь всех собравшихся вокруг амазонок. В прошлом бою пришлось нелегко, но пока друзья не придут в себя, придется драться все с новыми и новыми амазонками.

Плечом к плечу с Рыцарем смерти, два воина против сотен воительниц.

'Полчаса, нужно продержаться полчаса, и они должны очнуться...'

После первого боя здоровье рыцаря упало на четверть, и с этим надо было что-то делать.

- Ван, впредь сражайся только с одной! Остальных я беру на себя.

- Понял, господин.

Они устремились в бой.

Рыцарь смерти взял на себя одну Хонрис, Виид - всех остальных. Чтобы избежать кнутов воительниц, ему приходилось постоянно учитывать свою позицию и позицию Рыцаря смерти. Иногда он специально подставлялся под удары Хонрис, если понимал, что они не приведут к печальным последствиям. Опасная игра со смертью в расчете только на свои силы.

Бой продолжался.

Виид бил мечом, резал ножом, всеми силами стараясь получить как можно меньше ран и использовать по минимуму ману. Но как бы он ни вертелся, Хонрис раз за разом по чуть-чуть убавляли его здоровье.

Настал момент, когда полоска жизни опустилась ниже 100 пунктов. И тогда Виид прыгнул за спину Рыцаря смерти и со всей возможной скоростью стал накладывать множество повязок.

И хотя он спешил как никогда, к концу перевязки здоровье рыцаря тоже уже находилось на критической отметке. Вииду пришлось срочно вступить в бой и отвлекать всех противников от тяжело дышащего Ван Хока.

Бой продолжался.

Хонрис прибывали. После каждой побежденной группы воительниц приходил новый отряд,

состоящий из 3-4 агрессивно настроенных амазонок. И что хуже всего, Виид начал уставать.

Даже такой игрок, как Виид, имеющий колоссальные для своего уровня живучесть и выносливость, накопленные благодаря созданным скульптурам и пропущенным на протяжении всей игры ударам противников, не мог сражаться постоянно. Меч в его руке потяжелел, ноги стали плохо слушаться. Смерть подступила как никогда близко.

Нужно было срочно что-то предпринимать.

Вот только к этому моменту у Виида и Рыцаря смерти мана была полностью израсходована. Осталось только одно, что может спасти их в сложившейся ситуации...

'Я правда не хотел дойти до применения этого...'

Виид отпрыгнул и достал из-за пазухи банки со специями.

Один из секретов истинных кулинаров!

- Соль на раны! Соусы в глаза! Перец и чесночный сок!

Виид стал безжалостно засыпать раны окружающих противников кулинарными специями. На легкие раны - соль! На глубокие - соевый соус! В глаза и нос - острые пасты!

- А-а-а-а!

- Не-ет, по... Пожалуйста, только не соль...

- Глаза! У меня перец в глазах!

Хонрис громко завизжали от страшной боли, поразившей тело. Их здоровье быстро уменьшалось, так как даже простая соль, попавшая в раны, начинала безжалостно жечь. Боль была такая, что ее трудно описать словами.

Секретная техника жестокого кулинара Виида! Он не использовал ее раньше, так как она требовала затрат ценных ингредиентов, да и перед применением нужно было нанести раны противнику. Зато ею можно сломать выдержку противников и значительно снизить здоровье, заставив их перенести чудовищную боль.

- Соль, соль, черный перец! Красный перец, маринованный чеснок!

Виид не переставая бомбил окружающих Хонрис.

'Я здесь не погибну. Не имею права...'

Виид не боялся пропустить день игры из-за смерти. Нет, он не хотел потерять с таким трудом добытые навыки. Даже если все его навыки среднего уровня снизятся только на 5%, это будет намного большей потерей, чем утрата пары уровней.

Виид собрал все оставшиеся силы.

Он крутился по окрестностям, заманивал и забрасывал врагов ценными специями. Ничего другого не оставалось. Виид использовал все. Даже святое благословение меча Агаты он применил за бой все пять раз!

Все так или иначе решится в течение ближайших нескольких минут.

Пока Виид, чуть не умирая, прыгал и крутился как сумасшедший, стараясь избежать атаки сильно разозленных Хонрис, Учитель и все остальные пришли в себя и, чуть приоткрыв глаза, замороженно наблюдали за происходящим сражением.

- Как он здорово дерется...

- Это же Виид. Куда его ни бросишь, просто так он не умрет.

- Живучее таракана.

- Если бы все были такими, профессия священника в игре стала бы не нужна.

Пэйл, Сурка, Ирен и Ромуна глядели на Виида, не скрывая зависти. Как же можно так фантастически научиться драться?!

Не нужно много ума, чтобы правильно пользоваться умениями, техниками и навыками. А вот драться так, как Виид, полагаясь только на простые удары и координацию тела, - это по-настоящему сложно. Тем более что при таком сражении выносливость быстро падает, и биться становится очень трудно. Ну, и говорить о том, чтобы сражаться в таком темпе без отдыха, со все прибывающими новыми и новым противниками, вообще не стоит.

Мейрон тоже открыла глаза.

'Ничего себе скульптор!..'

Если все остальные лежали и завидовали, то она не могла даже пошевелиться от охватившего ее шока. Что это за скульптор, который может так вести бой?! Ее удивление начало возрастать еще с того момента, как Виид вызвал Рыцаря смерти.

Она точно знала, что он не волшебник, значит, каким-то образом ему удалось завладеть невероятно ценным предметом в игре. Еще он превосходно вел бой и использовал множество различных приемов, о которых она как репортер даже не слышала!

В общем, ей было, из-за чего удивляться.

- Хорошо.

- А он и вправду впитал Вашу науку, Учитель.

Первый и Второй меч хладнокровно наблюдали за всеми движениями Виида. Они впервые видели, как он ведет себя в настоящем бою.

- Немного не так, как в жизни, но все равно его реакция более чем превосходна.

- Однако мечник не только реагирует на обстановку, он может привыкнуть к любой ситуации и навязать свой бой.

- Хэн прекрасно все это знает. Без понимания основ такого уровня достичь невозможно. Хотя у него еще проскакивают ненужные движения, в целом бой идет хорошо. Несколько лет обучения, и кого-то сильнее него мне будет сложно представить.

На самом деле МЕЧи уже давным-давно очнулись.

Превосходные воины, которые свалились пьяными... Все это было задумкой Учителя. Он хотел узнать, как Виид дерется в Королевской дороге. Увидеть его в настоящем бою с мечом. Чтобы все было честно.

Ан Хёндю остался доволен.

Если бы Хэн отказался вступить в бой или впал в панику, его бы это сильно расстроило. Если ты встал на путь меча, то должен идти вперед, несмотря на любые преграды.

Пусть Королевская дорога - просто игра в виртуальной реальности, но даже здесь очень важны внутренние качества игрока. Опираясь в сражениях только на одни умения, без мужества, храбрости и упорства достигнуть высоких результатов во владении оружием даже в игре невозможно.

Несколько человек, видя последние попытки Виида выжить в сложнейшем сражении, не смогли больше сдерживаться и лежать. Третий, Четвертый и Пятый МЕЧи вскочили и устремились на помощь Вииду.

Все остальные тоже начали вставать.

- Огненный шар!

- Смертельный выстрел!

- Смертельный выстрел!

Ромуна начала творить заклинания, Пэйл и Мейрон практически одновременно - стрелять из луков в Хонрис. Даже в такой момент парочка успевала любоваться друг другом.

- Святой дух! Силой своей спаси тех, кто испытывает боль! Благословенная длань! Да будет сила в теле вашем. Восстановление!

Ирен восстановила здоровье Виида и наложила на всех усиливающие благословения.

Вот так началась настоящая охота.

За последнее время, что четверка друзей не виделась с Виидом, они сильно изменились. Это уже были не те бедные игроки, которые в панике бросались в разные стороны от простого волка.

Слаженные атаки встречали каждую новую группу Хонрис. Начиналось все со стрел Пэйла и Мейрон, потом наступала очередь огненной магии Ромуны! После всех этих нападений в бой вступала Сурка со своими кулаками. Ну, а что делали МЕЧи, всем и так ясно. И все это под неустанной поддержкой священной магии Ирен.

- Еще идут!

- Ого, как быстро опыт растет!

Могучая атака МЕЧей! Сплоченные действия Пэйла, Ирен, Ромуны, Сурки и Мейрон! И Виид с Рыцарем смерти!

Разве есть что-то, что может их остановить?

Глава 4. Оценки.

После уроков Ли Хаян быстро шла домой.

Если бы она воспользовалась автобусом, то была бы дома уже давным-давно. Но за автобус надо платить. Ее бережливость если и уступала братской, то совсем на чуть-чуть.

Хаян использовала автобус только в экстренной ситуации. Но даже в таком случае она делала вид, что является ученицей средней школы. Ведь билет для них стоил на 200 вон дешевле, чем для школьниц выпускных классов.

Правда, порой, смотря на нее, водители говорили:

- Школьница...

- Да?

- На тебе форма выпускных классов школы Тэин, верно?

- Я сегодня одела форму старшей сестры.

- Одежду сестры? Зачем?

- Чтобы встречаться со старшеклассниками. Дядечка, у меня нету времени, давайте уже поедем?

Говоря все это, Ли Хаян сгибала колени, чтобы выглядеть ниже ростом, делала милые ямочки на щеках, и хлопала ресницами. А еще она выглядела младше своих лет, что ей тоже очень помогало.

- Одежда сестры... Ну хорошо, садись.

- Спасибо, дядечка водитель.

После такой демонстрации водители просто переставали докапываться, а Ли Хаян с улыбкой на лице ехала за меньшие деньги.

'Хорошо быть девушкой.'

Однако в жизни девушкам требовалось намного больше вещей, чем парням.

Нижнее белье, косметика и духи - вот то небольшое на что они постоянно тратили деньги.

Ли Хаян в этом деле была очень сообразительной. Она решала все свои потребности с помощью подарков мальчиков. Давала им советы о том, как нужно вести себя с девушками, или же знакомила со своими красивыми подругами, за что всегда получала презенты.

Благодаря такой житейской находчивости она могла экономить и откладывать деньги на личный банковский счет. Не зря же она сестренка Ли Хэна.

- Сегодня должны прислать...

Она перешла с шага на бег и не останавливалась, пока не добралась до почтового ящика. Внутри лежали результаты экзамена, которые Хаян с таким нетерпением ждала последние дни. Результаты экзамена Хэна на получение аттестата.

- Наконец-то пришли.

Она быстренько надорвала письмо и, вытащив табель с оценками, начала читать.

Корейский язык: 75.

Обществознание: 90.

Математика: 65.

Наука: 55.

Английский язык: 65.

Этика: 40.

Итого: 390.

Средний балл: 65.

Общий балл выше 360, и средний - не ниже 40, Хэну удалось пройти экзамен!

- Теперь и старший братик закончил школу.

Ли Хаян улыбалась и плакала. Тяжелый груз, который все это время лежал у нее на душе, наконец-то пропал. Она знала, как Ли Хэн зарабатывал деньги. Как трудился, убирался и даже готовил в доме. Множество раз она только благодаря силе воли не позволяла себе расплакаться за едой, приготовленной братом.

Хаян сложила письмо и быстро зашла в дом.

Состояние бабушки улучшилось, но еще не полностью нормализовалось, и она продолжала оставаться в больнице. Поэтому они пока жили вдвоем.

Хэн все еще находился в капсуле. Обычно он всегда успевал выйти до ее возвращения из школы, но сегодня она пришла намного раньше, чем обычно.

- Уберусь-ка я в доме.

Хаян стала усердно подметать. Вытерла пыль и помыла посуду.

- Посуда после завтрака так и лежит в раковине. Ну да, брат же опять начал ходить в зал и сильно уставать, как тогда.

Время, когда Ли Хэн готовился к Королевской дороге.

Практически год брат жил как одержимый. Он искал и изучал научные работы по виртуальной реальности. Облазил все форумы и сайты, посвященные Королевской дороге. Одновременно с этим закаляя тело и учась владеть мечом.

Двадцати четырех часов ему попросту не хватало.

Брат спал по 3-4 часа, а в оставшееся от занятий время готовил на всю семью.

Когда он только начал ходить в зал, ей было так горько, что не описать. Руки Хэна были в мозолях, а тело - в синяках. Он возвращался домой настолько истощенным, что валялся в кровать как мертвый.

Только от одних воспоминаний о тех временах ее охватывала непередаваемая печаль.

В таких случаях Хаян старалась занять себя каким-либо делом.

'Так, приберу здесь и сяду за учебу'.

Поступить в университет 'Корея'.

Сейчас для нее это было важнее всего.

Хотя сначала она не хотела поступать в этот университет. Ведь можно учиться не в самом престижном университете, главное - не место, а получаемые знания. Уж для дизайнера интерьера, которым она желала стать, это было чистой правдой.

Но Ли Хэн настаивал только на поступлении в университет 'Корея'. И ради старшего брата, который столько пожертвовал, она должна была это сделать. Поступить и получить стипендию на четыре года учебы!

Но даже получив стипендию, она не собиралась останавливаться, во время учебы Хаян хотела заняться репетиторством, помогать школьникам подготавливаться к вступлению в вузы и этим зарабатывать себе на жизнь.

В этот день Хаян так и не села за уроки, радость настолько ее переполняла, что она побежала в больницу обрадовать бабушку.

- Бабушка! Пришли оценки брата!

- Правда? И что, Хэн сдал?

Бабушка выглядела изможденной, но, видя такую радость внучки, не могла не улыбнуться.

- Да! Сдал! Вот, посмотри на табель. У Хэна все оценки высокие, кроме этики.

- Ну, этика - это дело поправимое, главное, у него голова хорошо работает.

Семья Хэна прекрасно знала, что ему пришлось пережить за последние десять лет, поэтому даже и толики сомнений в его этичности у них не проскакивало.

Бабушка все смотрела и смотрела на эти оценки.

- И правда, сдал. Смог, пока я не умерла...

- А? О чем ты, ба? Наша счастливая жизнь только начинается...

Ли Хаян с теплотой взяла бабушку за руку.

* * *

Каждый день до обеда Ли Хэн ходил в тренировочный зал.

Укреплять тело и учиться у Ан Хёндо - два основных занятия в его расписании на первую половину дня.

- О, проходи, - сказал стоящий на входе ученик.

Хэн открыл дверь и к своему удивлению увидел в зале огромное количество людей. Учитель, инструкторы и практически все ученики в едином порыве воскликнули:

- Поздравляем со сдачей экзамена!

Они специально подготовились, чтобы порадоваться за Хэна и как-то отметить это событие. Поздравления лились со всех сторон, однако встречались и другие высказывания.

- Вот везунчик, окончил школу, - тихо сказал один из инструкторов.

- Одно время я тоже ходил в среднюю школу... - сказал другой.

Ан Хёндо, увидев зависть на лицах дорогих ему людей, с удивлением спросил:

- Да что с вами такое? Вы не ходили в старшую школу?

- Нет. Мы покинули ее ради тренировок с мечом.

Инструкторы жили только ради одного - Пути Меча!

Ан Хёндо покачал головой.

- Вот, значит, почему вы такие простоватые.

- Это...

Инструкторы были сильно задеты последними словами Учителя и внутренне негодовали.

'Но мы хоть закончили среднюю школу'.

'А ты даже в начальной не учился...'

Вот только у Ан Хёндю была кандидатская степень. Известные международные институты за его заслуги перед страной присвоили ему звание 'Почетный кандидат наук'. Хотя на самом деле Учитель посещал только детский сад!

Там Ан Хёндю, еще будучи ребенком, поколотил много сверстников, за что его постоянно наказывали.

'В первый день учебы в школе, он избил деревянным мечом местных хулиганов...'

'Парни вышли из больницы только через 16 недель, вроде? Пострадали от семилетнего мальчика, только направившегося в первый класс.'

'После этого случая Учителя до конца разбирательств отстранили от учебы...'

Инструкторы знали об этом, но решили промолчать.

Ан Хёндю с малых лет ступал по Пути Меча. Шли дни, а достойные противники не появлялись, и ему приходилось проводить время за медитацией или игрой в Го. Но даже не имея противников, Учитель постоянно развивал свой разум и закалял тело в многочисленных ежедневных тренировках.

Королевская дорога переносила Ан Хёндю в то далекое детство. Сражения с сильными противниками - высокоуровневыми монстрами! К нему вернулось давно забытое ощущение жизни, движения вперед.

Казалось, детские мечты стали наконец осуществляться...

- Гхм... Учитель...

Ли Хэн, немного поколебавшись, спросил:

- Моя сестра очень хочет понаблюдать наши тренировки сегодня. Можно?

- Да? Конечно, пусть заходит...

Учитель с легкостью дал разрешение. С первых дней в школе все, даже стажеры включались в настоящие тренировки с мечом. Часто в зале вертелась городская детвора, которая с интересом следила за всем происходящем.

- Ну что ж, приступаем к упражнениям. Всем построиться! - выкрикнул Ан и выжидательно посмотрел на инструкторов.

Быстренько поздравив Хэна лично, Чон Ильхён и другие инструкторы построили по группе учеников.

- Сегодня мы начнем со стандартной часовой тренировки, а потом перейдем к спаррингам.

- Есть!

Стандартная дообеденная тренировка. Ученики построились в несколько шеренг и начали под руководством инструкторов выполнять серии быстрых и точных движений мечом.

- Тогда я быстро схожу за сестрой, - тихо сказал Хэн, подойдя к Учителю.

- Хорошо.

Ли Хэн торопливо покинул зал и направился за ворота школы. У них с сестрой не было мобильных телефонов, поэтому они заранее договорились о встрече.

- Братик!

Так как сегодня было воскресенье и не нужно идти в школу, Хаян, одетая в будничную одежду, стояла недалеко от ворот школы. Ее юбка едва прикрывала колени, а короткие волосы развевались от ветра.

Вместе с ней пришли и ее друзья.

- Здравствуйте, - подойдя, поздоровался со всеми Хэн.

- Привет! Мы встречались на празднике, помнишь? - сказал один из парней.

Ли Хэн невпопад ответил:

- Ага... Точно.

- Ну что, ты договорился? - спросила сестра.

Хэн утвердительно кивнул и повел всех в тренировочный зал. Как только за ними захлопнулись двери, все ученики в зале стали очень бурно реагировать.

- О-о-о, девушки!

- Школьницы!

- Ничего себе, сюда пришли школьницы...

- Та, в юбке, красивая...

Случилось то, чего никто не ожидал: в мужскую берлогу забралась настоящая женщина. Все тренирующиеся внезапно стали еще усерднее и ожесточеннее работать. Сила ударов и скорость заметно возросли...

Сегодняшняя тренировка выдалась особо тяжелой.

Хэн покинул зал и, так как тратить деньги на автобус было жаль, побежал домой. Бег - еще один хороший способ поддержания здорового тела.

'Я закончил школу...'

Ли Хэн бежал с улыбкой на лице. Да, может, он и не ходил в последние классы в школе, но зато теперь может всем говорить, что закончил ее.

'Бабушка, наверное, будет очень рада. И Хаян...'

После того, как они остались без родителей, Хэн больше всего беспокоился о сестренке. В детстве она была очень робкой и пугливой. Но их непростая семейная ситуация не могла не повлиять на нее. Хаян изменилась, стала более сильной и упорной.

- Я не смогу всегда заменять ей родителей. Еще несколько лет, и наверное, все...

Самой большой мечтой Ли Хэна было свести сестренку с надежным мужчиной, которого она полюбит и выйдет замуж!

На свадебной церемонии Хэн займет место отца, выведет невесту и передаст в руки жениха. С самого детства он заботился о сестренке и уже привык заменять ей родителей. И когда настанет тот момент, когда жених возьмет под руку свою невесту, Ли Хэн станет свободен.

Он никогда не думал, что будет после этого момента. Каждый месяц приходилось преодолевать множество трудностей и пытаться заработать хоть немного. Думать о чем-либо наперед не было времени.

Так что лишь тогда, когда сестренка закончит университет и выйдет замуж за достойного мужчину, Хэн сможет вздохнуть спокойно и начать жить для себя.

'Только...'

Ли Хэн горестно усмехнулся.

Хаян должна встретить действительно хорошего парня.

С ее нынешними оценками она вполне может поступить в университет 'Корея' и, закончив его, устроиться на хорошую работу. Такие условия плюс ее внешность помогут проложить ей путь к самым лучшим мужчинам.

Однако если на свадебной церемонии сестренку выведет брат, едва закончивший школу, это может стать причиной ее смущения.

'Как же мне стыдно, что я такой необразованный...'

Ли Хэн начал переживать, что его образование станет слабым местом в биографии сестренки и может помешать ей налаживать жизнь.

Он бежал и пытался найти вариант решения данной проблемы. Но ничего не находил. И только на середине пути, когда он пробежал мимо центра социальной реабилитации 'Величие общества', его осенила идея.

- Когда-то я уже проходил тут исследования. Если у меня получится стать там врачом, сестре нечего будет стесняться, и она сможет мною гордиться...

* * *

У доктора наук Ча Юнхи последние дни выдались не самыми хорошими.

Она использовала сотни методов, пытаясь вернуть Чон Союн в нормальное состояние. Даже

позволила ей играть в Королевскую дорогу.

Вначале ей показалось, что игра в виртуальной реальности может сдвинуть ситуацию с мертвой точки. Ведь путешествуя из повседневности в мир игры, можно было загладить воспоминания о перенесенном ужасе.

Ча Юнхи всем сердцем желала избавить свою пациентку от навязчивой идеи.

С того момента, как Союн начала играть, Ча Юнхи ежедневно просматривала записи из Королевской дороги. Она отслеживала ее психологическое состояние, благо в игре можно было делать это более результативно, так как Союн приходилось самостоятельно принимать решения, выполняя игровые задания.

Все действия пациентки в Королевской дороге записывались в капсуле. Конечно, это личная информация, но Ча Юнхи как лечащему врачу просматривать записи разрешили.

Первые видео с охотой Союн невероятно воодушевили ее.

- Если так продолжится, то она скоро излечится!

И пусть Союн ни с кем не разговаривала, не смеялась и порой уходила в себя, но маленькая положительная тенденция все же просматривалась.

Все проблемы пациентки лежали где-то в глубине ее души. И когда она начала охотиться на монстров, доктору показалось, что обычное желание стать сильнее и добыть хорошие вещи станет тем ключиком, который отомкнет разум Союн.

Однако дни шли, а состояние пациентки не менялось.

Она просто охотилась и охотилась. Дралась как одержимая. Шла в самые опасные места и вырезала собравшихся монстров пачками.

И как и прежде, она ни с кем не разговаривала.

'Но положительные перемены все же просматриваются...'

У нее появился близкий друг - инструктор крепости Серабург. Союн сдружилась с ним во время занятий в тренировочном зале. И пусть она просто обедала с ним, выслушивая речи, это все равно было огромным событием.

'Реагирует, пусть и едва заметно...'

В охоте на монстров тоже виделись положительные моменты.

Замкнутые в себе люди становятся более скрытными и подозрительными. Иногда даже ведут себя, как наивный ребенок с манией величия. Но благо состояние Союн еще не дошло до такой запущенной стадии.

Когда люди приходят в себя после сильного стресса, то часто грустят или начинают чего-то бояться. Для преодоления таких остаточных состояний битвы с монстрами могли оказаться хорошим лекарством.

- Уф, но до какого-то видимого результата еще очень далеко.

Ча Юнхи тяжело вздохнула.

Покинув крепость Серабург, Союн отправилась в южные земли, где продолжила неустанно охотиться.

'Да что же может ее растормошить?!'

Чон Союн была для нее не просто пациенткой, но и практически младшей сестрой. Они познакомились друг с другом еще в детстве, когда их родители дружили и часто ходили друг к другу в гости. Маленькая Союн запомнилась ей радостными улыбками и вечными обращениями к ней как к старшей сестре.

Однако теперь это совсем другой человек. И Ча Юнхи всей душой желала вернуть к жизни ту, настоящую светлую Союн.

К удивлению доктора, в записях встречались и необычные происшествия, такие, например, как загадочная статуя в деревне Бэран.

'Это же вылитая Союн! По-видимому, в таком состоянии она даже не поняла, что похожа на покровительницу деревни, богиню Фрею...'

Юнхи ясно увидела черты лица пациентки в статуе Фреи. Ее прекрасная улыбка, та самая, из детства, приводила Чо Юнхи в замешательство.

Союн же продолжила охотиться и продвигаться все дальше и дальше на юг Розенхайма. Правда, со временем вокруг нее становилось все больше игроков, желающих охотиться в тех же землях, где и она.

'Больше не могу здесь находиться...'

Союн решила покинуть юг королевства.

Она начала играть в центре материка, постепенно продвигаясь все дальше в сторону Розенхайма. Однако зайдя так далеко на юг, она почувствовала, что свободных от игроков земель дальше нет.

'На восток... Туда, где нет людей...'

Союн решила направиться в Земли Отчаяния.

* * *

Сообщения о строительстве пирамиды стали главными новостями в Королевской дороге. Основные слухи распространялись от людей, непосредственно занятых в работе над усыпальницей.

Облик пирамиды практически сразу появился на страницах интернет-сайтов, и к Вииду отправилось несколько журналистских команд с разных информационных порталов. Они хотели запечатлеть все этапы возведения пирамиды, от первоначальной задумки до получившегося результата.

Конечно же, репортеры могли кратко рассказать о всех этапах строительства пирамиды.

Однако им хотелось сделать из задания настоящее событие. Показать эмоции игроков, их труд, благодаря которому появлялась пирамида. И сделать это нужно с самого начала, с момента присоединения людей к заданию: ведь так пишется история!

Пирамида, возведенная усилиями тысяч людей!

Продюсеры телеканалов уже подумывали о создании передачи, в которой известные актеры и ведущие будут строить свою пирамиду. На их взгляд, зрителям будет очень интересно, получится ли выполнить такую на первый взгляд неосуществимую задачу кому-то еще.

- Даем тысячу долларов.

- Если Вы согласитесь работать только с нами, дадим две тысячи!

Каждый день Вииду поступали подобные предложения, но он отказывался. Однако один раз пришло предложение, значительно отличающееся от всех прошлых. Министерство образования Кореи хотело запустить рекламу учебных пособий и в ней задействовать пирамиду.

Они предложили семь тысяч долларов!

И Виид согласился.

Охота в Ущелье Хонрис с каждым днем становилась все оживленней.

Хотя в группе и не было привычных большинству людей воинов или паладинов, состав и сыгранность игроков позволяли всем быстро изничтожать воительниц и зарабатывать кучу опыта. За последние несколько дней уровень Виуда вырос на 7 и теперь стал 266-м.

Драться вместе с МЕЧами было невероятно приятно. Он бы и дальше продолжил охоту, но к этому времени работы над строительством пирамиды подходили к концу, и волей-неволей приходилось присутствовать.

В момент, когда был поставлен последний камень, перед Виидом выскочило сообщение.

Дзинь!

Вы завершили возведение усыпальницы для нынешнего короля Сиодерна.

Предчувствующий свою смерть король попросил построить для себя величественную усыпальницу и нашел для этого задания одного из известнейших скульпторов континента. И вот усыпальница возведена!

Награду за задание получите у короля Сиодерна.

Однако поспешите сделать это до его смерти.

- Закончили!

- Ура!

Бесчисленное количество игроков вокруг пирамиды радостно закричало.

Впервые в таком провинциальном королевстве в одном месте собралось так много людей. Каждый из присутствующих перенес или добыл как минимум по одному-два каменных блока и вложил свою толику труда и пота в возведение усыпальницы.

Виид отправился в королевский дворец.

Усыпальница готова, теперь осталось лишь отчитаться перед королем и получить награду.

Они встретились, как и в прошлый раз, в зале дворца. Король выглядел еще более постаревшим, было заметно, что болезнь только усиливалась.

Виид, соблюдая этикет, преклонил колена.

- Ваше Величество, - начал он говорить, но тут же был прерван королем.

- Встань! Именитый мастер достоин большего уважения. Да и весь этот этикет доставляет массу неудобств.

- Нет, Ваше Величество.

Виид не собирался вставать, но Сиодерн отдал приказ рыцарям, и те силой подняли строптивного скульптора. Виид заметил, что отношение короля к нему и его речь сильно изменились с их последней встречи.

- Спасибо. Благодаря тебе у меня есть место, где я смогу найти покой и наконец-то отдохнуть. Ты великий скульптор. И мне очень интересно, о чем ты думал, когда возводил усыпальницу.

- Во время строительства я думал о невзгодах, выпавших на вашу долю, о вашей жизни.

- Да... Я уничтожил множество врагов ради защиты королевства. И теперь после смерти попаду в самый низ, где буду испытывать вечные муки.

- Вовсе нет, Ваше Величество. Ваша жизнь прошла как фейерверк. Тот, кто не боится огня и стремится его поймать, может получить ожог. Вы же просто сжигали себя, чтобы осветить все вокруг. Ваш яркий огонь согревал и охранял Розенхайм долгое время, теперь же Вы сможете отдохнуть в комфортном месте и увидеть, как будет процветать ваше королевство.

Король Сиодерн, услышав эти слова, остался доволен.

- Я совсем не жалею, что поручил это задание скульптору, чье имя было на устах у столь многих. Ты подготовил для меня великолепное место, на которое я даже и не рассчитывал.

Получи же обещанную награду.

Вы успешно выполнили задание.

Ваша слава возросла на 690.

Вы получили 2930 очков расположения королевства Розенхайм.

Уровень повысился.

Уровень повысился.

Уровень повысился.

Уровень повысился.

Уровень повысился.

Пять уровней и 2930 очков расположения королевского дома!

Король продолжил свою речь:

- Все остальные, участвовавшие в возведении усыпальницы, так же получают достойную их награду. Твои деяния перед королевским домом огромны, и мы хотим отблагодарить тебя. Чего же ты желаешь?

Вот и настал тот волнующий момент, который Виид множество раз прокручивал в голове. Момент, о котором он так мечтал.

'2930 очков... На них можно взять редкий или даже уникальный предмет из королевской сокровищницы'.

Меч Агаты был во многих отношениях хорошим предметом. Он повышал характеристику веры, увеличивал восстановление здоровья и позволял даже использовать благословения по 5 раз на дню. Но несмотря на все эти бонусы, меч, выкованный в ордене Фрей, имел пониженный параметр урона.

Виид хотел меч!

Самый лучший из возможных.

Однако ему приходилось думать о выполнении уже набранных заданий...

'Даже самый лучший в мире меч не поможет мне в Землях Отчаяния'.

Виид принял решение и произнес:

- Ваше Величество, я получил задание от ордена Фрей. В скором времени мне придется драться с некромантами, верующими в темного бога Вельзевула. Орден прознал, что в Землях Отчаяния готовится нечто нехорошее, и моя задача - разобраться с этим до того, как некроманты успеют накопить свои силы. Однако, как это ни печально, мне не хватает людей для выполнения столь ответственного задания. Поэтому я хочу осуществить задуманное вместе с храбрыми воинами королевства Розенхайм.

Король внимательно выслушал речь Виида и строго покачал головой.

- В Земли Отчаяния... Я слышал, что там живут беженцы, согнанные со своих земель в эпоху раздора и войны с темными эльфами. За время своего правления я два раза отправлял войска в те недружелюбные земли, но ни один человек не вернулся. Именно поэтому я приказал возвести высокую, крепкую стену, дабы предотвратить вторжение злых сил на мои земли.

- Вот, значит, как...

Только сейчас Виид начал понимать, что это место даже опасней провинции Морта!

Но не время сдаваться. Задание - это приключение. И пока жизнь не докажет, что выполнить его невозможно, Виида ничто не остановит. Как говорится, 'лучше сделать и жалеть, чем жалеть, что не сделал!'

Пока Виид предавался размышлениям, Сиодерн тихо продолжил говорить:

- В столь опасном месте, погрязшем в беззаконии, тебе понадобятся верные люди. Я дам тебе солдат. Но прошу отнестись к ним со всем уважением и не губить в бессмысленных сражениях.

Придется потратить очки расположения королевского дома на воинов. Решение, которое Вииду пришлось принять буквально со слезами на глазах.

'В любом случае, идти лишь со священниками в надежде на чудо - чистое самоубийство. Выполнение задания важнее любых уникальных предметов...'

Однако даже приняв решение, Виид не мог не попытаться 'выцыганить' что-нибудь ценное.

- Я так бережно отношусь к воспоминаниям о королевстве Розенхайм, - начал говорить он, - что очень хотел бы получить на память нечто полезное. Если Ваше Величество не против, меч был бы идеальным предметом.

Верные слова, подобранные в нужный момент.

Король кивнул и приказал одному из советников отвести скульптора на тренировочный двор.

Во время пути Виид подбирал тысячи причин, чтобы взять как можно более хорошее оружие из оружейной. Он вспоминал, как охотился в логове Литварт, как получил задание в провинции Морта. Сколько всего пришлось перенести, чтобы в итоге добраться сюда и получить, наконец, возможность взять что-то действительно ценное.

Пройти через все эти мучения и потратить все очки лишь на армию солдат?

Нет! Виид обязан был взять хоть сколько-нибудь ценный предмет лично для себя.

Советник привел его в огромный двор, в котором тренировалось множество воинов.

- Приказом короля Вам разрешено набрать рыцарей и солдат для помощи в выполнении задания в Землях Отчаяния. Отберите их сами.

Глаза Вииды разбегались от увиденного. Начищенные до блеска доспехи рыцарей Розенхайма испускали мягкий свет. Их лошади блестели от чистоты, настолько хорошо за ними ухаживали.

Вы можете набрать воинов на имеющиеся очки расположения.

После появления окна сообщения на груди рыцарей стали загораться разные цифры.

'Ага, они, видимо, вычитаются из моих очков расположения'.

Каждый рыцарь или воин, доступный для выбора, имел свою цену. Выбор нужно было делать продуманно, тратя ценные очки на действительно нужных воинов.

Сначала Виид внимательно осмотрел рыцарей.

Во дворе их собралось несколько групп. Тут были Алые рыцари, славящиеся своей силой, Белые рыцари, славящиеся магией, и простые гвардейцы, подчиняющиеся лично королю. У последних был 280 уровень.

Виид без раздумий решил остановиться на них. Те, кто служит королю, - самые лучшие воины королевства.

'В столь опасных землях нужна хорошая поддержка...'

Виид подошел чуть-чуть ближе и увидел цифры на груди рыцарей. Они начинались от 30, а в некоторых случаях достигали 50-100 очков за человека.

Система заданий и очков расположения в Королевской дороге - одна из причин уменьшения власти гильдий в игре. Теперь одиночки или простые группы игроков могли выполнять задания и копить очки расположения королевств и других сил Королевской дороги. И в любой момент, когда понадобится помощь, например, для выполнения заданий, им теперь не нужно было искать гильдию и жалобно чего-то просить. Игроки получили возможность нанять армию у короля или аристократов.

В какой-то момент, перемещаясь по двору, Виид добрался до уголка, в котором была сложена груда разнообразного оружия и доспехов. Мечи, копья, топоры, луки, дубины, булавы - всего и не перечислить.

Только одних лишь различных мечей набиралось больше сотни. И конечно же, над каждым предметом Виид видел цифры с очками расположения.

За старые и проржавевшие мечи просили немного, всего 2-3 балла. А вот за те, что выглядели более-менее прилично, цену просили уже побольше, от 1500-2000.

Если набрать слишком много воинов, получишь плохое оружие; если взять хороший меч, то будет мало солдат. Непростой выбор встал перед Виидом.

'Мне с таким трудом достались эти очки... Ну не могу же я их просто так потратить только на воинов'.

Если в сражении НИП погибал, то он навсегда исчезал. Но даже если за время выполнения задания никто не погибнет, Вииду все равно придется вернуть всех воинов назад. Зато оружие можно будет использовать и после выполнения задания. Или даже продать за наличные.

После тяжких раздумий Виид решил выбрать десять королевских гвардейцев. Отбирая их, он тут же давал им имена, придуманные на свой лад:

- 51-й, 53-й, 55-й, 56-й, 58-й, 59-й, 60-й, 98-й, 99-й, 100-й!

Конечно же, Виид будет еще очень долго помнить имена и лица рыцарей, на которых ушли заработанные тяжким трудом очки расположения.

- Похоже, король ценит Вас, поэтому я буду подчиняться.

- Мне это не особо нравится, но я не могу воспротивиться приказу короля и пойду за Вами.

Рыцари ничего не скрывали. Прямые, грубые и недовольные высказывания посыпались на Вииду, но он их проигнорировал и продолжил набирать уже простых солдат и молодых рыцарей королевства. После чего приступил уже к выбору оружия.

'Надо подобрать самый лучший из возможных мечей, и все, что останется, потратить, нанимая солдат. Нельзя, чтобы мне не хватило очков на понравившееся оружие'.

Первым делом он рассмотрел оружие, бросающееся в глаза своей отделкой и украшениями.

'Один балласт. Для сражений абсолютно не пригодно, только если перед девушками покрасоваться'.

К сожалению, при выборе не разрешалось проверять характеристики предметов, поэтому Вииду ничего не оставалось, кроме как прислушаться к своим интуиции и опыту.

Хорошо еще, что в свободном городе Сомурен он смог хорошенько разобраться в оружии и научиться по внешнему виду определять примерную цену предмета. Также ему очень помогал наработанный при создании предметов опыт в кузнечном мастерстве.

Виид старался найти меч с наибольшим содержанием мифрила. И когда такой попался на глаза, он с небольшим сомнением выбрал его.

- Идентификация!

Меч Холодного Рота:

Прочность: 150\150. Урон: 68-75.

Этот меч принадлежал Роту из королевства Нипхайм, лидеру наемников с севера материка. В нем заключена сила льда.

Требования: Сила 600. Уровень 250.

Эффекты: Сила +50. Ловкость +10. Лидерство +20%.

Дополнительный урон холодом +30.

Каждая атака замедляет движения противника.

Если возьмете профессию наемника, то сможете сразу получить серебряный статус.

- Довольно неплохо.

Виид вложил 1700 очков в выбранный меч и остался довольным. Пусть эффекты и были похуже, чем у меча Агаты, но зато урон от оружия был значительно выше. А если прибавить к этому возможность заточки, то такой меч становится намного привлекательнее любого другого оружия, что у Виида было раньше.

После меча у него осталось 541 очко расположения, которые он также собирался растратить на найм королевских воинов. Виид продолжил прогулку по двору и к своему удивлению вдруг заметил знакомые лица.

- Командир!

Беккер, Хосрам, Дэйл и Бурен. Солдаты, с которыми он вместе охотился в логове Литварт. Старые друзья.

- О, а вы какими судьбами здесь?

- В окрестностях столицы участились случаи нападения нечисти на простых граждан, и нас отозвали для патрулирования и охоты на монстров.

Четверо воинов уже давно стали сотниками и командовали своими солдатами.

- Мы верили, что Вы когда-нибудь вернетесь.

- Да, мы так рады опять увидеть Вас, командир!

Бурен и Дэйл не могли сдержать своей радости. За время охоты в логове они сильно сдружились с Виидом и действительно очень обрадовались неожиданной встрече.

Виид подумал, что ему несказанно повезло.

В предстоящем задании ему как никогда пригодятся воины, на которых он может положиться!

- Я выбираю вас. Давайте, ребята, собирайтесь, нам предстоит хорошо поработать.

Виид выбрал Бурена и остальных, а вместе с ними и четыре сотни простых солдат. После этого у него осталось только 3 очка расположения королевства.

Советник внимательно посмотрел на всех выбранных воинов и произнес:

- Хотелось бы, чтобы Вы вернули всех рыцарей и солдат в целости.

Виид решил промолчать. Как бы бессердечно это ни звучало, но воинов он выбирал для участия в битвах. Впереди предстояло провести множество сражений с опасными противниками, и в представлении Виида потери были неизбежны.

Конечно же, Виид не станет губить с таким трудом нанятых солдат, но и сдувать пылинки с них он тоже не собирается.

Однако советник продолжил:

- Если Вы сохраните жизнь солдатам, то королевский дом снова признает Ваши заслуги. А если вернете более опытными и сильными воинами, король и другие аристократы будут этому очень рады.

Высказывание советника можно было перевести как обещание восстановить все потраченные на каждого целого солдата очки расположения и увеличить очки за каждого воина, повысившего свой уровень в предстоящих сражениях.

'Охо-хо... Если бы я заранее знал, то набрал бы как можно больше солдат...'

В самом конце среди воинов во дворе Виид заметил Дока, инструктора из тренировочного зала; не так давно его повысили, и он обучал рыцарей во дворце. А также рыцаря Мидвэйла, с которым Виид отправлялся в логово Литварт. Однако ни на первого, ни на второго очков расположения у него уже не хватало. Да и вообще, за каждого из них нужно было отдать больше очков, чем за самого дорогого рыцаря.

'Жаль. Ну, надеюсь, возможность еще представится'.

Виид закончил свои дела во дворце и отправился с набранными воинами в орден Фрей.

Там его уже ждали высшие чины церкви.

- Вы подготовились к походу? - спросил один из старших священников.

- Да, - кратко ответил Виид.

За его спиной стояли рыцари, Бурен, Беккер, Хосрам, Дэйл и более четырех сотен простых солдат. Рыцари, сотники, да и все остальные были немного напряжены, ведь они не предполагали, что им поручат такое ответственное задание.

Даже королевские рыцари очень редко участвовали в заданиях столь высокой сложности.

Первосвященник сказал:

- Обещанные Вам 50 священников уже ждут у телепорта.

- Мы вас проводим.

Священники ордена Фреи. Виид всех поприветствовал и внимательно осмотрел. Перед ним стояло много бородатых мужчин в рясах, но как ни удивительно, женщин-священниц было гораздо больше. Причем все они были вылитыми красавицами.

Простые солдаты на них смотрели широко открытыми от удивления глазами.

- Ого!

- Командир, храбрости прибавилось!

Боевой дух Беккера и остальных воинов лишь от одного взгляда на девушек поднялся до небес.

Во главе всех Виид поднялся к телепорту. И хотя армия за его спиной выстроилась большая, командовать он сможет только 50-ю священниками Фреи. Королевские рыцари, Бурен, Беккер и другие будут самостоятельно оценивать обстановку и действовать.

- Да благословит вас богиня Фрея!...

Первосвященник и другие произнесли молитву, и ворота телепорта засветились.

Когда свет погас, Виид и все остальные уже находились очень далеко от королевства Розенхайм.

* * *

Пирамида стала одним из самых посещаемых мест королевства Розенхайм. Ежедневно туда приходило около 40 тысяч человек.

Конечно же, многие приходили туда не любоваться произведением искусства, а получить эффекты от статуи Льва-сфинкса.

- Вау! Здорово.

- И вправду. Надо же, сделать тут пирамиду...

- Я видел ролик о строительстве. Это было действительно круто, только из-за этого я сюда и пришел.

Однако к удивлению всех, кто пришел в первый раз к пирамиде, они увидели там не только знаменитую статую Льва-сфинкса, но и другие скульптуры: косулю, кенгуру, оленя, зайца и других низкоуровневых монстров с очень грустными мордочками.

Посмотрев на эти скульптуры, многие игроки чувствовали себя виноватыми, так как в начале игры ловили и резали бесчисленное количество беззащитных травоядных животных.

Поэтому совсем не удивительно, что после прочтения надписи на каждой из скульптур руки людей тянулись в карманы и рюкзаки.

За осмотр статуи заплатите столько, сколько Вам нашептывает сердце. Все собранные деньги пойдут на благотворительность! Мы используем их для помощи нуждающимся.

Все пришедшие клали по медяку или серебряной монете.

Глава 5. Деревня изгнанных.

Как всегда, Ли Хэн рано проснулся и занялся своими обычными делами.

Прежде всего он зашел на страницу Ассоциации темных геймеров и стал читать последние сообщения.

Как и говорил Цой Чжунхун, на сайт было море информации о заданиях, подземельях, ремеслах и даже торговых путях. И конечно же, раз тут собираются темные геймеры, информации о предметах публиковалось больше всего.

Хэн имел уровень доступа 'С' и мог просматривать соответствующие сообщения.

- Сегодня опять ничего особенного нет.

Он искал любые упоминания об уникальных предметах! И хотя Хэн имел средний уровень доступа, порой все равно набредал на интересную информацию. Зачастую это были сообщения игроков с тем же уровнем доступа, которые рассказывали о своих приключениях, секретных

заданиях и наградах за них. Такие сообщения пользовались большой популярностью и быстро перемещались в недоступные для чтения разделы.

Хэн старался застать эти моменты.

За день на сайте Ассоциации размещалось около 3-4 сообщений подобного плана. И если внимательно за всем следить, можно было успеть прочитать до того, как их куда-либо перенесут.

Однако сегодня он лишь снова потратил время впустую.

'Ну и ладно. Все равно у меня очки практически кончились...'

Из учетной записи, которой пользовался Хэн, ежедневно вычитались очки. Это происходило при просмотре каждого сообщения. Ассоциация темных геймеров волей-неволей заставляла размещать полезные сообщения и зарабатывать за них очки для просмотра другой информации.

Хэн встал со стула, потянулся и быстро спустился в прихожую. Там он накинул легкую куртку, взял корзину и вышел из дома.

Каждое утро после зарядки и просмотра сообщений на различных сайтах он отправлялся на рынок, чтобы прикупить подешевле продуктов.

- Здравствуйте.

- О, парень, ты сегодня раньше пришел. У меня есть свежая рыба-сабля. Отдам тебе подешевле.

- Спасибо.

Хэн каждый день, без исключения, ходил на базар. И все торговцы, конечно же, его знали.

'Вот дотошный!'

'Жадюга!'

Даже покупая одну рыбу, Хэн был очень требовательным. Всегда узнавал, где ее поймали. Проверял свежесть, осматривая глаза и рот. Он замечал все, вплоть до того, как были вытащены крючки.

Торговцы на рынке уже привыкли к клиентам, совершенно не разбирающимся в свежести рыбы. Однако Ли Хэн во всем разбирался и не боялся торговаться. Он прекрасно знал все цены, и предлагать ему что-то дороже - это самая большая из возможных ошибок!

К тому же Хэн никогда не искал дешевые продукты. Каждое утро он готовил завтрак для сестренки и покупал только самое лучшее из возможного.

Сегодня перед сестрой он поставил тарелку вкусной рыбной похлебки в соевом соусе.

- Спасибо, братик. Все, как всегда, очень вкусно. Я побежала в школу!

- Хорошо. Осторожней в пути.

Когда сестра уходила в школу, наступало время, которое Хэн посвящал себе.

Ли Хаян усиленно готовилась к поступлению в университет 'Корея' и собирала всю возможную информацию. На сайте университета она с удивлением узнала, что существовало много различных способов попасть в стены высшего учебного заведения. Но ее внимание привлек только один вариант - для профессиональных геймеров.

Игры уже крепко вошли в жизнь как один из элементов культуры, чем дальше, тем больше становится постоянно играющих людей.

После того, как в жизнь ворвалась виртуальная реальность и появилась свершившая технологическую революцию Королевская дорога, в нашем университете открылся факультет, связанный с играми. На нем будет профессионально изучаться вся история игровой индустрии, от самого начала до виртуальной реальности.

Условия для поступления: Записи о полученных в жизни наградах, связанных с играми. Школьный аттестат.

После проверки предоставленных документов проводится собеседование с одним из будущих преподавателей, который проверит знания абитуриента и вынесет окончательное решение.

Виртуальная реальность давала людям шанс осуществить свою мечту.

Тут не было инвалидов или границ для путешественников.

После выхода Королевской дороги сократилось количество фирм, а вслед за ними и факультетов туризма, перевозок и других. Зато на их место пришли факультеты, связанные с играми.

Ли Хаян прекрасно знала, что позволило их семье выбраться из бедности. Деньги за игровой персонаж брата, который он продал.

- У Хэна нет наград, но зато есть записи о продаже персонажа, может, и это пойдет?

Пусть запись о продаже и не являлась наградой за игровые достижения, но для университета и она может послужить хорошим аргументом.

Тем более что понимание предмета у Ли Хэна на высшем уровне. Во время годовой подготовки к Королевской дороге Хэн изучил все доступные научные труды о виртуальной

реальности

Наверное, он знал о виртуальной игровой реальности больше, чем любой студент, обучающийся на игровом курсе в университете.

- Может, и получится.

Ли Хаян оплатила из своих сбережений покупку официальных бумаг для поступления и самолично заполнила их от имени Ли Хэна!

* * *

Земли Отчаяния.

На любительской карте, составленной игроками, огромные и заполненные пустотой неизвестности земли располагались на востоке от королевства Розенхайм и Британской конфедерации.

Об этом районе было очень мало достоверной информации. Те немногие храбрецы, что решались направиться вглубь, погибали спустя день-два от постоянных нападений монстров!

На картах в лавках торговцев об этих землях писали только одно: 'Если вы ищете настоящего Отчаяния, то эти земли для Вас'.

Очень верная и емкая характеристика столь опасному месту.

Виид и все следующие за ним НИПы появились в просторной пещере, спрятанной в одном из холмов. Вход внутрь был искусно замаскирован большим камнем, и если не направляться прямо сюда, найти его - задача не из легких.

- У-у-у-ву-у-у-у!

Только появившись, Виид сразу же услышал пробирающий до мурашек вой волков.

'Пугающе...'

По прибытии в незнакомый регион нужно всегда вести себя максимально осторожно. Даже НИПы это знали. Но Бурен и Бэккер, казалось, опровергали это железное правило.

- Когда командир с нами, нечего переживать!

- Мы верим в Вас, командир!

- Давайте скорее пойдём посмотрим, как Вы вырежете всех монстров одним взмахом своего клинка!

- - тихо вздохнув, Виид отдал приказ воинам: - Ожидайте здесь. Организуйте питание, ночлег и караул. Ждите моего возвращения.

- Да! Мы поняли...

К счастью Виида, место вокруг телепорта было безопасным. Заранее продумав первые шаги,

он закупил продуктов на месяц для своей маленькой армии.

Виид немного понаблюдал, как воины организуют лагерь, а потом не спеша вышел наружу на первую разведку.

Наверху дул сильный, пронизывающий ветер.

Пару раз чуть не скатившись вниз, Хэн забрался вверх на холм и осмотрелся вокруг.

На обширных лугах трепетала трава. Катящиеся друг за другом зеленые волны притягивали и не желали отпустить от себя взгляд столь редкого гостя.

- Красиво...

Под воздействием ветра трава двигалась только в одной ей ведомом ритме, всем своим видом опровергая устрашающее название этих земель.

Виид осмотрелся.

К востоку от холма, на котором он находился, высилась горная гряда. Не самая высокая, не сильно крутая, но зато очень длинная.

- Насколько я помню карту, это горная цепь Юрокина?

Карта Версальского континента от неизвестного создателя. Если верить ей, то в Землях Отчаяния существовала только одна горная гряда - горы Юрокина.

Место, где живет множество громадных монстров!

А еще на вершине горной цепи Виид разглядел высокую каменную стену и форт. А в самом его центре высился храм иссиня-черного цвета.

'Это оно...'

На таком расстоянии было сложно что-либо разглядеть, но, похоже, там высилась статуя Вельзевула. Храм темного бога, возведенный некромантами Бэрекена Демоффа.

- Чвеи-и-ик!

Раздался вдруг откуда-то странный звук. Виид быстро упал и постарался стать как можно менее заметным.

Вдалеке показался одетый в стальной доспех орк. В руках он держал глефу.

От одного вида монстра настроение Виида быстро поднялось.

- Хм, хоть что-то начало проясняться. Может, получится, как и раньше, поднять уровни воинов охотой на орков, а затем уже пойти на штурм храма темного бога. Чуть-чуть поработать, и задание завершится даже раньше, чем я предполагал.

Разгорающаяся в груди надежда.

- Я никогда не отступлю. Не убоюсь врага. Орки так орки.

Примерно тогда же, когда Виид поднял свой уровень до 200-го, он поймал одного затерявшегося и жадного до сокровищ орка. Внешне он походил на человека, очень большого, зеленого, уродливого человека с клыками.

- Рад встрече, старый знакомый! - тихо пропел Виид и медленно направился в сторону своей цели.

На волне уверенности ему хотелось поскорей поймать первого монстра, тем самым положив начало большой охоте и штурму темного храма!

- Тш-тш-тш!

Деревья и кустарники у подножия горной гряды вздрогнули.

Только приготовившийся к атаке Виид застыл на месте.

Горная цепь Юрокина двигалась!

Сквозь деревья и кусты шагала огромная армия орков!

На глазах Виида двигалось несколько тысяч одетых в доспехи орков. И он не знал, вся ли это армия. Да и кто бы мог ему об этом рассказать?

-

Виид убрал меч и даже затаил дыхание.

'Вампиров хоть не так много было. Просто огромное количество орков'.

Армия заполонила все вокруг, и что самое страшное, она всего лишь распугивала других, еще более грозных монстров.

В результате Вииду пришлось вжаться в землю и долго ждать, пока орки не пройдут мимо. Лишь когда громыхания полчищ монстров затихло где-то вдаль, он осмелился поднять голову.

Так как горы Юрокина он уже осмотрел, Виид перевел свой взор на запад. С нового холма окрестности просматривались хорошо, и он заметил нечто интересное. Стену. За которой находилось построенное людьми приграничное поселение!

Виид убедился, нет ли поблизости еще каких монстров, и потихоньку направился в ее сторону.

Вы первым обнаружили деревню изгнанников.

Награда: Слава увеличилась на 300.

В течение недели за все выполненные задания в деревне награда и опыт будут удвоены.

Когда Виид приблизился к воротам, перед ним возникло уже почти позабытое сообщение. Впервые после Могилы карлика в горах Баркху.

'Значит, я первый'.

Еще не нашлось ни одного храбреца, сумевшего зайти так далеко на восток в Земли Отчаяния. Существовало множество игроков, не жалеющих свои жизни на исследование новых земель, однако Земли Отчаяния были столь обширны, что никто из них так и не добрался сюда.

Тут обитали ссыльные почти со всех королевств Версальского материка. Практически все они были крепкими, мускулистыми мужиками с огромным количеством шрамов на теле.

Если бы Виид не знал историю этих людей, он мог бы предположить, что тут обитают свирепые варвары.

Внутри стен, к его удивлению, располагалось около трехсот построенных на скорую руку деревянных домов.

- Пришел чужак.

- Впервые вижу его.

Все жители деревни старались избегать неизвестного странника. Но Виида это совсем не останавливало.

- Здравствуйте.

- Видимо, ты ничего не знаешь о нашей крепости, чужак. Мы живем в очень опасном месте и не собираемся тратить свое время на пустые разговоры с тобой.

Виид пытался заговорить снова и снова, однако жители быстро скрывались, игнорировали его, а иногда даже грубили.

- Валил бы ты отсюда, пока цел. Мы помним, кто прогнал наших родителей.

В крепости Виида не признавали.

'Наверное, эта деревня полностью отрезана от всего остального континента, и моя известность тут - пустой звук'.

Однако Виид не был бы самим собой, если бы так просто сдался.

Он пошел привычным путем налаживания отношений: разжег в центре деревни костер и стал жарить прихваченного заранее кабана.

- Подходите и пробуйте мясо, оно настолько вкусное, что невозможно оторваться. Полностью бесплатно, так что ешьте вдоволь! А еще я изготовлю для вас прекрасные скульптуры любого из животных.

Виид ударил по самому ценному - аппетиту! Кто может отказаться от прекрасно приготовленного блюда, да еще и бесплатного?

Однако жители полностью игнорировали все его усилия, а некоторые даже разозлились.

- Ты насмехаешься над нами?

- Мы тоже умеем готовить.

- Да и пережив даже десятидневный голод, доблестный воин не потеряет свою гордость. Видно, чужакам это неведомо.

- А-ха-ха, а скульптуры... Кому они вообще нужны?

В деревне изгнанников все жители являлись прекрасными воинами.

Несмотря на все усилия Виида, ни один из них даже и близко не подошел. Те немногие, кто встал вдалеке, лишь перекидывались фразами и насмехались над ним.

А Виид продолжал старательно жарить кабана, не обращая внимание на насмешливые и угрожающие взгляды.

Еще ни разу кулинария или скульптурное мастерство не подводили его. Все, кто ел пищу, обожали блюда его приготовления. Да и скульптуры частенько приносили хорошие результаты.

Как-то раз он вырезал букет прекрасных цветов для игрока Волка, собирающегося признаться в любви дорогой ему девушке. Скульптурное мастерство всегда приносило неожиданную выгоду.

'Видимо, они совсем не понимают искусства... Эх, дикие люди!'

Отношение жителей совершенно не расстроило Виида.

'Не впервой меня игнорируют. Я привык уже...'

Он прекрасно помнил, как приходилось работать в детстве на фабрике.

В 14 лет Хэн уже всюду трудился и распарывал швы в очень душном и пыльном помещении. Тяжелая и однообразная работа, которую ему позволяли покидать только на обед. Хэн страшно завидовал, глядя в обеденное время на проходящих мимо веселых, что-то жующих школьников.

В то время он так же был для всех чужаком. Однако это не сломило его, а только закалило и заставило вырасти назло всем.

Виид завершил приготовление кабана и, не дождавшись никакой реакции, аккуратно сложил все назад в сумку и направился дальше пытаться разговорить кого-то из жителей крепости. Он верил, что среди всех НИПов найдется хоть один, который согласится поговорить.

И Виид не ошибся. Один молодой парень, присевший на землю и что-то внимательно изучавший на лежащем рядом щите, посмотрев на него, произнес:

- Опа, чужак! Раз ты сумел добраться сюда, значит, у тебя есть какие-то способности.

- Добрался куда? - спросил Виид.

- Ха, ты даже не знаешь, куда попал?

- Благодаря карте я знаю примерное расположение поселения, но никакой информации у меня о нем нет, - честно ответил Виид.

- Ну, и мы о тебе ничего не знаем. Эта же деревня появилась тут во времена Хаоса. Слышал что-нибудь о том времени?

- Да, правда, немного.

- Это были времена, когда все походили с ума и свирепствовали. Наши родители пришли на эти земли и боролись за свою жизнь. Честно говоря, в самом начале они хотели драться, но у них не было оружия. Их прогнали сюда, не дав и рукоятки меча...

Перед глазами Виида стали появляться видео-фрагменты из истории поселения.

Множество солдат с копьями и мечами гнали в дальние земли бедных и отощавших людей. Гнали в земли, заполненные множеством опасных монстров...

- Первое время количество людей, сосланных сюда, быстро сокращалось. Остались только самые живучие. Гхм! Я бы рассказал тебе дальше, но, к сожалению, занят.

- Занят? Чем?

- Ну, если ты еще не потерял возможность видеть, то уже должен был заметить этот щит. К сожалению, он испорчен, и мне срочно нужен другой. Возможно, ты сможешь оказать мне небольшую услугу?

- Да, помогу, чем смогу.

- Хорошо. Надо отнести этот щит одному человеку, а затем взять новый. Он держит большую кузницу в деревне.

Дзинь!

Новое задание: Щит Кокуна.

Как ни старался охотник Кокун починить свой щит, но все зря. Если во время сражения щит расколется, то может произойти нечто непоправимое. Нужно отнести щит его другу Русилу, а взамен взять новый.

Сложность: Е.

Условия: Если, забрав щит, Вы покинете поселение, Кокуна это сильно разозлит.

- Я принесу новый щит.

Вы приняли задание.

Виид считал, что перед выполнением задания нужно всегда собирать максимум информации. Он получил в руки крепкий, тяжелый щит.

- Ну что ж, посмотрим? Идентификация!

На щите было много трещин, в которых скопилась грязь, из-за этого определить ценность по его внешнему виду не получалось. Виид, направляясь к кузнице, просматривал информацию о предмете.

Щит Русила:

Прочность: 12\50. Защита: 16.

Простой щит из низкосортных металлов. Сверху покрыт сталью, но внутри очень хрупок. Неустойчив перед атаками тупого оружия. При первой же возможности следует поменять его на другой.

Требования: Нет.

Эффекты: Шанс защититься от стрел 50%.

Деревня была небольшой, так что найти кузницу оказалось довольно просто. Однако она

совсем не подходила под описание, данное Кокуном. Маленькая печка и наковальня, небольшое помещение, на стенах которого висели пара мечей и другое оружие, - вот то, что увидел Виид. Единственное, что внутри было большим, - это бородатый и мускулистый кузнец Русил.

- Впервые встречаю тебя, чужак.

- Я пришел по просьбе Кокуна.

Отношения с жителями в крепости у Виида не очень хорошо складывались, поэтому он решил взять инициативу на себя. Однако все переживания были напрасными.

- О, заходи. Чувствую, от тебя идет знакомый запах металла. Я люблю огонь, поэтому и стал кузнецом. А по какой причине освоил мастерство ты?

Виид быстренько обдумал, что ответить Русилу. Порой от таких вот на первый взгляд незначительных вопросов зависело, сложатся ли у вас дружественные отношения с жителями игры.

- Мне нравится расплавлять холодный металл и затем придавать ему форму.

- Хороший ответ. Что тебя сюда привело?

Виид протянул щит.

- Он просит заменить на новый.

- Вот же! Опять этот болван Кокун поломал щит. Я же предупреждал его множество раз, надо быть осторожнее... Гхм! Я больше не могу делать это бесплатно. За новый щит придется заплатить 5 золотых. У никчемного Кокуна таких денег нет, ты заплатишь вместо него.

- Это...

Виид хотел было нагрубить, так как чувствовал себя обманутым, но в последний момент сдержался. Глупо отказываться от первого задания после столь долгих поисков. Он убедил себя, что это инвестиции в будущее.

'М-да, после встречи с мудрецом Родригесом я еще ни разу так не попадал'.

Виид протянул 5 золотых широко улыбающемуся Русилу.

- Благодарю. Как раз у меня завалился один щит для него. Держи.

Подхватив поудобнее преданный предмет, Виид собрался уйти. Однако следующие слова Русила остановили его..

- А ты слышал о происхождении нашей крепости?

Виид первым обнаружил поселение изгнанников. Возможно, из-за этого или потому, что он также являлся кузнецом, Русил решил раскрыть историю крепости.

- Кокун немного рассказывал мне об этом. Он остановился на моменте, когда ото всех изгнанных осталась небольшая группа людей.

- Отлично. Тогда я расскажу дальше. Выжившие искали место, где они смогут закрепиться. Сначала выбор пал на одну из огромных пещер, однако жить в полной темноте не многим пришлось по нраву. Постепенно все чаще и чаще люди стали выходить наружу, а со временем решили основать деревню.

- Невероятно, им хватило храбрости основать поселение в Землях Отчаяния! - воскликнул Виид, стараясь сыграть на гордости кузнеца за предков.

- Да ладно Вам, не так уж это и трудно. Честно говоря, до той поры оставалось еще много выживших. Однако среди них возник раскол. Люди разделились на два лагеря: на тех, кто ничего не хотел менять, и тех, кто желал покинуть пещеру. Последние и основали деревню, а потом и стену возвели. К сожалению, из каждой сотни ушедших 99 гибло.

-

Сюжет для настоящего фильма ужасов.

Неизведанные земли, полные опасностей, и группа беззащитных людей...

- Да, так все и произошло. Методом проб и ошибок, ценою которых стали жизни людей, выжившие получали новые знания. Узнавали про места, в которые никогда не стоит соваться, про повадки окружающих их монстров и хищников. Стали лучше понимать свой новый дом. Примерно с тех пор в деревне и наладилась безопасная жизнь. Гхм, что-то я разговорился. Еще кучу всего переделать надо. Держи, это мой тебе подарок.

Вы получили карту земель с местонахождением крепостей, деревень, районов с монстрами и зачарованных мест.

Русил неожиданно подарил очень ценный предмет. Карту Земель Отчаяния! С примерным обозначением рельефа местности и занятых монстрами районов.

Правда, ее нарисовали как курица лапой. Чтобы в ней разобраться, нужно сильно постараться.

- Спасибо.

- Не за что. Постарайся встречаться с жителями почаще. Люди, которые не ходят на охоту, к чужакам относятся терпимей. Хорошо бы к нам приходило побольше новых людей.

Виид подхватил щит поудобнее и направился к Кокуну.

Парень ожидал его на том же самом месте, только теперь он затачивал меч.

- О, вернулся? Припозднился ты. Принес?

Виид передал ему щит.

- Спасибо. Ты выполнил мое поручение, но мне нечего тебе дать. Хотя постой, вот, держи.

Вы получили 20 стальных стрел.

Дзинь!

Задание 'Щит Кокуна' выполнено.

Охотник Кокун в недавних битвах уже несколько раз терял свой щит. Он всегда возвращается с охоты с ранениями, но ни разу еще не принес ничего стоящего. Жители крепости считают его неудачником.

Никто не знает, где он ведет бои.

Награда за задание: 20 стальных стрел для большого лука. Немного очков опыта.

Виид тут же открыл информацию о персонаже. Опыт вырос всего на 0,001%.

Хотя чего еще можно ожидать от задания с уровнем сложности E, пусть и с двойным бонусом опыта. Вот если бы это было одно из тех заданий, в которых опыт зависел от выполненных условий...

Довольный Кокун внимательно осмотрел новый щит и произнес:

- Ах да, я же рассказывал о нашей крепости, верно? Напомни, на чем мы там остановились?

- Небольшая часть выживших основала деревню. До этого момента рассказал Русил.

- Ха! Он тот еще болтун. Я продолжу. Чтобы выжить, им пришлось стать сильнее. Каждый житель деревни в совершенстве овладел оружием, особенно стрельбой из лука: некоторые из нас в ней даже лучше темных эльфов. Что еще... Наша деревня - самая восточная в Землях Отчаяния. Отсюда хорошо видно горную цепь Юрокина, там живет множество орков.

- Вы основали поселение в опасном месте.

- Да. Большая часть деревень такая. А нам в отличие от них еще повезло. Недалеко есть небольшая железная жила и можно делать оружие; продовольствия тоже хватает. Правда, нас периодически грабят орки.

- Орки?

- Каждый год в период сбора урожая они приходят и грабят наши амбары. Честно говоря, единственная причина, по которой мы не заживем хорошо - это орки. Но как это ни печально, благодаря оркам до нас не добираются другие, более опасные монстры. Так что мы живем бедно, но зато относительно спокойно.

Поселение изгнанников продолжало держаться, несмотря на ежегодные набеги орков.

- Однако несколько лет назад орки стали брать не только продовольствие, но и работников. Ведь они не умеют ничего толком делать!

- Я слышал, что орки - это самая бездарная раса по отношению к ремеслу.

- Это правда. Поэтому они и уводят людей, чтобы те делали им оружие и выполняли другую работу. За последние годы они увели более сотни человек! Чертовы орки!

- А вы не пробовали остановить их?

Кокун громко рассмеялся.

- Ха! Остановить орду?! Ничего нелепее я не слышал. Орки обожают сражения, в этом деле равных им нет. Они воюют не только с людьми, но и с эльфами, громадными монстрами и даже между собой!

- Вот как.

- Я тебе это все рассказываю, поскольку ты еще не понял, в насколько опасное место попал. Даже нашим лучшим воинам тяжело ловить некоторых монстров, например, гигантского муравья. Когда они приносят хотя бы одного, у нас праздник. Вот ты смог бы поймать 5 гигантских муравьев? Если бы у тебя это получилось, жители деревни поменяли бы свое отношение к тебе.

Дзинь!

Новое задание: Недоверие Кокуну.

Охотник Кокун встречал много людей, хорошо говорящих, но мало делающих. Чтобы противостоять оркам, нужна не только смелость, но и холодный ум.

Поймайте 5 гигантских муравьев и докажите свою смелость.

Сложность: С.

Награда: Признание заслуг жителями крепости.

Штраф за провал: Охотник Кокун больше не будет с Вами разговаривать.

Новое задание!

Кокун, прищурившись, продолжил:

- Ну вот и проверим тебя сейчас. Я не удивлюсь, если ты откажешься. Считаю, что это некая проверка для чужаков.

Виид немного помолчал, а потом решительно ответил:

- Я поймаю огромных муравьев.

Вы приняли задание.

- Я буду надеяться. Гигантских муравьев можно застать в пустошах к западу от поселения. Их легко найти. Правда, не знаю, сможешь ли ты убежать, если что-то пойдет не так.

Виид покинул деревню и направился к холму, где спрятались воины: 10 королевских рыцарей, Бурен, Бэккер, Хосрам, Дэйл, 400 солдат и 50 священников. Маленькая армия под предводительством Виида!

- Продолжайте ожидание, - сказал Виид им, увидев немой вопрос в глазах соратников.

- Как прикажете, командир!

Виид встал перед валуном у входа и достал инструменты скульптора. За последнее время он уже наловчился вырезать скульптуры, нож Захаба, долото и зубило двигались в его руках с поразительной скоростью!

Он вырезал уже ставший для него привычным образ - человека, который порой даже появлялся в его снах! Лицо Союн опять послужило образцом для новой скульптуры.

'Хорошо бы получилась Прекрасная работа...'

Виид сильно надеялся. Еще ни разу, вырезав лицо Союн, он не ошибся...

В своих работах он много раз пытался вырезать лица других девушек, но почему-то в таких случаях его всегда постигали неудачи.

Из-за мелких деталей лицо человека тяжело воссоздать. Бывает, смотришь на красивое лицо и понимаешь, что чего-то не хватает. Кажется, если чуть-чуть сделать носик повыше или глаза пошире, то может выйти настоящий ангел.

Особенно часто так размышляешь, когда смотришь на женские лица.

Но на самом деле, если начинаешь что-то менять, зачастую получаешь совершенно неожиданный результат. Изменяя детали, ты меняешь и впечатление о человеке. Поэтому чаще подправленное лицо не дотягивает до своего оригинала.

А за каждую неудачную работу слава скульптора немного снижается. Этого Вииду очень не хотелось бы, оттого он и лепил лик Союн. Ее внешность была настолько совершенна, что только меняя выражение на губах, он получал совершенно другой образ девушки.

На этот раз Виид решил вырезать Союн в виде грозной воительницы.

Одежду и доспехи он взял из обмундирования северных наемников, он слышал, что у них там не редкость встретить настоящую женщину-наемницу.

Грозная и уверенная Союн с мечом наперевес как будто преградила путь опасным монстрам. Получился образ наемницы, знающей себе цену.

Дзинь!

Прекрасная работа! Вы завершили статую женщины-наемницы!

На севере очень бедные земли, совершенно непригодные для посева, поэтому многие женщины, чтобы защитить свои дома и подзаработать, становятся наемницами. Они никогда не отступают и всегда выполняют порученные им задания.

С оружием в руках они бесстрашно изводят самых опасных монстров севера! После того, как

рыцари чересчур возгордились, поддержание мира легло на плечи наемников.

Художественная ценность: 600.

Эффекты: У всех, кто увидит скульптуру, скорость восстановления маны и здоровья увеличивается на 15% в течение дня. Скорость передвижения возрастает на 15%.

Обаяние увеличивается на 100.

Сила - на 10.

Ловкость - на 10.

Все характеристики повышаются на 5.

Все, кто увидят статую, в течение следующей недели могут получить задания в гильдии наемников на лучших условиях.

Очки опыта за задания увеличиваются на 5%.

Данный эффект не сочетается с действием других скульптур.

Количество созданных прекрасных работ: 5.

Получены очки опыта в навыке скульптурного мастерства.

Слава повысилась на 85.

Стойкость повысилась на 1.

Появилась новая характеристика: Обаяние!

Обаяние: это способность привлекать людей. В первую очередь противоположного пола. Вы

становитесь более красивым и обаятельным собеседником. Одна из основных характеристик для бардов, танцоров и лидеров отряда. Если ваша профессия связана с ремеслом, благодаря обаянию Вы будете создавать более детализированные работы.

Влияние Вашей профессии повысило характеристику обаяния на 20.

Выносливость повысилась на 5.

И в этот раз образ Союн его не подвел.

'Хм, скульптура не особо влияет на боевые характеристики, зато повышаются очки опыта, что тоже неплохо'.

Тем более новая характеристика влияла на скульптурное мастерство Виида, такой неожиданный, но очень приятный подарок.

- Кхм, хм...

Виид прокашлялся и стал рассматривать себя в отражении лезвия ножа. Ему очень хотелось узнать, насколько изменилась внешность после появления новой характеристики.

Затем, не забыв принять положение, в котором он выглядит наиболее выгодно, произнес:

- Ну что ж, всем собраться. Мы выступаем!

Маленькая армия храбрых воинов отправилась на первое задание в Землях Отчаяния. Они быстро добрались до указанного Кокуном места, и Виид продолжил раздавать указания:

- Священники, благословите всех воинов. Всем приготовиться к бою. Нам предстоит сражение с жуткими монстрами, и силы нужны как никогда.

- Да пребудет с вами сила и поддержка Фреи в предстоящих боях. Благословляю!

Священники применили групповое благословение. Лучшие из оставшихся последователей Фреи отправились с Виидом на опаснейшее задание, и благословить сразу четыреста солдат не являлось для них большой проблемой.

Но Виид все равно решил осторожничать. Он полагал, что если сразу ввести в бой простых

солдат, пусть даже и с поддержкой служителей Фрей, потерь избежать не получится.

- Рыцари выдвигаются вместе со мной вперед, остальные - на расстоянии позади.

Королевские рыцари хоть и ворчали, но следовали приказам Виида.

- Пока подчинимся.

- До завершения задания придется тебя слушать. Однако не строй иллюзий, будто мы делаем это из уважения к тебе.

Виида игнорировали в крепости! Теперь игнорируют даже здесь!

Вздыхнув про себя, он, ничего не сказав, направился во главе отряда рыцарей вперед на поиск муравьев.

Когда он слушал рассказы Кокуна, то до конца всерьез его слова так и не принял. Ну, громадные, ну, поймать тяжело, ну и что? Однако когда Виид увидел монстров, сдержать удивление ему не удалось:

- О-о-о, действительно огромные!

Если привычные муравьи были меньше 1-го сантиметра, то бегающие перед ним по пустоши твари вымахали на несколько десятков метров. И очень быстро передвигались!

- Не смотрите на их размеры, вперед! В атаку!

Виид в сопровождении рыцарей устремился навстречу монстрам. Но муравьи очень-очень быстро двигались. За один шаг они пролетали несколько метров, к тому же зачастую резко меняли направление движения.

Рыцарям приходилось невероятно изворачиваться, лишь бы избежать лобовой атаки разогнавшихся монстров.

Виид не мог сдержать разочарования.

'Я столько очков потратил на них, а в результате...'

Рыцари не могли убить даже одного муравья! Храбрые воины лишь бегали по кругу, стараясь избежать сокрушительных атак противника.

- Нужно замедлить муравьев! Священники, используйте замедление! - крикнул Виид ожидавшим сзади служителям Фрей.

- Принято, благочестивый.

Слава богу, набожность Виида помогала ему без проблем управлять священниками. Они быстро и точно выполняли все его приказания.

50 священнослужителей одновременно произнесли молитву:

- Прекрасный лик Богини Фрей, шаги замедли сих существ. Да будет так! Замедление!

Причудливое антиблагословение священников начало действовать. Движения гигантских

муравьев стали постепенно все сильнее замедляться. Молитвы 50-ти священников сложились вместе, и заклинание стало действовать намного сильнее, как если бы его произнес один человек.

Через несколько секунд муравьи застыли.

- Рыцари, вперед! Лучники, начать обстрел! Все остальные защищают священников.

- Есть!

Сотня солдат натянула луки и выпустила свистящий рой стрел по застывшим монстрам. Муравьи были таких размеров, что попасть по ним не представляло никакой сложности.

Оставшиеся 300 солдат встали на защиту священнослужителей, а Виид вышел вперед и начал атаковать монстров.

Нужно было спешить, для поддержания замедления священники каждую секунду тратили ману.

'Нельзя тянуть'.

Атаки лучников лишь по чуть-чуть снижали здоровье монстров.

'Настолько огромные, что стрелы для них, как укусы комара для человека...'

Вместе с Виидом в атаку устремились и рыцари. Они забирались на монстров и вскрывали их панцири ударами мечей. Другие отрубали им ноги.

Виид последовал за всеми и забрался на муравьиную голову, это было очень опасно, однако совершенно не останавливало его. Наравне со всеми он рубил монстров.

Гигантские муравьи долго держались.

Периодически им удавалось ослабить действие заклинаний священников и сбросить забравшихся рыцарей на землю. От каждого такого падения сердце Виида замирало от страха. Славу богу, рыцари просто так не умирали и после падений вставали, получали лечение от священников и устремлялись в еще одну атаку.

Вот так маленькая армия Виида спустя час с начала сражения завалила последнего гигантского муравья.

Уровень повысился.

Вы получили панцирный хитин муравья.

Вы получили усики муравья. С помощью них Вы можете найти пещеру, в которой прячется муравьиная королева.

- Превосходно.

Только после победы над монстрами Виид осознал, что уровень муравьев превышал 350-й.

- Приличный...

С такими сильными монстрами справиться было не так-то и просто. Хорошо, что еще благодаря заработанной славе и выполненным ранее заданиям он смог значительно повысить свой уровень.

Собрав все выпавшие трофеи, Виид сопроводил свою армию до убежища, а сам направился в поселение изгнанников.

Там он показал добытый хитин Кокуну.

- Я не особо-то и надеялся. Думал, что ты просто еще один пустослов. Однако я ошибался, и ты вправду победил гигантских муравьев.

Кокун со всем вниманием осмотрел сложенный Виидом хитин.

- Удивительно. Справившись с ними, ты доказал, что действительно являешься выдающимся воином. Теперь никто в этом сомневаться не будет.

Дзинь!

Вы завершили задание: 'Недоверие Кокуну'.

В крепости изгнанников только паре человек удавалось поймать пять гигантских муравьев. И этих людей называли великими воинами и главными защитниками крепости. Теперь Кокун разнесет весть среди всех жителей о появлении нового выдающегося воина.

Награда: Нож Кокуну.

Вы получили очки опыта.

Слава повысилась на 6.

И в этот раз Виид не забыл проверить очки опыта. За задание дали 15% опыта. Но все же самым главным было, что жители крепости, наконец, начнут воспринимать его всерьез.

- Это мой нож. Теперь он принадлежит тебе. Столь великий воин, как ты, всегда желанный для меня друг.

Кокун достал из-за пазухи небольшой нож и передал его Вииду.

-

Самый заляпанный и тупой клинок в игре, который только Виид наблюдал.

- А где его применять?

- Он пригодится для снятия коры с деревьев. Очень полезный нож.

Виид решил промолчать, у него имелся нож Захаба, и подарок Кокуну был, в общем-то, ни к чему.

Кокун же продолжил:

- Я продолжу свой рассказ о нашей крепости. Место, где мы находимся, действительно очень опасное. Если действовать безрассудно, можно быстро потерять голову. Именно поэтому ни в коем случае не следует смотреть на орков свысока. Они с раннего детства учатся драться с монстрами, очень сильными монстрами... Можно сказать, орки правят в этих землях.

- Я понял, орков надо опасаться.

- Да, верно, если хочешь прожить долгую жизнь. Однако на вершине гор Юрокина живут темные эльфы. Более того, недавно неизвестно откуда появились темные существа, использующие магию, и они объединились с эльфами.

Взгляд Виида стал жестче.

- А вы не могли бы рассказать подробнее?

- Охотники в деревне, такие, как я, не очень хорошо знают, что происходит в горах Юрокина. Но мы много раз видели, как орки и эльфы сражаются между собой. Практически всегда орки побеждали в этих сражениях, хотя эльфы и используют темную магию с призванными духами. Однако после того, как появились темные существа с магией, орки стали чаще проигрывать. Значительно чаще. Более того, погибшие орки вставали и нападали на своих же бывших соратников. Пару раз, наблюдая за этими битвами, я чуть не умер.

Виид прекрасно понимал, что за черные существа объединились с темными эльфами. Некроманты Бэрекена Демоффа.

- Темные эльфы начали побеждать. Даже построили себе стены и форт, затем - крепость и башни в горах. Хотя это и выглядит странно, не так ли?

- Точно.

Эльфы - это раса, пребывающая в гармонии с миром и природой.

И хотя темные эльфы любили подраться, они все равно жили на природе. Зачем им перебираться в крепость?

- У меня такое ощущение, что эльфы готовятся к войне. Они собираются продолжить войну с

орками и что-то скрывают за стенами? Я ничего не знаю, только предполагаю. Однако одно можно сказать точно: после того, как темные эльфы получили поддержку, ночи в наших землях стали длиннее.

- Длиннее?

- В определенное время из крепости эльфов появляются черные облака, полностью закрывающие небо. Время, когда мы видим солнце, все больше сокращается. Приглядишься вечером, и ты все сам увидишь.

Вот так Виид узнал примерную обстановку в Землях Отчаяния.

- Кстати, если встретишь в крепости Мос и Эми, это брат с сестрой, не рассказывай им об оборотнях. Мне же пора на охоту.

Кокун поднял щит, махнул на прощанье рукой и вышел из поселения.

Глава 6. Изменение.

Виид не спеша обходил деревню.

После успешного выполнения задания жители наконец-то перестали его игнорировать.

- Мы уважаем доблестных воинов. Для защиты семьи и друзей нужна богатырская сила.

- Говорят, ты уничтожил 5 гигантских муравьев? Невероятно! Мне надо кое-что выполнить; если у тебя есть время, ты мне не поможешь?

Виид получал от жителей небольшие задания и заодно узнавал что-нибудь новое о поселении. Например, в деревне изгнанников не было лавок, даже простой торговой палатки, все продукты и вещи жители приобретали друг у друга.

- Н-да, поторговать тут хорошенько не получится.

Осматривая деревню, Виид заметил плачущего мальчика. Почему-то он сразу подумал, что это Мос, о котором говорил Кокун. Тем более что мальчиков в поселении было не так уж и много.

- Что случилось? - спросил Виид, подойдя ближе.

- А-а-а, путешественник. Это не для ушей чужаков.

-

Очень холодный прием. Однако Виид не отступал. Когда тебе что-то запрещают, то лишь еще больше хочется это сделать!

- Около деревни водится много монстров. Слышал, есть даже оборотни, может, ты пострадал

от кого-то из них?

Услышав о монстрах, мальчик тотчас же поднял голову. Слезы на его лице испарились, а глаза засияли ненавистью.

- А ты охотился на оборотней раньше?

- Конечно. Я охотился на многих монстров.

- Тогда помоги нам. Монстры... Эти отвратительные монстры, оборотни, зарятся на мою сестру.

Виид почувствовал, что разговор определенно связан с заданием.

- Расскажи подробнее о том, что произошло.

- На самом деле...

Мальчик поведал о своем горе..

Обитающие рядом с деревней монстры хотели увести его сестру Эми. Главарь оборотней с первого взгляда был сражен ее красотой.

- Человек, ты мне нравишься! Я буду тебя кормить досыта! Пошли со мной!

Главарь оборотней приглашал Эми в свое логово, однако сестра была непреклонной. Она не хотела никуда уходить от старшего брата Моса.

Тогда оборотень превратился в Моса, став телом и лицом отражением ее брата.

- Так пойдет? Теперь ты будешь жить вместе со мною?

- Жить с монстром, чей истинный облик уже не отыскать, еще и рожать ему детей? Да я лучше откушу себе язык и умру! - воскликнула ему в ответ Эми.

Оборотень сильно разозлился, но сдержал себя. Эми ему очень понравилась. А в Землях Отчаяния если монстры чего-то хотели, они добивались своего.

- Хорошо, человек. Я умею ждать. Даю тебе 3 года, после этого я заберу тебя, так и знай! Если и тогда ты мне откажешь, то я убью всех жителей деревни.

- ... Скоро закончатся те 3 года, что монстр оставил на размышления, - со слезами на глазах закончил свой рассказ Мос. - Через три месяца оборотни придут за моей сестренкой. У меня ничего ценного нет, но я прошу Вас. Помогите! Говорят, что они живут в лесах к северу от деревни.

Дзинь!

Новое задание: Красавица, о которой мечтает оборотень.

Монстры считают, что люди - это вещи. Главарию оборотней приглянулась девушка Эми. Убейте его и не дайте Эми попасть в лапы к монстрам!

Сложность: С.

Награда: Неизвестно.

Условия: Мос и Эми обязательно должны выжить.

'Ага, предстоит заварушка с оборотнями...'

В обычное время Виид бы просто отказался от задания. Награда неизвестна, в то же время оборотни - очень неприятные противники. Они часто используют магию и всегда могут выкинуть что-нибудь неожиданное.

Однако слезы мальчика напомнили Вииду о его прошлом.

Когда родители умерли, и они остались вместе с бабушкой, ему казалось, что мир рушится. Ни на кого нельзя было опереться. Он хотел, чтобы кто-нибудь его поддержал, но идти было не к кому.

Вот почему он очень хорошо понял Моса. Если бы у него была возможность в то время обратиться за помощью к кому-то, а затем получить отказ, его жизнь бы разрушилась окончательно.

Виид покачал головой и ответил:

- Я обязательно защищу Эми.

Вы приняли задание.

- Спасибо, путешественник!

За весь разговор Мос впервые улыбнулся.

Виид покинул деревню и вновь отправился к лагерю.

Доблестные воины королевства Розенхайм оказались в самом центре Земель Отчаяния.

И в первой же битве им пришлось сражаться с гигантскими муравьями! Ради спасения своих жизней воины отчаянно дрались. Они победили, выжили и в награду получили по 2-3 уровня.

Вера простых солдат в Вииду стала абсолютной.

- Командир! А куда мы теперь?

- Добрых жителей деревни донимают оборотни, они угрожают им и хотят забрать прекрасную девушку Эми от старшего брата Моса.

- Надо их обязательно остановить, - приглушенно сказал Хосрам.

Реакция королевских рыцарей на этот раз тоже была единодушной.

- Рыцари призваны защищать слабых, мы последуем за вами.

- Я как рыцарь не могу спокойно смотреть, как монстры обижают юную девушку.

- Обязательно возьмите нас с собой, мы остановим оборотней!

Маленькая армия выдвинулась в северные леса, где предположительно обитали проклятые оборотни. Солнечные лучи не могли пробиться сквозь густую крону деревьев, темнота и сырость царила вокруг. В этом месте водилось множество монстров, порой из леса доносились даже звуки, издаваемые привидениями.

- Проклятая земля...

- Это зачарованный лес! - предупредили всех священники.

Однако Вииду это не остановило, он лишь прокричал:

- Вызываю Рыцаря смерти!

Появившийся Ван Хок пошел на разведку.

- О, а это знакомые места...

Рыцарь смерти бодро зашагал вперед. Виид и его воины двинулись за ним.

Вскоре они обнаружили логово оборотней. Виид понял, что они пришли в нужное место, как только им навстречу вышел некто, очень похожий на Моса. Поэтому безо всяких разговоров они на него напали.

В бою оборотень несколько раз менял свой облик, становясь то волком, то непонятным монстром со множеством щупалец. Даже одновременная атака множества воинов не смогла прервать жизнь главаря. Он уворачивался от большинства выпадов солдат и в ответ наносил свои страшные удары. Если бы не поддержка священников, в этом бою Виид бы потерял большую часть своей армии.

Однако пусть монстр и был очень сильным, он не мог бесконечно уворачиваться от всех ударов противников. Совместная атака Виида и Рыцаря смерти попала в цель и положила конец жизни опасного монстра.

Сделав привал после столь трудного сражения и восстановив силы, Виид повел своих воинов на выполнение других мелких заданий, щедро раздаваемых в деревне изгнанников.

Следующие несколько дней они только и делали, что охотились на всевозможных монстров.

Вокруг деревни просто не было свободного места, не занятого какой-либо нечистью. Гигантские муравьи, оборотни и орки - это лишь малая часть живущих в Землях Отчаяния.

За это время Вииду пришлось увидеть множество причудливых растений и животных. Один раз даже спуститься по поручению в глубокую пещеру, где обитал большой огненный жук.

- Командир, мы в Вас верим!

- Вместе с Вами пойдем хоть куда!

Настроение в армии очень сильно изменилось. Поначалу солдаты не очень-то и верили в него, да и помощи никакой не оказывали, так как были слабыми... Но время шло, и чем больше они охотились, тем быстрее становились сильнее.

Королевские рыцари значительно повысили свои уровни, а священники научились дольше использовать совместные заклинания.

Они охотились на громадных монстров и выполняли кучу различных заданий! Пару раз чудом выходили из опаснейших ситуаций, но благодаря действиям Виида не понесли ни единой потери.

Опыт шел с невероятной быстротой.

Не только с убитых монстров, но и с выполненных заданий. Каждый в отряде Виида получал награду в соответствии с тем вкладом, который он внес при выполнении задания. Простые воины и Виид получали практически в три раза больше опыта, чем при охоте в королевстве Розенхайм.

'Видимо, надбавка за опасный регион'.

Но не все было так хорошо. К огромному сожалению Виида, все вещи, получаемые за выполненные задания, являлись хламом.

В регионах, где нет развитых технологий, предметы производились довольно низкого качества. Поэтому когда Вииду в награду давали оружие, он отдавал его королевским рыцарям или солдатам.

- Спасибо, командир.

- Буду использовать его в следующем бою!

Каждый раз, когда Виид отдавал предмет, в душе он чуть не плакал. Отданные предметы очень трудно забрать назад так, чтобы не потерять дружественное отношение с НИПом.

'Ничего не поделаешь...'

За время охоты в Землях Отчаяния Виид перешел на 279 уровень. Уровень всех остальных в армии тоже повысился, однако им все равно еще были не по зубам темные эльфы и орки.

'Орки!'

Одно это слово вызывало у Виида лавину ассоциаций. Раса жадных и назойливых существ. Одержимых и очень мстительных. Размножающихся, как тараканы. Быстродвигающихся и отлично дерущихся. И таких орков как минимум тысячи, а то и десятки тысяч!

- Че-е-е-ерт!

Вернувшись в пещеру, Виид застонал от бессилия. Охота в окрестностях деревни проходила гладко, но какими силами он должен обладать, чтобы пройти сквозь армию орков, темных эльфов и некромантов?!

С ним всего 10 рыцарей, 4 сотника и 400 солдат. Ну да, есть еще 50 священников - силы, которые могут всего лишь поддержать воинов. Если с таким войском отправиться в горы Юрокина, то однозначно погибнешь 100 раз из 100! Даже не сможешь дойти до некромантов: умрешь от рук орков.

Враги со всех сторон.

'Да, пусть орки и некроманты - враги. Эльфы же за некромантов...'

Виид стал хладнокровно размышлять. В обычное время он всегда был наблюдательным, знал, когда нужно льстить или молчать, чтобы заработать побольше денег. Однако сейчас он мучился, старался, но выхода не находил.

'Враги сильны. Хотя между собой не дружны'.

В голове Виида вспыхнула мысль, которую он когда-то видел в одной из книг.

'Враг моего врага - мой друг!'

Туман в его голове стал рассеиваться. Наконец-то появился хоть один лучик света в темном царстве вопросов.

Виид не особо увлекался в жизни сложными романами. Чем сложнее книга, тем больше от нее у него болела голова. Поэтому ему нравились простые, четкие, поднимающие настроение романы, их он чаще всего и читал. Фэнтези, боевики или комиксы!

'Книги ни в коем случае не врут'.

Следующую пришедшую в его голову идею он несколько раз встречал в комиксах. А если перенести на скульптурное мастерство, могло получиться кое-что интересное.

'Можно попробовать...'

Виид вышел из пещеры и стал искать большой камень. Вокруг их было раскидано много, но ему требовался определенных размеров.

'Не то, нужен повыше меня'.

Наконец он обнаружил камень под 3 метра высотой.

Виид достал нож Захаба и начал быстро работать.

Постепенно на камне стал проступать контур фигуры, которую он раньше никогда не вырезал. Это была не Союн, в изображении которой Виид уже стал мастером, и не какой-то предмет. Он ваял живое, пышущее агрессией существо.

Орка!

Работая над скульптурой, Виид старался охватить суть монстра.

'Говорят, что орки жадные. Но жадные до чего? Сразу так и не ответишь. Чего же они тогда желают? Говорят, орки одержимы в своем желании захватить мир... Не понимаю, почему они одержимы'.

Чтобы скульптура получилась удачной, нужно было хорошо понимать отображаемый объект. Но Виид никак не мог ухватить суть своего творения.

Под его руками проступало все больше и больше деталей будущего орка. В работе Виид использовал старые наработки, из того времени, когда он еще делал статуэтки монстров, среди которых встречались и орки.

Получалась обычная, несложная статуя. Простодушный и невыразительный орк.

Вдруг Виид вспомнил недавний случай в деревне. Задание, из-за которого он потерял 5 золотых! Вспомнил еще до того момента, как ему дали в награду карту земель.

Было так горько, что хотелось выть в полный голос.

Деньги! Деньги! Деньги! Деньги! Деньги! Пять золотых! Одержимость! Жадность! Упорство! Желание! Обида!

- А-а-а-а-а!

Нож в руках бешено закрутился. Скульптура оживала. Морщинки под глазами, широко открытый рот, нос как у свиньи, говорящий о жадности.

'Раз дело пошло, сделаю ему мускулы побольше и отметины от шрамов!'

Статуя боевого орка.

Для поддержания имиджа он приделал ему еще и большие клыки.

На получившегося орка с огромным ртом, уродливым носом и горящими алчностью глазами смотреть без содрогания было невозможно. А если к картине добавить еще и перевитое мускулами тело, которое раза в два больше, чем у обычных орков...

Дзинь!

Прекрасная работа! Вы завершили статую орка!

Статуя, которую невозможно создать, находясь в обычном состоянии духа. И пусть она выполнена выдающимся скульптором, но ее все равно лучше было не создавать и поскорей уничтожить.

Художественная ценность: 1.

Эффекты: У всех, кто видит скульптуру, скорость восстановления маны и здоровья увеличиваются на 5% в течение дня. Скорость передвижения повышается на 15%.

Интеллект снижается на 10.

Обаяние снижается на 200.

Сила возрастает на 20.

Ловкость - на 10.

Харизма - на 60.

Лидерство - на 50.

Скульптура может остановить плач ребенка.

Люди с низким боевым духом, увидев скульптуру орка, станут еще слабее.

Данные эффекты не сочетаются с действием других статуй.

Количество созданных Прекрасных работ: 6.

Повысился навык скульптуры.

Слава повысилась на 46.

Боевой дух повысился на 1.

Стойкость повысилась на 3.

Харизма повысилась на 3.

Выносливость повысилась на 5.

Виид закончил статую орка.

Ему было жаль, что художественная ценность у работы никакая, но уже хорошо, что произведение вышло удачным.

Хотя он сам создал скульптуру, при взгляде на нее сейчас даже у него возникали опасения. Не дай боже такому монстру появиться во сне. Желание подойти и стукнуть посильнее свое же творение не покидало Виида! Это еще не говоря об использовании навыка разрушения скульптур.

'Но это, можно сказать, мое дитя...'

Виид пытался успокоиться, но все равно, как он ни старался, желание уничтожить скульптура разгоралось с новой силой.

Виид несколько раз глубоко вдохнул и решился сделать то, ради чего все это и затевалось. Решился применить искусство Дарона! Его секрет!

- Скульптурная трансформация!

Вы использовали навык скульптурной трансформации.

Образ Виида стал понемногу меняться.

Рост постепенно увеличивался, стали появляться массивные мышцы. Густые волосы покрыли все тело, и через некоторое время он полностью превратился в орка. Даже кисти и стопы у него стали орочьими.

- Получилось! Чвиик!

Всего несколько минут назад он мог нормально разговаривать. А теперь, когда он стал орком, из его рта непроизвольно вылетали звуки, присущие только этой расе.

- Это, чвиик, странно. Чвичвичвиик!

Виид хотел закрыть рот, но ему мешали клыки.

Ваше тело сильно изменилось, поэтому старые доспехи больше не подходят.

После обратного превращения Вы можете снова одеть их, достав из вашего мешка.

Также Вы можете теперь носить тяжелые доспехи безо всяких ограничений. Советуем найти Вам подходящие для вашей расы оружие и броню.

Скульптурная трансформация повлияла на Ваши характеристики.

Теперь у Вас повышенные сила и ловкость, но интеллект и мудрость упали до минимума.

Художественные характеристики сократились вдвое.

Харизма значительно повысилась.

Данные изменения сохраняются на все время действия Скульптурной трансформации.

Виид проверил окно характеристик.

Как и было написано в сообщении, все характеристики изменились. Особенно пострадали художественные и интеллектуальные характеристики.

Также он не мог использовать ничего из своих вещей, кроме плаща и меча. Доспехи и остальные предметы просто не подходили.

- В измененном облике - чвиик! - я не могу их даже одеть? Чвиик! Расстроенный Виид накинул плащ, взял в руки меч и направился на восток. Он передвигался неуклюже, как утка, так как тело все еще было непривычным. Зато за счет огромного роста он смог быстро добраться до подножия гор.

Глава 7. Простой и невежественный орк Каричи!

Горы просто кишели орками.

Орки-разведчики!

Орки-бойцы!

Орки-воины!

Казалось бы, в игре Виид побывал в куче всевозможных ситуаций и должен был чувствовать себя невозмутимо, но сейчас остаться спокойным у него не получалось.

'Если меня раскусят, то это конец'.

Виид поднимался в гору, и пот лился ручьем.

Насколько бы храбрым ты себя ни считал, когда тебя окружают одни орки, сложно предположить, как ты отреагируешь.

В королевстве Розенхайм тоже обитали орки, только вот уровни у них были от 80 до 130. Поэтому в случае чего от них всегда можно было убежать.

Тут же, в Землях Отчаяния, жили гораздо более сильные монстры. Даже у гоблинов и кобольдов, которые в игре считались слабыми, в зависимости от места обитания боевые качества изменялись.

А в этой местности оркам с рождения волей-неволей приходилось сражаться за территорию. Они дрались с огромными монстрами, оттого их уровень и, соответственно, сила значительно превышали аналогичную собратьев из королевства Розенхайм.

Однако страшнее всего была не их сила, а несметное количество! Если что-то пойдет не так и придется убежать, в погоню за тобой отправятся толпы орков.

Виид совсем не желал испытать на себе, 'как это - умереть в Землях Отчаяния от рук орков'. Поэтому он старался быть внимательным и не привлекать к себе внимания.

- Чвиик!

Виид случайно встретился взглядом с одним из стоящих впереди орков. Орк-боец 210 уровня! Даже некоторые рыцари, славящиеся своим благородством, любят смотреть сверху вниз, выражая свое превосходство, а этот орк был командиром одного из отрядов.

- Чвиик!

Орк впился взглядом в лицо Виида, злобно сверкая глазами.

'Попал'.

От неприветливой реакции орка Виид нахмурился.

'Главное - не раскрыться...'

Прежде всего Виид решил улыбнуться. Верное решение, которое всегда помогало ему наладить с кем-то контакт. Отличное средство для межличностных отношений.

- Гы!

Виид сделал самую добрую из возможных улыбок. Однако он еще не привык к новому облику, поэтому непроизвольно нахмурил лоб, уголки рта задрожали. Огромные клыки еще больше выдвинулись вперед.

В этот момент орк-боец отвел взгляд!

- Чвик! Чвик! Чвик!

Он испугался! Одной лишь внешностью Виид напугал командира орков, поэтому с ноткой превосходства он произнес:

- Впредь будь осторожнее! Чвиик!

- Понял! Чвик. Чвик.

За время подъема такая сцена разыгрывалась несколько раз. Перед грозной тушей и внешностью, которые сотворил Виид, другие орки съеживались.

Вот так, никем не тронутый, он добрался до места, где шла битва с монстрами.

- Всех, всех убью! Чвичвит!

- Чвиик! Это наша земля!

Несколько десятков орков сражались с большим огненным монстром - смесью богомола и сороконожки! Он выдыхал огонь и давил своим весом противников.

Орки неустанно размахивали глефами, но никак не могли проткнуть толстую кожу противника.

Огненный гигант 280 уровня - очень сильный монстр. Подобных ему существ в Землях Отчаяния обитало огромное множество. Именно поэтому регион считался одним из самых опасных на континенте!

Виид стал наблюдать за сражением орков. Ведь не зря говорят, что бесконечно наблюдать можно лишь за огнем и настоящей дракой!

'Если все орки погибнут, смогу прибрать их предметы...'

Тем более что сейчас Виид остался без нормальных доспехов и, можно сказать, стоял голым.

Придется подождать, пока драка не закончится.

Огненный гигант носился как сумасшедший, крутился всем телом и выдыхал огонь на стоящих неподалеку противников. Орки один за другим погибали.

Виид наблюдал эту картину в полном спокойствии. И тут его осенило:

'Я же сейчас не человек. На моем месте орк не смог бы безжалостно наблюдать, как умирают его сородичи!'

Виид устремился вперед. Подхватил с земли одну из уже ничейных глеф.

'Ияхап!'

И со всей силы ударил отвлекшегося на другого орка гиганта в бок. Огромный, как дом, монстр, подняв тучу пыли, упал. Даже став орком, Виид сохранил силу и мастерство!

Огненный гигант признал нового врага. Он быстро отполз в сторону, вскочил и, перебирая ногами, как сороконожка, устремился вперед. Пышущий пламенем противник быстро приближался!

Инстинктивно Виид высоко подпрыгнул и приземлился на голову гиганта.

- Техника - чвиик! - секущего ножа! Чвиик!

Даже в образе орка он мог применять 'Технику секущего ножа', но из-за пониженного интеллекта мана быстро заканчивалась.

Зато значительно прибавилось сил.

Виид со всей дури опустил глефу на голову монстра и лишь слегка оцарапал противника.

Лезвие глефы не очень острое, но с каждым следующим ударом рана на голове гиганта становилась все больше.

- Кво-о-о-о-о!

Огненный гигант, в попытке скинуть Виида, быстро крутил головой и подпрыгивал.

Если упадешь, то попадешь в самое незавидное положение; Виид это понимал, поэтому крепко закрепился ногами и, сохраняя баланс, наносил один удар за другим.

Монстр так разбушевался, что практически скинул Виида. Однако тот в последний момент смог ухватиться за усы гиганта.

- Да умри же, чвиик!

Болтаться на голове такой машины, конечно же, сложнее, чем в автобусе, держась за поручень. Но Виид не упал, ему помогли тренировки с мечом. Превосходное владение своим телом! Когда ты находишь точку опоры, то можешь правильно применить силу. Виид вцепился как клещ в тело монстра и продолжал наносить удар за ударом.

В это время другие орки тоже не спали.

- Нам - чвиик - пришла помощь!

- Чвиик! В бой!

Орки, размахивая оружием, напали на монстра.

Огненный гигант плевался огнем, вертелся и прыгал, но все равно не смог выдержать совместной атаки Виида и орков и, наконец, испустив дух, упал на землю.

Дзиль!

Уровень повысился.

Охота на гиганта в горах Юрокина повысила вашу славу на 1.

Виид радостно закричал!

Давненько такого уже не случалось на охоте. А ведь раньше, когда он с головой уходил в бой, то у него частенько вырывался непроизвольный крик радости.

- Чвииик!

- Чвичвичвиик!

Орки тоже восторженно заорали.

Картина, достойная руки великого живописца: Виид, стоящий на голове гиганта, и собравшаяся вокруг толпа радостно кричащих орков. Со стороны казалось, что они сплотили силы и свершили нечто невозможное!

Но после каждой победы оставалась очень важная процедура.

Виид собирал трофеи.

Вы получили шкуру со спины огненного гиганта.

После обработки данный материал можно было бы использовать для создания брони. Доспехи должны получиться легче и гораздо крепче, чем закаленное железо; такой товар в игре просто так не раздобыть.

- Спасибо! Чвиик!

- Чвичвичвит, ты нас спас.

Собравшиеся вокруг орки благодарили Виида. Он помог им в момент огромной опасности, и они были ему очень признательны. Однако даже находясь в хорошем расположении духа, орки то и дело отводили глаза в сторону.

Да уж, нелегко привыкнуть к подобному лицу!

У Виида, наблюдающего такую реакцию, прибавилось уверенности.

- Чвиик, вы охотились на таких зверюшек? Чвиит, позвали бы меня. Я люблю драться. Чвичвичвиик! Еще больше люблю драгоценные камни и предметы.

- Чвиии. Признаем. Ты - воин. Гордимся тобой, воин-орк.

Похожее притягивает похожее - это правило работало даже в игре.

Оркам, больше всего в жизни любившим сражаться, Виид сразу понравился.

- Я впервые вижу тебя. Откуда ты пришел? Чвиийик!

- Я сам не знаю. Чви!

Виид очень грустными глазами посмотрел куда-то вдаль на равнины. И хотя он старался сделать самый реалистичный из возможных грустных взглядов, со стороны всем казалось, что он вспоминает о кровавых побоищах и убийствах.

- Когда мне был один год, мы с матерью покинули эти места. Чвик! Жили на равнине, а теперь я вернулся. Чвиийик! Больше ни о чем меня не спрашивайте.

- Понятно. Чвиик!

- Давайте поохотимся. Чвиик!

- Хорошо. Чви!

Виид принял приглашение и вступил в группу орков.

В любом месте, даже среди монстров он мог чувствовать себя как дома! Виид был мастером в оценке ситуаций и возможной прибыли. Как получить порцию рисовой каши, как бесплатно проехать в метро. Еще в детстве выпавшие на его долю трудности заставили нестандартно думать и быстро адаптироваться.

- Уо-о-о!

- Чвиик, чвиик!

Почти везде в горах Юрокина существовали деревни орков.

И после охоты воины из отряда позвали Виида к себе.

- Чвиийит! Пойдем с нами.

- А можно? Чвик! Чвиик!

- Да. Наша семья большая. Чвичичит. Хороших воинов - чвиийик! - мы любим.

- Чвик! Спасибо, друг.

Виид пошел за орками в глубь гор.

По пути он видел несколько других поселений, огромных, словно людские города. Тут не было крепостных стен или замков, зато стояло множество больших домов. В одном таком доме жило как минимум по 10 орков, а домов было свыше 1000!

В одно из таких поселений его и привели орки. И на входе Виида остановила охрана.

- Сюда не может войти кто попало. Чвиик!

Виид спокойно на них посмотрел и произнес:

- Какие-то проблемы? Чвиик!

Демон, похожий на орка! С самым страшным лицом на свете.

Внешность Виида - лучший пропускной билет. Товарищи из отряда встали на его защиту:

- Это наш друг. Чвиик! Мы вместе сражались. Чвик!

- В-все равно нельзя. Чвик!

- Чвиик. Надо назвать имя. Чвик! Тогда можно войти.

И хотя руки стражников подрагивали, они смогли выдать нужные слова.

Виид остановился и призадумался. Чтобы до конца вжиться в шкуру орка, ему нужно обрести новое имя. Он совершенно об этом забыл.

- Я Кари...чви!

Он спешно придумал себе новое имя - Кари, но тело опять подвело, и орки услышали совсем другое.

- Каричи! Каричи! Чвиик. Заходи.

Виид стал Каричи, так как имена орков часто заканчивались на 'чи'.

'Вот как'.

Кари или Каричи, ему было все равно.

Выкинув случившееся из головы, Виид вошел в поселение.

- Чвиик! Дешево продам.

- Чвик! Я еще дешевле продам!

- Чвиит! Я тоже дешево продаю.

Многое в деревне орков было точно таким же, как в человеческих поселениях.

Орки продавали в своих лавках различное оружие и доспехи. Большую часть предметов они делали сами в поселении, поэтому вещи выходили никудышными.

Зато цены были высокими.

- Чвик. Эта ржавая, в трещинах глефа, чвииик! Тебе она нужна? Всем нужен этот предмет. Отдам всего за 60 000 золотых. Чвиик!

Глефа с силой атаки 20 и оставшейся прочностью в 10 очков стоила 60 тысяч золотых! Просто запредельное надувательство. Простоватые орки считали, что если называть высокие цены, можно быстро стать богачом. Оттого они старались продавать все втридорога.

Цены на травы начинались от 20 тысяч золотых, доспехи же стартовали с 50 тысяч. Глефы, которые еще можно более-менее использовать, стоили более 150 тысяч.

Вииду стало очень интересно, и он спросил у одного из знакомых в отряде:

- Чвиик. А они действительно продаются?

- Чвичичи. Еще ни разу не видел. Чвии. Тупые невежи.

- Чвиик. О, ты точно не такой, как другие.

Орк, которого похвалил Виид, расправил плечи.

- Конечно. Чвиик! Раз не продается, значит, надо как минимум просить 2 миллиона золотых!

-

Виид лишился дара речи.

Но впереди его ждало еще большее испытание. Женщины-орки, живущие в деревне! По человеческим меркам внешность Виида была ужасающей, однако здесь он пользовался популярностью.

- Сильные руки. Чвичичви!

- Мощная грудь. Чвичичиик.

- Толстые клыки, крепче топора.

- В дождь горло не высохнет. Чвиик! Такой нос!

- Широкие плечи и мускулистое тело.

- Мой идеал. Чвииик!

Женщины подходили ближе и ластились к Вииду, выражая свои чувства. Некоторые из них строили глазки, другие трогали и гладили себя по груди.

Каким бы ты ни был храбрецом, не испугаться этого было просто невозможно. От демонстрации столь яркой любви Вииду захотелось побыстрее покинуть поселение.

Хоть они и женщины, но их же целая банда!

- Да что они делают? Чвиик! - выкрикнул Виид.

- Женщинам нравятся сильные. Ты им понравился. Чвиик! - сказал один из его друзей с

завистью.

Живя с орками в одном доме, Виид больше всего мучился по двум причинам.

Первая - это самки.

В любое время дня и ночи они без устали пытались добиться его любви. Шли на все, что только может придумать влюбленная женщина.

Для несовершеннолетних в игре подобное абсолютно недоступно. Однако Вииду было больше 20-ти, его официально признали взрослым и в игре выдали соответствующий аккаунт.

А для взрослых в игре предоставлялись особые услуги. Ночные услуги. Радости, которыми могут развлекаться только взрослые!

Но кто бы из тех взрослых захотел разделить постель с орками? Уж точно не Виид.

'Я не могу так потерять девственность!'

Он старался всеми силами избежать встреч с самками.

Вторая причина - это еда.

Орки ели полусырую, не приготовленную пищу. Виид, который уже почти стал гурманом благодаря своим навыкам кулинарии, никак не мог привыкнуть к предпочтениям новых собратьев.

Лучше уж есть безвкусный ячменный хлеб. Он стал часто мечтать о нем.

Хотя иногда мучения заканчивались, например, когда они выбирались на охоту, и Виид шел впереди, высоко держа глефу и маршируя.

- Чвиик! Чувствую запах врага!

Они столкнулись с Лордом минотавров! Большим, рогатым монстром с топором в руках. И хотя Лорд угрожающе размахивал оружием, Виида это ничуть не остановило.

- Чвичви-и-и-и-к!

Виид поудобней схватил глефу и бросился вперед. Простой, невежественный, агрессивный и беспощадный орк повел отряд в сражение.

- Все, все, все нападайте! Чви-и-и-ик!

* * *

Юн Чунхи каждую ночь подключалась к Королевской дороге.

Она была заклинателем, и звали ее в игре Сейрин. При создании персонажа она выбрала расу полуэльфов и поэтому имела небольшой, как у карликов, рост.

- Согласно нашему договору, я взываю к тебе. Приди василиск!

Выкрикнув заклинание призыва, Сейрин потратила практически всю свою ману, зато рядом появились три помощника-василиска. Монстры, похожие на ящериц. Они были ядовитыми и обладали хорошей защитой, поэтому она всегда вызывала их во время охоты.

С появлением василисков им с напарницей стало легче справляться с двумя рыцарями.

Вот и сейчас женщина-вор ударила последнего рыцаря в спину и завершила сражение.

- Уф! Кое-как победили.

Воришка утерла пот со лба и подошла к Сейрин.

- Сестренка, как мы их сегодня! А?

- Да, обе потрудились на славу, Лами.

Сейрин и Лами - две сестры с разницей в три года.

- Уф, теперь отдохнем.

- Давай. Пора и ману пополнить.

Они вели охоту в пока еще малоизвестном подземелье. Благодаря своим высоким уровням они первыми его обнаружили и теперь старались по максимуму воспользоваться полученными бонусами.

Устроившись на земле неподалеку от места сражения, сестры болтали.

- А! Помнишь того человека, который приходил к нам в школу на праздник? Его зовут Ли Хэн. Он старший брат моей подруги Хаян. Он же, вроде, твой ровесник?

Сейрин слегка улынулась.

- Верно.

- Ты знаешь его?

- Да. Знаю. Сестренку тоже встречала.

- Вот как... Но ты же обычно не сильно интересуешься парнями, даже к популярным актерам равнодушна. Да и ни с кем не встречалась...

- Все оттого, что нет интереса.

- А к тому парню, значит, интерес есть?

- К тому - есть.

Сейрин от Лами ничего не скрывала, такие у них были хорошие отношения, и последняя стала еще больше выспрашивать.

- А случайно... это не тот, который тебе нравится?

- Угадала.

- Ого! Не думала, что твой идеал такой. Тебе так нравятся спортивные мужчины?

Лами тоже не могла забыть, как Ли Хэн преодолел 3 препятствия и выиграл соревнование по спасению принцессы. Любой, увидев такое зрелище, не забыл бы.

Хэн так быстро прошел все три испытания, так быстро двигался и разбивал летящие шары с водой, что казалось, перед ними выступал волшебник.

- Не потому, что он спортивный. Нет. Я не знала, что Хэн такой спортсмен

- А тогда почему он тебе так нравится?

Лами было очень любопытно.

Если не спорт, тогда за какие качества? Лицо, рост - все как у всех; еще ходили слухи, что из-за ситуации в семье он не закончил школу.

- Он очень семейный. В первую очередь думает о семье, заботится о ней. Если выйти за такого замуж, то будешь счастлива как никогда. Верно?

* * *

- Какая у тебя профессия?

На вопрос девушки парень ответил очень радикально:

- Бездельник.

- Ого. Даже не поступил в институт?

- Поступить - поступил, но мне там неинтересно... Собираюсь бросить.

- Тут нечем гордиться... Лучше бы промолчал.

Девушка встала с места.

Она ходила из комнаты в комнату и знакоилась. Однако только собравшись уходить, она услышала слова, которые зацепили ее.

- Ну, закончу институт, и что? Все равно устроюсь на фирму папаши.

- В фирму отца? - девушка заинтересованно оглянулась.

Сегодня в ночном клубе, по ее мнению, она была самой красивой.

- Да. Ну, так, небольшая компания.

- А насколько небольшая?

- Сотрудников всего, ну, как жителей в маленьком городе.

-

- Обороты или, как их там, прибыли? Ну, короче, как у маленького города.

-!

У девушки не осталось слов.

Она оценивающе посмотрела на одежду парня - похоже, что не врет.

'Одет в одни бренды. Даже туфли из последней партии, распродававшейся только по записи'.

Парень протянул ей телефон.

- Забей свой номерок.

- Я не такая.

- Понял. Поэтому и хочу еще пообщаться с тобой.

Он без особого труда получил номер.

Когда девушка покинула комнату, остальные парни в ней громко зашумели.

- Ну даешь, Чжехун!

- В этот раз не прошло и 5-ти минут.

Ушедшая девушка выделялась своей красотой.

Даже если бы официант не представил ее как 'редкую красавицу', взглянув на нее, все парни в комнате почувствовали себя волками.

Но Цой Чжехун особо на нее не реагировал.

'Все равно завтра утром я ее не вспомню'.

Друзья считали, что ему особенно повезло в жизни, но Цой чувствовал только скуку.

Когда у тебя много денег, нужны способности, чтобы уметь ими правильно управлять. Поэтому с раннего детства родители научили его жить по плану.

Как будущий наследник он не мог дружить с теми, с кем ему хочется, не мог заниматься тем, что ему нравится, жить, как ему видится.

С детства он жил и двигался, как робот, под управлением команд родителей.

Только когда его отправили учиться за границу в школу, он стал обрастать друзьями.

Но даже там у него не было жизни. Он просто человек, у которого завели 'моторчик' и заставили работать по плану. Если нет возможности заниматься тем, что тебе нравится, жизнь становится нудной и неинтересной. А в жизни Цоя этих 'НЕТ' было более чем достаточно.

Однако как-то раз, когда выдалось свободное время, он начал играть в Королевскую дорогу и обнаружил другого себя.

В далеком мире текла река.

Ему нравилось наблюдать, как она медленно и величаво течет, поэтому он стал рыбаком.

Его совсем не интересовала рыба, он просто наслаждался отдыхом и чувствовал, что наконец-то живет.

Другие игроки надрывались, стремились побыстрее повысить свой уровень, гонялись за предметами, а он просто рыбачил.

Шло время, и Цой перешел на 3-й высший уровень навыка рыбалки. Стал лучшим рыбаком Королевской дороги.

Но его это совсем не волновало. Он просто рыбачил.

За его неразговорчивость окружающие игроки считали его угрюмым, меланхоличным рыбаком и старались сильно не беспокоить.

Цою же было все равно, кто и что о нем там думает. Ему просто нравилась рыбалка, ведь в текущую воду можно сбросить все свои переживания.

И тут появился один человек.

Стремясь поскорее повысить свой навык рыбалки, он позарился на любимое место Цоя. Человек, пересчитывающий все на деньги. Человек, ведущий каждый день бесконечную борьбу за выживание.

Его звали Виид.

Цой Чжехун несколько раз видел, как во время рыбалки заразительно смеялся парень. Он делал это даже в очень незначительных и редких случаях, когда, например, ему удалось найти один медяк в животе рыбы.

Виид испытывал радость от таких мелочей.

Соревноваться с ним в рыбалке было забавно. И в какой-то момент Цой Чжехун ушел с головой в это. До такой степени, что каждый раз, когда он ловил и вытаскивал рыбу, от возбуждения и напряжения его руки дрожали.

Он не мог вспомнить, когда ему раньше доводилось такое чувствовать.

Цою Чжехуну понравился Виид.

С тех пор он старался далеко от него не отходить.

В форте Одеин он участвовал вместе с ним в битве, в пещере Басры охотился в одном отряде. Когда он узнал, что Виид направляется к Хварён, то быстро отыскал ее и дал лидеру группы взятку, чтобы присоединиться к отряду.

- Мне пора. Не ищите меня некоторое время, буду сильно занят.

Цой встал, покинул ночной клуб. На улице его встретил свежий ночной воздух.

Он знал место повеселее любого, даже самого дорогого клуба.

Королевская дорога.

Место, где жизнь бьет ключом, ждало Зефи.

* * *

Представь, что нет больше в мире слов -

Просто звуки мы повторяем

Повторяем их вновь и вновь,

Но друг друга не понимаем.

Печальный голос певицы разносился по округе. Иногда болезненный, иногда сладкий, он проникал глубоко в души людей, вместе с тихим звучанием пианино.

Если жестов нет - нет прощания.

Разговоров нет - лишь молчание.

И осталось нам только одно,

Посмотреть друг на друга с желанием.

Я хочу все знать о тебе.

Расскажи, чем ты занят, что делал,

Что случилось в твоей судьбе,

И кого ты недавно встретил.

Наши взгляды - наш внутренний мир,

Без прикрас, без искажений.

Этот мир - наших чувств порыв,

Наших душ. Свет. Отражение.

До конца не сможем узнать.

Мы значения наших взглядов.

Я смотрю на тебя опять:

Смотришь ты на меня. Я рада.

Ты гляди на меня, гляди,

Чтоб в зрачках только я отражалась.

Море счастье мне в них покажи.

Чтобы я в тебе растворялась.

Чем ближе твой взгляд - я счастливее.

Сердце бьется в груди быстрее.

Все слова, даже очень красивые,

Не сравнятся, с взором твоим.

Говори со мной, говори.

Говори без слов - лишь гляди. [1]

Чон Херин пела на площади Таймс-сквер свою дебютную песню 'Диалог взглядов'.

Зрители слушали, затаив дыхание.

Казалось, чувственные и нежные глаза Чон пели вместе с ней. Внимая ее загадочной и волшебной песне, люди ощущали себя словно в раю. А пред ними выступал светлый и прекрасный ангел.

Но песня Чон Херин завораживала не только словами.

Когда она начинала петь, то стала известна как певица с прекрасным голосом, но постепенно смогла продемонстрировать и другие таланты.

Песня была бы неполной, если бы не ее танец. Каждый жест, каждое выражение приводили зрителей в такой экстаз, что они горячо ее поддерживали.

Завораживающе двигаясь по сцене, Чон словно говорила всем, кто смотрел на нее, что она фея, рожденная для музыки.

Так ее звали и во всех СМИ.

Завершив свое международное турне, 'Фея сцены' подключилась к Королевской дороге.

'С этого дня буду только повышать уровни. Обязательно попробую новый танец'.

В Королевской дороге она выбрала профессию танцовщицы. Хотя, имея такой прекрасный голос, могла бы стать и бардом, но очень уж ей хотелось танцевать.

'Хочу приключений. Стоять и петь не буду. Хочу обязательно попробовать, каково это - бить монстров!'

В глазах людей она выглядела грациозной и невинной феей. Притом что выросла в семье с пятью детьми, где была самой старшей. Так что она частенько вела себя по-хулигански, как пацанка.

Конечно, барды тоже могли охотиться. Но все равно профессия танцовщицы давала больше возможностей для движения и участия в сражениях. Тем более что танцевать можно по-разному, и ее никто не узнает, в отличие от пения, где так не получится.

Так, став танцовщицей, она начала играть в Королевскую дорогу!

К счастью, никто ее не узнал. Она старалась не выдать себя чем-либо, да и при создании персонажа сделала внешность и телосложение чуть похуже.

- Давайте тоже отправимся в путешествие?!

- Точно. Мы только охотимся, а это поднадоедать уже стало.

- Не говоря уже о строительстве пирамиды.

Зефи, Хварён, Манауэ, Пэйл, Сурка, Ромуна, Ирен и Мейрон собрались вместе.

Они обладали самыми разными профессиями, некоторые из них не пользовались большой популярностью в игре. Среди них не было настоящих воинов или паладинов, специализирующихся на боях с монстрами. Зато их редкие профессии позволяли найти различные способы выхода из трудных ситуаций.

Зефи, у которого было довольно высокое здоровье, и монах Сурка брали на себя ближние бои. Если случались опасные ситуации, например, когда монстры наваливались толпой, Хварён завораживала их танцем. Также с помощью танца она усиливала характеристики игроков в отряде.

Пэйл и Мейрон вели обстрел из лука, рядом стояла и Ромуна, применяющая разрушительные заклинания. Священница Ирен поддерживала и восстанавливала здоровье всех членов отряда.

Даже у торговца Манауэ была работенка. После получения специализации он изучил навык 'Удачная рука', благодаря которому мог увеличивать награду, оставшуюся после смерти монстров.

- Так куда направимся? - спросил Пэйл и оглядел всех.

К общему удивлению, ответила Ирен, которую в отряде считали самой молчаливой.

- Давайте пойдёмте к озеру душ!

- А нам не будет ли трудно?!

Они случайно узнали об этом озере.

Отец Пэйла лично его обнаружил, когда отправился в путешествие по миру Королевской дороги.

- Ого, какой прекрасный вид! Надо бы опробовать водичку!

В своём путешествии отец решил искупаться. Если Вы настоящий кореец, то придя в настолько живописное ущелье и увидев реку, Вам захочется как минимум снять обувь и окунуть ноги в воду.

Вот так, купаясь в реке, он случайно увидел дорогу, которая вела к озеру. И конечно же, после возвращения рассказал об этом Пэйлу.

Правда, тогда уровень Пэйла и всех в отряде был только 130-м, а учитывая, что те места, где купался отец, заселены опасными монстрами, им бы пришлось после первого же сражения спешно отступать, бросая трупы.

Поэтому они до сих пор не знали, какие задания, сокровища и опасности ожидают их в предстоящем походе на озеро.

- Трудно? Да не думаю, мы же стали сильнее.

- Хм. Так-то оно так...

- Давайте разок попробуем!

Желая новых ощущений и проголосовав единогласно, они решили отправиться в путешествие. Уже от Вианда научившись хорошо готовиться к предстоящим опасностям, они накупили продуктов, лекарственных трав, проверили все снаряжение и вышли в путь.

* * *

Ли Хаян не могла поверить.

Из университета 'Корея' прислали уведомление о том, что 1-й тур пройден. Конечно, это всего лишь 1-й тур, ещё предстояло пройти собеседование, но зато половина пути уже пройдена.

- Ах, как же здорово!

Она смотрела на уведомление и млела от счастья.

Себе на учебу Хаян могла заработать подработкой и стипендией. А вот как быть с братом...

Хаян боялась даже заговорить с Хэном об этом. Очень много раз собиралась и никак не могла решиться. Вдруг брат скажет, что денег жаль, и даже не пойдет на собеседование. А уж он так поступить точно мог...

1. Слова песни от Brigitta с моими маленькими дополнениями. Спасибо!

Глава 8. Война орков.

- Чвиик!

Став орком, Виид много размышлял.

'Как же мне с ними подружиться?'

Так как он всегда думал как человек, найти подход к совершенно другой расе для него оказалось очень трудной задачей.

Виид уже привык общаться с орками, но завести настоящих друзей у него так и не получилось. Тогда он решил, что надо перестать избегать своих новых соплеменников и начать принимать их такими, какие они есть. Принимать словно людей, как настоящих товарищей.

Вначале казалось, что это будет безумно сложно. Однако пообщавшись с ними побольше, он осознал:

'А, это... так привычно'.

Виид быстро сдружился со всеми в отряде.

Орки! Они не сильно отличались от МЕЧей. Такие же невежественные! Агрессивные! Вспыльчивые: если что-то не по нраву, то сразу вытаскивают оружие! Безрассудные: не размышляя, атакуют даже сильных соперников! Их кулаки действовали быстрее, чем слова, раза в три-четыре.

- Держи, это тебе. Чвиик!

Виид приготовил еду и раздал всем в отряде. Орки были такими непривередливыми и ненасытными, что им абсолютно все нравилось.

Но даже приняв их как есть, Вииду было нелегко гармонично вписаться в среду орков. У них, как и у людей, существовали свои правила и слои общества.

Простые орки, орки-бойцы и разведчики в горах Юрокина находились в самом низу социальной лестницы. Количественно - их большинство, но это классы подчиненных.

Над ними стояли орки-воины, командиры, старейшины и вожди.

Командиры руководили бандами под сотню орков. Старейшины управляли деревнями. Вожди руководили и следили за территориями в несколько поселений.

И всем им, находившимся наверху и командующим, Виид очень не нравился.

- Карачи родился не в нашей деревне. Чвиик!

Они начали докапываться к его происхождению.

- Он ест меньше, чем мы. Чвик!

Сравнивали аппетиты.

- Карачи слишком хорошо выглядит. Чвииит!

Ревновали к его внешности.

- Чвичвик! Самок надо защищать!

В общем, все проблемы были из-за женщин!

Орки ревновали и завидовали Вииду из-за внимания самок.

- А-а, чви! Даже когда я стал орком, чвиик! Мир не оставит меня в покое!

Виид застонал. От этих постоянных испытаний, подкидываемых ему богами, впору было повеситься!

'Уж точно, хорошим парням везде завидуют'.

Он решил, что вся проблема в страшной внешности, которую он по недомыслию сделал, будучи человеком. И единственный правильный способ покончить со всем - начать полностью игнорировать интерес окружающих самок.

Вот только после этого на него ополчились еще и они.

А когда он сказал:

- Чвиик! Мне не нравятся самки. Вы, забирайте всех. Чвиик!

Самки еще больше обиделись.

- Чвик. Вот нос задрал.

- Обнаглел, гад! Чвичвит!

- Давайте прогоним его из деревни! Чвиик!

Разозленные жители долго не могли успокоиться. И хотя в поселении многие не любили Вииду, все же нашлось немало простых орков, которым он пришелся по душе.

- Он из касты победителей! Чвииит! Этот орк заслуживает уважения. Чвиик!

- Чвичичииит! Хорошо дерется!

- Хитрый, чвиик. Выживет хоть где.

Виид часто дрался и ходил на охоту. Ради спокойствия и развития поселения по приказу старейшины каждое утро перед деревней формировался охотничий отряд, и Виид всегда был там.

- Чвиик!

Отряд чаще всего состоял из бойцов и простых орков. Как правило, они сражались с огромными минотаврами! Монстрами примерно 300-го уровня.

Виид крепче сжал глефу.

'Любимые очки опыта!'

Минотавры в качестве оружия носили пару кроваво-красных топоров и по сравнению с другими монстрами того же уровня имели больше здоровья, силы и ловкости. Так что в игре мало кто на них охотился. Тем более что они жили в местах, где люди были нечастыми гостями.

Но Виид любил бить монстров всех мастей.

Как торговец не может не любить клиентов, так и он радостно встречал монстров.

Очки опыта - словно обороты!

Предметы - чистая прибыль!

Чем больше оборот, тем быстрее увеличивались доходы; чем больше предметов, тем выше будущая прибыль.

Виид мыслил своими категориями и понятиями.

- Мо-у! Грязные орки!

Минотавр ничуть не боялся противников.

Простые орки имели 120-ый уровень, орки-воины - 210. Что те, что другие просто впадали в ужас от исходящей от противника свирепости.

- Мо-у! Всех убью!

Минотавр начал набирать скорость. Страшный монстр бежал, размахивая двумя огромными топорами. Собравшиеся перед ним орки не представлялись ему достойными противниками.

- Чвии-и-ик!

Виид прыгнул навстречу. Его огромная туша взлетела метров на десять и приземлилась рядом с минотавром.

- Чвиик! Твой противник - Я!

После превращения в орка его мудрость и интеллект снизились, зато сила и ловкость значительно возросли. Оттого он стал больше рассчитывать в бою на простые удары, а не на техники, потребляющие много маны, которой практически не осталось.

- Чви-и-ик!

Минотавр ударил топором по, казалось бы, вставшей на пути мелкой преграде, но Виид отразил удар глефой. От столкнувшегося оружия по округе разнесся громкий звон.

Противники встали друг напротив друга.

Меч и глефа в чем-то схожи, но есть и масса различий. Глефа шире и тяжелее, надо наловчиться, чтобы ее нормально использовать. В общем, не быстрое, зато разрушительное оружие.

Дин! Дин-дон!

Всякий раз, когда глефа сталкивалась с топором монстра, металл звенел и высекал искры. С каждым ударом, отраженным глефой, минотавр отступал на шаг назад, и это его ужасно злило.

В обычное время такая ржавая глефа давно бы сломалась. Однако Виид заранее починил и заточил его до сверкающей остроты.

Достойное сопротивление Виида прибавило оркам сил.

- Чвиик!

Минотавр наконец-то ужаснулся.

Волна орков быстро приближалась! Сотни орков с глефами в руках подбежали и начали рубить монстра. Незначительная их часть гибла от атак минотавра, но и он получил много ранений, от которых в конце концов и умер.

Как говорится, 'одной рукой не защититься от десяти'. Так и орки побеждали в битвах за счет численного преимущества.

Началась настоящая охота.

Сотни орков с глефами охотились на громадных монстров. В процессе многие из них гибли, но оставшиеся становились сильнее. Благодаря тому, что выжившие получали новые уровни, общая сила отряда орков только росла.

Орки выживали несмотря на то, что им постоянно угрожало множество опасных монстров. Выживали благодаря своей плодовитости. Одни орки умирали, зато другие становились сильнее, и к ним на подмогу шли уже новые, повзрослевшие соплеменники!

Даже зная все это, Виид следил, чтобы никто из его знакомых не погиб. Он чинил им оружие, готовил еду, накладывал повязки, если возникала необходимость.

Большая охота продолжалась!

Множество простодушных, невежественных орков кочевало по окружающим деревню землям и вырезало всех попадавшихся на пути монстров. У орков не было особых техник или иных секретов, они всегда побеждали противников своим количеством. Если десяток не справится, значит, придет сотня; если и она погибнет, значит - еще больше.

В столь опасных битвах часть орков стала собираться вокруг Виида.

- Чвичит, невежа Каричи, руководи нами.

- Каричи, ты простой, нам с тобой удобно. Чвиик!

Из-за его низких интеллекта и мудрости орки считали Вида за своего! Да еще вдобавок к этому он обладал отличными лидерскими качествами и высокой харизмой, благодаря которым орки сами тянулись под его управление.

Кивнув новым 'рекрутам' в знак согласия, Виид продолжил охоту.

Хоть он и получил под свое командование новые 'головы', вести бой из-за них стало сложнее. Так как все они были одной большой группой, последний, нанесший удар по противнику, получал больше половины очков опыта.

Остальным очки начислялись практически одинаковые, независимо от твоего вклада в сражение. Поэтому Вииду приходилось сдерживать свою алчность по отношению к опыту.

'Нужно оставаться умнее этих жадюг...'

Если концентрироваться на получении наибольшего количества опыта, можно окончательно потерять дружбу орков. В то же время, если сдерживать себя, придется постоянно притормаживать, и в один прекрасный момент можно погибнуть.

Вот почему Виид просто стал больше драться. Он первым атаковал монстра, больше всех скашивал его здоровье и по возможности, если не много орков дралось с монстром, наносил последний, добивающий удар.

Ко всему этому, большое количество сражений было главным пунктом выбранной Виидом в начале игры стратегии. С первых дней он старался как можно больше повышать свои характеристики, а затем уже уровни. Благодаря этому поединки с монстрами примерно его уровня проходили гораздо легче.

Накапливая навыки и характеристики, он становился сильнее любого другого игрока того же уровня! И со временем эта разница только росла.

'Помучаюсь сейчас, зато потом будет легче...'

Сколько раз он замечал, что игроки не обращают на это внимания. Бывали случаи, когда человек достиг уже 250-го уровня, а владение мечом не перешло даже на средний. Такие игроки росли и не задумывались над повышением своих навыков оттого, что над этим нужно постоянно работать.

А для Виида данное направление стало приоритетным. Он очень радовался, что орки много охотятся. Эта местность кишела монстрами, и находясь здесь, он только и делал, что дрался, отложив ремесленные навыки и скульптурное мастерство на потом.

В какой-то момент Виид перешел на 295-й уровень.

* * *

Охота Пэйла и остальных у озера душ была в самом разгаре.

Раньше они бы и не рискнули подступить к этому месту, а теперь, повысив свои уровни, и с помощью Хварён, Зефи и Мейрон, решились попробовать.

Тут им встретились ужасные водные духи и монстры в виде рыб!

После жаркого и продолжительного сражения большая часть группы покинула игру, и рядом с озером на свидании остались лишь Пэйл с Мейрон.

Пэйл на самом деле любил поболтать:

- Поэтому... Честно говоря... И вот тогда...

Он встретил девушку, которая ему действительно нравилась.

Пэйлу хотелось рассказать ей о своей жизни, о приключениях в Королевской дороге. Тем более что они встретились благодаря игре.

Он рассказывал ей и о небесном городе Лавиасе.

- Что? Правда?

Глаза Мейрон блестели, когда она слушала о первых шагах новичков, первых заданиях, путешествиях по небесному городу.

- А как Виид выбрал для себя профессию скульптора?

- Насколько я знаю...

Пэйл также много рассказывал о Вииде. Заодно поделился секретом, что именно он уничтожил вампиров в провинции Морта.

* * *

Вы завершили задание: 'Пропитание орков'.

В окрестностях деревни водится множество опасных монстров, охотящихся на простых жителей. Поймайте их с охотничьим отрядом и накормите добытым мясом детенышей.

Сложность: С.

Награда: В зависимости от результата - обмундирование, драгоценные камни и руда.

Условия: Только для расы орков.

Или тех, кто изменил свое тело с помощью магии и стал ими.

Вожди орков или старейшины тоже давали задания, правда, первый жил в соседней деревне, а с последними было не так просто сдружиться. Но Виид не отчаивался, а просто много

охотился и выполнял задания. Он не получал за них хорошие предметы, зато добывал редкие ингредиенты и руды.

К тому же охота на монстров - это ценнейший опыт. Не тот, что Виид получал за их убийство, а тот, который приходит с новыми знаниями. Большая часть обитающих в Землях Отчаяния существ имела 300-ый и более уровень да к тому же обладала уникальными способностями. И в первом бою совершить роковую ошибку было очень легко.

Виид вместе с орками вел бои против самых различных монстров. Даже несколько раз столкнулся с темными эльфами. Хоть они и были маленькими, но постоянно использовали стихийную магию и противниками оказались достойными. Однако это совсем не помешало Вииду переловить их и получить еще больше доверия в деревне орков.

Так он обошел всю горную цепь Юрокина и заодно провел разведку.

К удивлению Виيدا, крепость темных эльфов выглядела так же грозно, как крепость Серабург в королевстве Розенхайм. Ко всему этому, на ее стенах было установлено много магических орудий, делающих крепость практически неприступной.

- Захватим! Прорвемся! Нет ничего невозможного! Чвиик!

Старейшина тепло посмотрел на Вииду.

Этот огромный орк смог добыть мясо опаснейших хищников и завершить задание. В награду за это ему было выдано много руды, пригодной дляковки хорошего оружия.

Старый орк закрыл глаза.

- Чвик. Когда я смотрю на тебя, то вспоминаю молодость.

- Спасибо, старейшина. Чвиик! - почтительно ответил Виид.

Обычно орки разговаривали между собой очень грубо, и Виид придерживался этих правил. Однако в каждом правиле всегда есть исключение, и тут им был старейшина, первый властный орк, поддержавший его. Он помог Вииду купить дом, давал советы и, конечно же, различные задания.

Старейшинами становились самые известные и сильные орки, сумевшие прожить до преклонных годов. И пусть силы у них уже не было, зато оставалось влияние, позволяющее руководить молодыми орками-командирами.

- Чвиик! А теперь я расскажу о наших горах...

За время знакомства старейшина рассказал Вииду много интересного. О горной цепи Юрокина. О разновидностях монстров, их способностях и среде обитания!

Порой разговоры затягивались, да так, что хотелось зевать, но Виид внимательно все выслушивал. Старейшина практически всегда говорил по делу, да и некоторые рассказы поражали своей невероятностью.

Виид с жадностью впитывал всю новую информацию.

- Темные эльфы - наши враги. В последнее время у них происходит что-то странное. Чвиит!

- Какие странные дела? Чвичик!

Старейшина в недовольстве сморщился.

- Чвиик! Каричи, ты же знаешь, что они, словно люди, построили крепость.

- Чвичвит. И что?

- Стены очень высокие и большие. Чвик! Монстры не могут подобраться к темным эльфам и нападают на нас. Чвиик!

Старейшину очень печалило сложившееся положение вещей. Все больше и больше монстров приходило к границам деревни, и чем дальше, тем более сильными они были.

А вот Виид только радовался. Чем больше монстров, тем интересней сражение и, главное, больше опыта!

- Чвичик! И нам не нравится, что над деревней орков расположена такая большая крепость. Мы решили напасть на темных эльфов. 25 вождей с ближайших земель поддержали идею. Чвиик. Мы готовимся. Когда небо 10 раз посветлеет, затем потемнеет, мы атакуем крепость темных эльфов. Каричи. Пойдем с нами!

Дзинь!

Новое задание: Процветание племени орков.

С давних пор орки господствовали в горах Юрокина. Но теперь темные эльфы решили оспорить сложившееся положение вещей. Своей магией, меткой стрельбой и союзом с темными тварями они нешуточно угрожают будущему орков.

Пора эльфам показать, кто тут настоящий хозяин этих земель.

Сложность: Расовое задание.

Награда: В зависимости от результата - драгоценные камни и руда.

Условия: Только для расы орков.

Или тех, кто изменил свое тело с помощью магии и стал ими.

Война между орками и темными эльфами!

После нее решится, кто же останется и будет править в Землях Отчаяния.

Виид, всерьез сосредоточившийся на охоте, после этих слов испытал толику сожаления.

'Я так классно охотился, получал уровни и предметы...'

Скоро вся горная цепь Юрокина станет местом решающей битвы. Пусть внутренне Виид и негодовал, но внешне для старейшины остался абсолютно спокойным.

Видя это, старый орк продолжил:

- Каричи! Если ты смелый орк, чвичичик! Ты должен принять участие в этой битве!

Принимаете ли Вы задание? При отказе Вас могут изгнать из поселения орков.

- Да. Чвиик! Я буду драться с этими черными гадами.

Вы приняли задание

Перед битвой между двумя расами Виид отменил действие Скульптурной трансформации и спустился с гор. Его ждали воины и служители Фрей.

- Командир, Вы вернулись? - радостно воскликнул Хосрам.

- Да. Как вы, голодны?

- Если только немного, - ответил уже Бурен.

Виид регулярно добывал, брал или закупал продукты в деревне орков и передавал их голодающим воинам.

'Эх, они словно пиявки'.

Чувств родителя, желающего непременно накормить своих 'деток', у Виида и в помине не было. Ему лишь хотелось как можно меньше тратиться на всех этих прохлаждающихся воинов или, как он про себя их назвал, свиней.

'Спят, едят и толком ничего не делают!'

Но Виид приветливо улыбался.

- Тогда скоро накормлю. Я добыл мясо кабана, сейчас приготовлю.

В своих путешествиях по горам он охотился не только на монстров, но и на простых животных. В последнем походе ему удалось поймать целую семью кабанов.

- Вау! Спасибо, командир!

Как только появилось мясо, глаза окружающих воинов засияли. Виид, используя различные специи и приправы, превосходно поджарил его. Кроме того, с той давней пьянки с МЕЧами он впервые откупорил часть настоек из запасов.

- Ешьте и пейте на здоровье.

- Спасибо. Ням-ням!

Воины с огромным удовольствием уплетали за обе щеки вкуснейшее блюдо. А вот королевские рыцари постоянно бурчали.

- О, давно я мяса не ел.

- Во дворце каждый день подавали.

- А блюдо неплохое вышло.

- Да ну, тут слишком много чеснока и лука.

Пока воины, рыцари и священники ели, Виид приводил в порядок их снаряжение.

- Починка брони, заточка оружия и глажка одежды!

Он внимательно осмотрел все снаряжение воинов и закончил как раз к концу ужина.

- Все готовьтесь к битве! - обратился к ним Виид.

- Есть! - воскликнули солдаты.

- К битве? Ну что ж, сейчас оденемся, - ответили рыцари.

Священники благословили всех построившихся воинов. Рыцари же усилили этот эффект еще и собственными молитвами.

Виид выкрикнул:

- Вызываю Рыцаря смерти!

- Господин, вызывали?

Ответив кивком на вопрос, Виид, тяжело вздохнув, наконец снял надоевшее ожерелье красной сущности, покопавшись в сумке, достал и надел на его место ожерелье темной сущности с томящимся внутри лордом Торидо, вампиром 400-го уровня...

- Уф...

Виид все никак не мог решиться активировать ожерелье. Не то чтобы он не доверял рыцарям и священникам, но в предстоящем сражении на кон будут поставлены все их жизни.

- Вызываю лорда вампиров!

Сразу после выкрика в центре черного камня разгорелась алая точка. словно туда упала капля крови. А затем из вспышки тьмы появился он. Высокий, стройный мужчина в темном плаще и с бледным лицом.

Лорд вампиров Торидо улыбнулся.

- О-о-о, давно я не видел этот прекрасный мир. Это солнечный свет?

Клыки вампира выросли и засверкали. Красные, как кровь, зрачки с интересом рассматривали собравшихся перед ним людей.

От Торидо исходили такая сила и власть, что ноги воинов задрожали. Набежавшие откуда ни возьмись черные тучи закрыли солнце. По земле застелился холодящий тело густой туман.

Виид, перекинувшись с Рыцарем смерти взглядами, повернулся к лорду. Нельзя понести такие же потери, как и раньше. Торидо обладал невероятными способностями: превращал своих противников в камень, мог обращаться в летучую мышь и молниеносно передвигался. Однако самым страшным из всего, чем он обладал, был вампиризм.

За счет иссушения противников лорд мог восстанавливать свои здоровье и ману сколько угодно раз, поэтому сражение нужно завершить как можно раньше.

'Рыцарь смерти, да и я тоже, стал сильнее. Нужно максимально вымотать его вдвоем и потом уже дожать с помощью магии священников. Насколько бы сильным вампиром он ни был, ему не выдержать...'

Да, перед ними стоял грозный противник с 400-ым уровнем, но и воины были не промах. Мечи заточены, доспехи начищены, бонусы от еды и священные благословения наложены.

Тем более что сейчас день. И находятся они не в подземелье!

Биться с боссами-монстрами трудно еще и потому, что в родных логовах-подземельях их сила увеличивалась в полтора раза.

Триста паладинов и сто священников.

В прошлый раз Торидо убил значительную часть воинов, но сейчас, днем, ему будет сложнее

проявлять всю полноту своих сил. Путь он и закрыл небо облаками, часть его способностей усиливалась только в ночное время суток.

На случай, если что-то пойдет не так, Виид приберет козырь - Разрушение скульптур. Он специально вызвал вампира неподалеку от возведенной им скульптуры наемницы.

'Не хотелось бы использовать эту способность...'

Однако Торидо не двигался и спокойно стоял.

- О-о-о!

Лорд вампиров заметил статую Союн в одежде наемницы.

- К-красивая! Эта правда скульптура? Даже если самую прекрасную на свете девушку обратить в камень, она не сможет сравниться с нею.

-

Грозный вампир влюбился в Союн.

- Искусство! Искусство! Искусство! Его сила делает скучную и вечную жизнь более динамичной. Дети ночи любят искусство. Именно из-за этого увлечения я поселился в том старом замке. Все искусство в мире принадлежит мне! Вы его не отнимите. Я, лорд Торидо, величайший наследник истинной крови, накажу вас, людишки.

Наконец-то начался бой с лордом вампиров!

Виид и Рыцарь смерти одновременно кинулись к вампиру.

- Благословение! Техника секущего ножа!

Защитное благословение кольца Понтифика сразу же начало действовать.

Обращение в орка Виид скинул еще по приходу в лагерь, поэтому сейчас у него хватало маны на использование всех имеющихся способностей.

Раньше он бы всю орудовал мечом и наносил множество ран своему противнику. Однако теперь Виид действовал по-другому.

Он собрал все силы для одного единственного удара!

Сосредоточиться только раз и поразить противника. Простой и одновременно очень опасный с его стороны шаг: вкладывая все в один удар, он волей-неволей потеряет ритм и откроется перед противником.

Но Виид все же решил это сделать.

- Меч Цезаря!

Самая сильная из имеющихся у него техник. Он вложил в этот удар всю ману.

Холодный меч Рота пронзил грудь Лорда Торидо. То место, куда он вошел, стало быстро замерзать под воздействием эффектов меча.

У нового клинка, в отличие от прошлого, благословений не было, зато оружие обладало более высоким параметром урона и замораживало при попадании. Слабые монстры могли умереть от холода, но даже если не умирали, скорость их движений значительно снижалась.

После удара, здоровье Торидо упало на 30%. Вампир только начал приходить в себя, как последовал еще один удар.

- Смертельный клинок!

Меч Рыцаря смерти вошел в бок Торидо. В это время Виид выдернул свое оружие и отскочил на безопасное расстояние.

- А-а-а! Иссушу прямо сейчас!

Вампир сильно разозлился, казалось, его глаза еще больше налились кровью.

- Вихрь клинков!

Капли крови Торидо вместе с острыми, как ножи, порывами ветра разлетелись во все стороны. Но Виид был готов к чему-то подобному.

Все воины еще в начале атаки отошли на безопасное расстояние, и воздушные лезвия их даже не достигли, а Виид с Рыцарем смерти, наоборот, подошли как можно ближе. Во время бури лучше всего быть в ее центре!

Избежав заклинания, Виид и Ван Хок продолжили атаковать противника. Они кружили вокруг Торидо и наносили самые сильные из возможных ударов. Здоровье вампира быстро снижалось.

Священники тоже не отдыхали.

Как только закончилось действие Вихря клинков, они воздели свои руки и выкрикнули заклинание:

- Исцеляющая длань!

Тело лорда окуталось белым светом.

Это на обычных людей священная магия действует исцеляюще, а вот здоровье нежити, к которой принадлежал вампир, она понижала.

Уже за первую минуту сражения здоровье Торидо уменьшилось более чем наполовину, и вскоре он воспользовался своим главным козырем. Вампиризмом!

Лорд не мог пить кровь Рыцаря смерти, потому его целью стал кружащий вокруг Виид. Вот только каждый раз, когда Торидо пытался его схватить, тот словно уж ускользал из-под рук.

Священники беспрестанно применяли свои заклинания, и для Торидо складывалась очень опасная ситуация.

- Же... жертва нужна... Жажда, кровь, здоровье!

Поняв, что если что-то не предпринять, его жизнь скоро прервется, Торидо бросился вперед, к королевским рыцарям и воинам, прикрывающим священников.

- А-а-а-а!

Из-за страха воины стали разбегаться в разные стороны, но один все равно попал в руки Торидо. В глазах схваченного плескалось отчаяние.

- Кр... кровь!

Торидо вонзил зубы в шею своей жертвы. Такой слабый солдат, конечно же, не утолит жажду вампира, но все равно значительно повысит опустошенное здоровье и ману.

Вот только пока тот пил кровь, священники продолжали применять свои заклинания, поэтому здоровье лорда не только не поднималось, но и даже чуть-чуть снижалось. В это время сзади к Торидо подскочил Виид и нанес последний, оборвавший жизнь вампира удар.

Торидо развеялся пылью, удерживаемый им перепуганный солдат упал на землю. Все это время часть священников поддерживала его здоровье, и воин отделался лишь большим испугом.

После этого боя Виид стал вызывать Лорда Торидо при каждом возвращении в лагерь. Пусть за победы в этих сражениях не давали и толики опыта, зато он мог тренировать свои навыки владения мечом, сражаясь с сильным противником.

Единственным, кто не получал удовольствия от этих сражений, был Рыцарь смерти. Не так давно он пережил нечто подобное и в глубине души жалел грозного вампира.

Каждый день в течение недели Виид вызывал Торидо на новый бой. С каждым разом вампир впадал во все большую и большую депрессию. И в конце концов склонил свою голову.

- У тебя есть право отдавать мне, наследнику знаменитого рода, приказы. Зная о твоих одаренности в искусстве и лидерских качествах, веряю себя в твои руки.

А затем Торидо отдал Вииду каплю своей крови.

Кровь вампира! Когда, выпивая жертву, вампир передает чуть-чуть своей крови, то получает в услужение собрата. Однако Торидо отдал свою кровь для клятвы.

Клятвы на крови.

Особый предмет : Вы получили кровь вампира. При ее употреблении, мана увеличится на 300: максимальный бонус за раз для вашей профессии. Остальные характеристики могут как возрасти, так и уменьшиться на случайное значение.

Обаяние +20.

Харизма +10.

Взаимодействие с черной магией +2%.

Вера -50.

Уникальный предмет, повышающий объем маны. Большая редкость в игре.

С тех пор, Виид мог в любое время призвать Лорда Торидо. Это было очень кстати, так как племена орков наконец завершили подготовку к предстоящей битве с темными эльфами.

Глава 9. Зал славы.

С самого утра Ли Хэн не мог сдержать волнения.

Удивительно, но акционерная компания Юникон, создавшая Королевскую дорогу, прислала ему письмо по электронной почте!

- Мы очень хотим встретиться с Вами.

Письмо послал начальник одного из отделов департамента по связям с общественностью, господин Чан Юнсу. Вот только до предстоящего сражения орков и темных эльфов остался всего один день.

- Вот же... Времени совсем нет, а съездить придется.

Ли Хэн не очень-то и хотел раскрывать свое имя в реальности, но сейчас с ним связались из самого Юникона, поэтому он не раздумывал.

На протяжении последних 50-ти лет Юникон создавал одни из самых популярных в мире игр. Практически всегда они получали огромные деньги, не только с ежемесячной оплаты игровых аккаунтов, но и с комиксов, мультфильмов, кино и даже парка развлечений, в которых главной изюминкой являлись узнаваемые персонажи их игр.

В Корее даже ходил слух, что Юникон обладает самой большой свободной наличностью во всей стране.

Однако не всегда все было так гладко: компания пережила множество кризисов и огромную конкуренцию со стороны других игровых компаний. Несколько лет назад 'Страна магии' оторвала львиный кусок их постоянной аудитории.

Количество игроков резко сократилось, с ними ушли и деньги. Если бы компания не предприняла нечто неординарное, им бы пришлось сократить штат и на долгое время остаться на вторых ролях.

И они это сделали. Создали самую прорывную игру - Королевскую дорогу. Преобразили само понятие виртуальной реальности и восстановили потерянные позиции. Более того - компания начала зарабатывать больше денег, чем когда-либо!

- Что же им надо?.. Я вроде ничего не нарушал. Придется туда сходить.

Ли Хэн умылся и отправился в ближайшую химчистку, чтобы взять напрокат чистую одежду. Когда-то он там подрабатывал, поэтому, быстро договорившись, заплатил деньги, переделся и отправился в компанию Юникон.

Чтобы добраться до главного офиса, ему после выхода из метро пришлось несколько раз пересаживаться на автобусах. Очень долгая и запутанная дорога, к тому же очень затратная; последнее больше всего раздражало Хэна.

- Как минимум на 3 доллара накатаюсь...

Ли Хэн сильно переживал.

До сих пор в его жизни ничего просто так не решалось!

Когда он по невероятному стечению обстоятельств смог продать свой игровой аккаунт из 'Страны магии', деньги на следующий же день отобрали. А те мучения, через которые ему пришлось пройти только ради того, чтобы в конце стать скульптором!.. Не говоря уже о постоянных проблемах с продажей хороших предметов.

- Надеюсь, не всучат какую-нибудь безделушку и отправят домой. Не сделают же они так. Не должны так поступить...

Мероприятие для игроков! На нем может произойти все.

Ли Хэн покинул автобус. На улице, где располагался главный офис Юникон, возвышались только огромные небоскребы. Даже на первый взгляд все сияло огромными деньгами. Вокруг ездил сияющие импортные машины, по улицам ходили люди в дорогих деловых костюмах.

Во всей этой обстановке здание игровой компании выделялось сильнее всего. Оно было больше других раза в три-четыре, а на площади перед главным входом собралось множество иностранцев, сидящих на красивых резных скамейках и о чем-то весело болтающих.

Было и много журналистов, слетавшихся освещать даже самые незначительные события игровой компании.

Среди всех этих людей Ли Хэн в своей пусть и чистой, но простой одежде очень сильно выделялся. Его это немного нервировало, поэтому он безо всякой задержки быстрым шагом направился ко входу в здание компании.

Однако как только он подошел к высоким стеклянным дверям, его сразу же остановили охранники:

- Извините, что вас сюда привело? В целях безопасности мы не пускаем людей без пропуска...

- Я получил приглашение от господина Чан Юнсу, он начальник какого-то отдела в департаменте по связям с общественностью. Меня зовут Ли Хэн.

- Подождите минутку. Сейчас проверят Вашу информацию.

Пусть охранники и выглядели как перекачанные качки, но с Ли Хэном они разговаривали предельно вежливо.

'Видимо, на это есть какие-то причины...'

Хэн стоял и ожидал, пока один из охранников с кем-то тихо переговаривался по телефону. Он очень переживал, что его так и не впустят внутрь здания, и все потраченные деньги будут выкинуты на ветер.

Охранник быстро вернулся.

- Мы уточнили у господина Чан Юнсу. Он не предполагал, что вы сможете прийти так быстро, и не успел нас предупредить. Приносим свои извинения.

- Ничего.

- Отдел по связям с общественностью располагается на 43-м этаже. Надеюсь, Ваш визит пройдет удачно.

Ли Хэн зашел внутрь, сел в лифт и нажал кнопку 43-го этажа. Он всю дорогу переживал, что ему вручат какой-нибудь глупый презент и отправят домой. Глупые переживания. Ведь столь важный человек не будет беспокоить по пустякам.

Департамент по связям с общественностью поддерживал и закреплял имидж компании в сознании людей. Департамент делится на отделы, одним из которых и руководил Чан Юнсу. Отдел по среднесрочной и долгосрочной рекламе считался одним из самых важных направлений в компании.

- Вы прибыли на 43-й этаж. Департамент по связям с общественностью. Приятного Вам времяпровождения, - раздался женский голос из динамика.

Лифт остановился, и двери распахнулись.

- Добро пожаловать. Меня зовут Чан Юнсу.

Начальник отдела встретил его вместе с парой девушек-подчиненных. Они провели его в большой офис, заставленный столами с компьютерами, за которыми сидели и работали люди. Их путь завершился за стеклянными дверями небольшой переговорной, из которой просматривалось все помещение отдела.

Девушки спросили у Хэна, что он будет пить, на что он дал неожиданный ответ:

- Медовую воду.

- Э... Такого у нас нет... - ответила одна из них, с удивлением смотря на Хэна.

- Если нет, тогда хотя бы женьшеневый чай.

Для восстановления потраченной энергии и поддержания хорошего здоровья надо питаться только полезной едой. Даже если вы активно занимаетесь спортом, отсутствие такой еды не может не сказаться на Вашем здоровье.

Славу богу, женьшеневый чай в офисе был, так что вскоре, быстро получив по чашке и пирожному, они начали беседу.

Чан Юнсу вел себя как открытый и приветливый человек. Он вкратце рассказал о компании Юникон и о задачах отдела. В рассказе было много специфических терминов, и Хэн почти ничего не понял.

'Да и зачем мне все это знать?..' - успокаивал себя он.

Обычно в таких разговорах первым выдыхается тот, кто больше знает. А кто не знает, тот спокоен. Просто надо выждать и услышать, что же от тебя хочет собеседник, понять, в чем выгода.

'Похоже, что безделушек дарить не будут. Зачем же я им нужен?'

Видимо, Чан Юнсу заметил, что Ли Хэн не проявляет интереса, и перешел к главному.

- Как вы знаете, наша компания размещает игровые записи лучших игроков на сайте Юникон.

Конечно же, Хэн об этом знал, даже пару раз просматривал ролики.

Зал славы - одна из главных рубрик на сайте компании. В ней размещались ролики с боями и приключениями лучших игроков Королевской дороги. Вступить туда считалось большой честью.

- Многие люди хотят попасть в 'Зал славы', но правилами компании количество игроков строго ограничено. Ведь чем больше их будет, тем сильнее разделятся интересы аудитории. По нашим правилам, в 'Зале славы' могут быть размещены видео игроков с характеристикой славы в 6000 и более баллов.

- Значит, я прохожу туда по очкам?

- Верно. Ну как, вы согласны показать записи вашей игры в 'Зале славы'? Вам придется один раз в неделю размещать ролики о выполняемых заданиях или боях. Вот и все.

Неожиданное предложение.

Зал славы был ограничен 500-ми людьми, среди которых находился и игрок Бадырей с самым большим уровнем в игре.

Вот только Ли Хэна это не интересовало.

- Я не стремлюсь к известности. И мне не нравится, что в Королевской дороге кто-то будет меня узнавать.

- Правда?

Глаза Чан Юнсу округлились. Он совершенно не ожидал такого ответа. Одна из главных потребностей людей - жажда славы! Даже цель Королевской дороги заключалась в получение титула императора и объединении всего материка!

Поэтому игрок, отказывающийся от своего шанса стать известным, выглядел для него очень загадочно.

- А Вы необычный человек... - протянул Чан с восхищением. - До этого я встречал лишь две категории игроков. Первые хотят при вступлении получить награду, соответствующую их способностям. В основном это высокоуровневые игроки или даже мастера гильдий. Вторые -

попрошайничают. Конкуренция среди 500-га игроков огромная, и они всеми способами стараются улучшить свое положение. Однако Вы первый, кого я не могу отнести ни к той, ни к другой группе.

Ли Хэн молча выслушал весь монолог.

'Эх, только зря деньги на проезд потратил '.

Сожаление переполняло его.

А Чан Юнсу продолжил:

- На самом деле, вступив в Зал славы, Вы получите не только известность, но и кое-что еще. В первую очередь, наша компания платит небольшие суммы за рекламу Королевской дороги. В зависимости от популярности ваших приключений ставка меняется, но в среднем выходит несколько тысяч долларов в месяц.

- Несколько тысяч в месяц?

- Да. Большая часть игроков столько и получают. Как Вы понимаете, в Королевскую дорогу играет огромное количество людей, и рубрика 'Зал славы' довольно популярна. За Вашу рекламу игры компания платит деньги. По сравнению с расходами на разные СМИ это, можно сказать, копейки.

-

Чан Юнсу с нажимом произнес:

- Это Ваш шанс обрести известность! Ведь став популярным в Зале славы, вы обратите на себя внимание телекомпаний, и они будут бороться за право пообщаться с Вами. Тут-то Вы и сможете потребовать от них достойной оплаты за интервью.

В начале игры многие телекомпании сделали ставку на трансляцию приключений высокоуровневых игроков. Вот только эти передачи быстро приелись зрителям. Люди, достигшие высоких уровней, все свое время тратили на охоту и прокачку уровней. Мало кто из них умел создавать настоящее шоу, за которым было бы интересно следить.

Тогда телекомпании изменили свою стратегию и начали приглашать только выдающихся игроков, сумевших чего-то достигнуть в игре. И основных кандидатов они искали как раз в Зале славы.

- Наша компания активно поддерживает данное направление. Мы создали Зал славы с целью обнаружить героев. А теперь я встретил игрока, которому все это не нужно, и он хочет лишь наслаждаться игрой. Ли Хэн, хочу сказать, что Вы удивительный человек.

-

Хэн осмотрелся.

Находящиеся в зале совещаний помощницы смотрели на него с уважением.

- Откинул деньги и славу, как пустую ракушку...

- Вот это человек!

- Деньги никогда не сделаю из него раба, - тихо перешептывались они.

Ли Хэн взял руку Чан Юнсу и, не обращая внимания на удивленные взгляды сотрудниц, произнес:

- А нельзя ли меня сразу включить в верхнюю строчку Зала славы?

После ухода необычного посетителя в зале совещаний поселилась тишина.

Чан Юнсу смотрел на пустую кружку из-под женьшеневого чая и думал.

- Ли Хэн...

- Что с Вами? - тихо спросила подошедшая сотрудница.

- Да просто никак не могу выбросить из головы этого человека.

Со Чонхи уже давно работала в отделе и, как ей казалось, хорошо знала своего начальника. Вот только сейчас она не могла его понять.

Ведь Чан Юнсу - главный создатель рекламной стратегии Королевской дороги. Именно благодаря его немалому труду игра стала такой популярной.

'Игра, в которой вы можете стать императором!' - лозунг, родившийся в голове Чана, сильно повлиял на дальнейшее развитие компании.

И вот сейчас она впервые видела, как он сидит в задумчивости после встречи с обычным человеком.

- Не похоже на Вас. Впервые вижу, как Вы проявляете столько внимания к простому игроку.

- Я? А как же.

Чан Юнсу покачал головой и протянул ей лист.

- Прочти и сама все сразу поймешь.

Со Чонхи прочитала документ предельно внимательно. Это был файл о Ли Хэне.

В Королевской дороге по праву гордились своей системой безопасности. Даже высшие сотрудники Юникон не могли просматривать информацию об уровне, профессии, навыках и предметах игрока.

В документе Ли Хэна была всего одна строчка. Черные буквы на белом листе бумаги говорили лишь об одном - о дате начала игры. Ли Хэн зарегистрировался в Королевской дороге ровно 9 месяцев назад.

- Не верю! Даже года не прошло с момента его регистрации?! - воскликнула шокированная Со Чонхи.

Все сотрудники в отделе с интересом смотрели на них.

- Я тоже не верил, пока не встретился с ним. Получается, что всего за 9 месяцев он набрал столько очков славы, что смог войти в 500 известнейших...

- Не могу в это поверить...

- Наверное, все эти 9 месяцев он только и делал, что играл! - тихо произнес Чан.

Услышав эти слова, Со Чонхи начала злиться.

Она играла в Королевскую дорогу с начала ее появления. Каждый вечер после работы. В отделе платили неплохую зарплату, поэтому она могла приобретать на аукционе хорошие предметы. И все равно за все это время ее слава не превысила и 2500. Хотя она была боевым волшебником и постоянно охотилась или выполняла задания.

- Очки славы, как ни старайся, непросто заработать...

- Точно.

- Многие из Зала славы забывают о личной жизни и даже сокращают сон ради игры.

- Поэтому и интересно.

- Что именно?

- Я в предвкушении. Скоро мы узнаем из роликов, кто он по профессии и какие задания выполняет.

Чан Юнсу вытянул руки и с облегчением рассмеялся.

- Да, хорошо, что я выбрал эту работу. Давно я не встречал человека, который бы меня так заинтересовал.

* * *

Как и сказал старейшина орков, прошло 10 солнц, 10 лун, и на следующее утро наступил решающий день!

- Чвиик!

- Чвиик!

- Чвичвик!

Виид и орки смотрели на крепость темных эльфов.

- Утро в горах. Красное солнце поднимается. Сильный ветер дует. Чвичвит. Тучи, словно чувствуя, что скоро будет бой, грозно переваливаются по небу. В битве с темными эльфами я пойду на переднем крае! Чвик!

Виид, поставив одну ногу на камень, выпятив грудь и смотря на горизонт, читал монолог!

- Этим солнечным утром я питаю надежду. Чвичвик. Наши смелость и стремление к победе.

Наша сила духа. Наши души. Чвиик! Я хочу петь! Темные эльфы сильны, но мы пойдем с песней в наших сердцах. С песней победы. Никто не уйдет, и мы победим!

Виид некоторое время создавал атмосферу, читая монолог. Если видео отправится в Зал славы, его увидит множество игроков. Нужно создать положительный образ.

Вот только произносил речь он в теле орка с огромными клыками и жутким выражением лица. Поэтому глубины и проникновенности совершенно не получалось.

В монологе он хотел прочитать какой-нибудь стих, но не знал ни одного.

- Чвичвиик! Такова судьба!

Виид сплюнул и стал дальше осматривать замок.

Ночью прошел дождь, и в горах клубился густой туман. Среди редких деревьев порхали сонные, но уже голодные птицы. Скоро солнце запечет в полную силу, и погода улучшится. Однако пока было холодно.

- А-апчхи! Чвиик!

Даже толстокожих орков проняло. У Виида хоть был с собой плащ, в который он плотно укутался, а вот у орков были только доспехи.

Храм некромантов возвышался на вершине горы. Скалы вокруг него выглядели отвесными, и пройти к воротам можно было только через поселение темных эльфов. Вот только оно располагалось за семиметровыми крепостными стенами. Волшебная раса очень сильно поднаторела в магии стихий и с помощью нее быстро возвела неприступную крепость.

Мало того, под стенами клубился темно-синий дым, не предвещающий захватчикам ничего хорошего. За время наблюдения Виид уже несколько раз видел, как глупые птицы по неосторожности залетали в него и сразу же падали на землю.

Ну и как последний штрих - на стенах стояло множество темных эльфов с луками на изготовку. Они давно заметили орков и ждали, что же те собираются предпринять. Если орки подойдут поближе, то сразу же попадут под шквал стрел и заклинаний.

'Добраться до храма некромантов - та еще задачка... Как же взять эту крепость?'

Около Виида находились лишь его подчиненные, всего 20 тысяч орков. А на крепостной стене, по самым скромным подсчетам, эльфов было не меньше 10 тысяч! Пусть орки и эльфы по силам примерно равны, но в осаде крепости преимущество явно на стороне последних.

- Каричи, мы верим в тебя. Чвиик!

Старейшина ободряюще похлопал Виида по плечу.

- Знаю. Мы обязательно победим, - ответил Виид.

- Верю. Чвичвит. Только давай победим сегодня!

- Э-э... Это обязательно нужно сделать сегодня? Чвиик!

- Да. У нас нет еды. Чвичвичви.

-

Вот же бестолковые орки. Собралось больше 20 тысяч голов, и ни одному не пришло на ум озаботиться провиантом.

'Еды нет, да еще и половина воинов простыла...'

Виид хотел убежать, но не мог этого сделать. Все орки внимательно наблюдали за своим новым командиром.

'Вот же... Как бы тут не погибнуть!'

Столько раз за время выполнения задания Вииду приходилось ходить по краешку пропасти, и вот теперь ему, похоже, предстоит сорваться вниз. Он не видел ни единого способа выпутаться из сложившейся ситуации.

'Ну, если и умирать, то хоть не просто так.....'

Виид взял себя в руки и огляделся. Он заметил одну странность: хоть ветра и не было, позади шумели деревья. Приглядевшись повнимательней, он увидел, как из леса выбирается огромное количество орков.

- Чвиик! Пришли орки из племени Чвибар.

Вождь племени Чвибар привел еще 10 тысяч воинов! И это было только началом. Куда ни смотрел Виид, даже в самом далеке деревья шатались.

- Каричи, я привел 20 тысяч воинов!

- Племя Холчви прислало 15 тысяч!

Виид стоял и со все разгорающейся в сердце надеждой осматривал прибывающие войска. Крепость темных эльфов располагалась ближе к вершине горы, а повсюду, куда ни глянь, подходили орки. В этот момент в горах Юрокина их собралось очень много. Слишком много.

- Чвиик! Чвит! - у Виида непроизвольно вырвались носовые звуки.

Армия орков походила на огромное цунами. Тут были и молодые орки, и старые, но большую часть все же составляли закаленные боями воины. И все они пришли сражаться рядом с ним, командиром 20-ти тысячной армии орков!

- Баранчви прислали 8 тысяч. Чвичвичвит!

- Гербаге прислали 9 тысяч. Привели всех!

- Сальчви с тысячью бойцов прибыл!

Посланники от каждого племени орков передавали сообщения.

Некоторые из прибывших орков не раз уже бились с темными эльфами. Это было заметно по ожогам и шрамам, оставленным магией и стрелами остроухих.

На штурм крепости должны были прибыть 25 армий ближайших вождей, но пять племен не смогли придти. И все равно местность вокруг крепости была просто заполнена орками.

Когда солнце поднялось в зенит, прибыло последнее племя, и теперь воинов было больше 400 тысяч.

Вся эта орда шумела, звенела доспехами и оружием и выкрикивала всякие грубости по отношению к противнику. Наблюдая столько орков под своими стенами, эльфы не на шутку заволновались. Теперь они не выглядели такими расслабленными: многие уже заранее подготовили и держали в руках заклинания.

Находящийся рядом вождь Бульчви уверенно подошел к Вииду.

- Каричи, - начал говорить он, - я слышал о твоей отваге. Чвиик!

- Спасибо, чвик!

Бульчви считался очень сильным орком. За всю свою недолгую жизнь в поселении Виид уже несколько раз слышал истории об этом грозном воине, храбро ловившем виверн.

Орк продолжил говорить:

- Отдай всем приказ об атаке, чвичвичвиик!

- Могу ли я это сделать?! Чвиик!

- Да. Ты достоин. Чвиик! Это традиция. Когда самый страшный орк начинает атаку, враги в страхе разбегаются в стороны.

И хотя орков собралось более 400 тысяч, никого грознее Виида в Орде не было. Слишком уж специфический и грозный вид он выбрал для скульптуры. В общем, еще раз внешность Виида сыграла с ним злую шутку.

Бульчви, видя его замешательство, рассмеялся по-доброму.

- Это очень почетно. Чвиик! Я завидую. Давай начинай.

-

Виид после слов столь уважаемого орка гордо расправил плечи. Окружающие командиры, да и все орки, ожидали его приказа, поэтому он высоко поднял глефу и начал скандировать:

- Орки! Орки! Орки!

- Орки! Орки! Орки!

Армия в 400 тысяч воинов поддержала его. Горы загремели и заполнились голосами. Земля задрожала под ногами собравшихся.

- Орки! Орки! Орки!

- Орки! Орки! Орки!

Виид закричал еще громче. И голоса орков тоже усилились.

Когда они достигли пика, Виид взмахнул глефой и выкрикнул:

- Всех разобьем! Чвии-и-ик!

- Гуо! Гуо! Гуо!

Лавина орков направилась в сторону крепости темных эльфов.

Глава 10. Выбор.

- Чвииик!

Армия орков приближалась к крепости эльфов.

И хотя продвижение было затруднено находящимися на пути деревьями и камнями, первая волна воинов подходила к цели одновременно.

Эльфы не выжидали и секунды:

- Огненная стена!

- Ледяной шторм!

- Цепная молния!

Огонь покрыл землю, ледяные осколки и молнии обрушились на приближающихся орков. Воины гибли сотнями, но оставшиеся все равно продолжали наступать.

Когда расстояние до крепости еще больше сократилось, эльфы начали обстрел. Причем стрелы использовали не простые, а зачарованные. При попадании такой стрелы орки замерзали или слепли, после чего их давили свои же сородичи, идущие позади.

Часто на пути попадались ловушки, тогда сразу несколько десятков орков проваливались вниз, в заполненные кольями ямы.

Но сколь бы тщательно эльфы ни подготовились, эту лавину так просто не остановить.

- Чвииик!

- Орки! Орки! Орки!

Ярость переполняла воинов. За всю боль, беды и смерти, принесенные остроухими в их жизнь, орки шли мстить! И несмотря на всю организованную эльфами защиту, в конце концов они добрались до крепостной стены.

- Чвииик! Начать обстрел!

- Залпом! Чвииик! Пли-и-и!

Они принялись засыпать остроухих стрелами. Те, у кого не было лука, достали заранее приготовленные камни. Атаковать снизу вверх было не очень удобно, сильно падала меткость, но все равно среди эльфов появились первые потери.

Сзади притащили бревно.

Несколько десятков орков подхватили его и совместными силами взгромоздили одним концом на крепостную стену. Множество воинов поползло по бревну вверх. Кто-то из них свалился вниз, но большинство благополучно добралось до цели.

На стенах крепости разразились ожесточенные бои.

Все это время Виид в образе Каричи стоял на камне и с интересом наблюдал за проходящим сражением. На его глазах эльфы призвали и направили духов стихий в бой. Касы - огонь, Ундины - вода, Сильфы - ветер, Ноум - земля. Они летали по небу и поливали землю стихийными заклинаниями!

Куда ни глянь, везде шел бой. Что-то сверкало, летело, дымило, вокруг раздавались крики. Орки гибли уже тысячами, эльфы - десятками.

- Чвиик!

- Каричи! Я не могу уже терпеть!

- Да! Давай уже пойдем в атаку! Чвиик!

С тех пор, как началась атака, Виид и подконтрольная армия его племени не сдвинулись ни на шаг.

- Чвиик! Еще ждите.

Даже когда потери орков значительно возросли, Виид не повел воинов в бой. Просто стоял и наблюдал, как недавние знакомые гибнут на его глазах.

'Слов нет, какая это безрассудная армия'.

Виид вздохнул от бессилия. Пусть темных эльфов и значительно меньше, но такое опрометчивое нападение на крепость было выше его понимания. Орки перли напролом, лезли на стены под заклинаниями противника!

Это еще не говоря о том, что многие подхватили простуду и их здоровье уменьшилось. Лезть на хорошо укрепленную крепость под постоянным обстрелом противника, безо всякого плана! Что может быть глупее?!

В таких серьезных сражениях всегда нужен план. Если бы Вииду дали время, он бы его придумал и орки бы уже брали крепость в свои руки. Сейчас же из-за своей глупости орда гибла, и довольно скоро, если ничего не предпринять, сражение станет намного ожесточеннее, непредсказуемее и интереснее...

Наблюдаемую Виидом картину ни в коем случае нельзя было сравнивать со сражением за форт Одейн. Очень уж они различались по масштабам, да и расовая составляющая конфликта прибавляла ситуации остроту.

'Начало, однозначно, за эльфами'.

Виид хладнокровно разбирал ход битвы.

На первый взгляд казалось, что она уже выиграна орками. Их было много, очень много; они

быстро добирались до стен крепости и вливались в сражение.

Однако темные эльфы не сдавались.

Они сидели в хорошо укрепленной крепости, с большим запасом стрел, с правильным расположением войск, позволяющим магам и лучникам эффективно применять все умения. К тому же, несмотря на огромное количество противников, реально в бою одновременно могло участвовать не более 20 тысяч орков.

А с таким количеством последним трудно на что-то рассчитывать. Да и стреляя снизу вверх, орки не могли нанести сколько-нибудь серьезный урон, так как стихийные заклинания, такие, как ветер, просто не позволяли большей части стрел достичь цели.

С небольшими потерями темные эльфы успешно отражали атаки зеленых противников.

- Глупые звери!

- Свиньи! Под стенами мы вас и похороним!

Чувствуя свою силу, эльфы просто издевались над орками. Слыша такие ругательства, орки ожесточенно перли вперед и умирали сотнями!

- Чвиик!

- Ты! Трус! Сейчас поднимусь и посмотрим, кто кого похоронит! Чвиик!

Орки пытались выбить ворота, закрепиться на стенах, как-то перестроиться и прорвать оборону эльфов, но ничего не получалось.

В первую половину сражения орда понесла огромные потери. Больше 40 тысяч воинов нашли свое последнее пристанище под стенами крепости.

Эльфов погибло лишь несколько сотен. Хорошее для них начало, но победу остроухим праздновать было пока рано. Орков оставалось еще очень много.

Чтобы еще больше закрепить свой успех, несколько сотен эльфов в мантиях собралось на одной из башен. Они делали взмахи руками, что-то шептали и, наконец, одновременно выкрикнули:

- ПЛАМЯ!

С башни ударил огромный поток огня. Такой сильный, что стоящий вдалеке Виид почувствовал на лице жар! В одно мгновение пламя поглотило и испепелило несколько тысяч орков.

- Чвик?!

- Чвиик! Чвик!

Даже увидев такое проявление мощи, орки не потеряли боевой дух. Они все так же лезли вперед, но, правда, при этом на лицах некоторых из них появилось опасение.

Уверенность в быстром захвате крепости выветрилась из их голов.

В этот момент Виид шагнул вперед.

'Пришло время, которого я ждал'.

Он обернулся и посмотрел на стоящих позади орков.

- Чвичвик! Теперь наша очередь!

- Ка... Каричи!

- Безрассудный Каричи!

Буквально несколько мгновений назад орки спрашивали, когда же они пойдут в бой. Сейчас же предложение Виида для них выглядело безумным.

- Нет! Чвиик! Верьте мне!

Десяти тысячная армия под его предводительством выдвинулась вперед. Остальные вожди и орки уступали им дорогу. Очень быстро они добрались до крепости и вступили в бой, даже не попав под действие заклинаний! К этому моменту мана у большинства эльфов закончилась, и они занимались ее восстановлением.

Момент, которого так долго ждал Виид, настал.

- Вперед! Атакуйте! Чвиик!

Огромное тело Виида легко взметнулось вверх по бревну, и за пару шагов он перемахнул через крепостную стену. Виид закрутил глефой.

Темные эльфы славились орлиным зрением, стрельбой из лука и быстрым передвижением. К тому же, значительная их часть владела стихийной магией. Вот только мана закончилась, луки на таком расстоянии - не помощники, да и в такой давке быстро не побегаешь.

Виид ворвался в толпу эльфов. От его ударов противники один за другим гибли. Сзади его поддерживали взбравшиеся в след за ним орки.

В ближнем бою эльфы использовали короткие мечи или рапиры, из-за этого они не могли оказать достойного сопротивления прорвавшимся оркам.

За несколько следующих минут Виид и его воины убили эльфов больше, чем все другие - за прошедшее с начала сражения время.

Казалось, еще чуть-чуть, и орки окончательно закрепятся на стене крепости, однако Виид и следующие за ним воины ни с того, ни с сего спрыгнули со стены вниз!

- Стена огня!

На месте, где пару мгновений назад сражался Виид, вспыхнуло море огня.

- А-а-а-ач!

- Горю! Чви!..

Маги эльфов применили заклинание и сожгли не только орков, но и стоявших рядом с ними

темных собратьев. В отличие от людей, эльфы всегда думали рационально, и если ради большего надо пожертвовать меньшим, они без сомнений действовали.

Переждав действие заклинания, Виид вновь забрался наверх и ворвался в сражение. Если он видел, что в каком-то месте орки сильно понизили жизни эльфов, то быстро устремлялся туда и добивал всех противников. Он не гнушался использовать своих же недавних собратьев в качестве щита и, прикрываясь ими, избегал разящих огненных заклинаний. При этом не забывая дать команду на отступление оркам из своего отряда.

В голове Виида была только одна мысль:

'По максимуму... Нужно использовать всех по максимуму'.

Бить в слабые места, а при отступлении прикрываться другими орками - вот выбранная им тактика! Пока темные эльфы изничтожали остальных орков, Виид потихоньку копил опыт. За первый час сражения он поразил более 100 эльфов, а если к этому числу прибавить успехи орков из его отряда, то цифра выйдет намного значительно. И хотя времени проверять не было, Виид был уверен, что за этот бой его очки репутации среди орков сильно поднялись.

Когда потери у орков достигли 70 тысяч, темные эльфы потеряли лишь чуть больше 3-х.

'Пора дожимать...'

На обороне крепости осталось около семи тысяч эльфов. Их силы были сильно подорваны, и сейчас они держались только благодаря стенам. Если ничего резко не изменится, за счет превосходной стрельбы из луков они могли продержаться и в конце концов выиграть сражение.

- Держитесь!

- Давите! Чвиик!

Орки, стоящие под крепостными стенами в ожидании освобождения подступов к бревнам, с упоением кричали и поддерживали бьющихся наверху товарищей. И тут из сражающейся толпы вышел и встал на краю стены орк .

- О-о-о, это он!

- Самый страшный!

Взоры орков и темных эльфов устремились на Виида. А тот, окинув всех взглядом, не стал возвращаться назад в бой, а спрыгнул со стены и пошел в сторону, к воротам!

Собравшиеся внизу орки с почтением пропускали его вперед.

По пути Виид перекинул глефу в левую руку и, покопавшись за пазухой, достал статуэтку. Статуэтку зайца - одну из пяти маленьких прекрасных работ.

- Да появится сила! Разрушение скульптур!

Статуэтка в руке разлетелась на мелкие кусочки, и в этот момент тело Виида окуталось светом!

Вы использовали Разрушение скульптур.

Грусть! Боль! Печаль! Переполнили Ваше сердце после разрушения Прекрасной скульптуры.

Вы навсегда теряете 5 очков характеристики Искусства. Слава понизилась на 100.

В течение дня характеристика Искусство будет в соотношении 1:4 обращена в Силу.

Тысяча очков Искусства перешли в силу. К тому же увеличившись в 4 раза!

- А-а-а-а!

Виид громко закричал и со всей силы сжал глефу. Вены на его огромных руках вздулись, сила переполняла его тело. В этот момент Виид совсем не походил на человека, разбирающегося в скульптурном искусстве.

С глефой в руке он подошел к воротам.

- Ки-а-а-а-а!

И ударил по ним. Глефа разлетелась на несколько кусочков и вылетела из его рук.

- Чвиик?!

- Чвичвиик!

Орки сильно взбудоражились.

Виид подобрал сломанную глефу и продолжил бить по воротам. С каждым следующим ударом на них появлялось все больше и больше трещин, и где-то на десятый удар, протестующе скрипнув, они обвалились внутрь.

- Ва-а-а-ау-у-у!

- Проход открыт! Чвиик!

Орки радостно закричали.

Трое стоящих рядом с воротами эльфов устремились к пролому.

- Не дадим оркам пройти!

- Растите! Растите новую стену!

- Используйте магию! Мы прогоним его!

Трое остроухих с копьями наперевес атаковали Виида. Им нужно было как можно быстрее убить противника и освободить магам место для создания новой стены.

- Умри!

Острое копьё устремилось к Вииду, однако он в ответ слегка шевельнул рукой и отразил оружие противника в сторону.

- Одновременно! Атакуем!

Три копья ударили в одну точку. Однако Виида там уже не было.

Даже при начищенных доспехах и поглаженной одежде, пропусти он эти три удара, здоровье бы критически понизилось. Все потому, что надетые на нем вещи были хламом!

За все время путешествий ничего достойного найти или получить за задания у Виида так и не вышло. А на создание или покупку новых ему было жаль денег. К тому же из-за увеличения размеров тела создание предметов требовало больше материалов.

- Чвииик!

Поэтому приходилось уворачиваться от ударов противников. Отразив благодаря переполняющей его силе следующий совместный удар эльфов, Виид сделал выпад вперед.

Здоровье среднего эльфа уменьшилось наполовину, а ему пришлось вновь отпрыгивать в сторону, уворачиваясь от двух других копий.

Так, проявляя чудеса сноровки, двигаясь в сантиметрах от копий противника, Виид вел бой. Он применял все, что знал, все, чему его обучили и до чего он дошел сам. Каждое его движение переполняли сила и гармония.

В результате, когда первые орки подошли к пролomu, Виид победил всех трех эльфов, и ворота были взяты.

Радостно улыбнувшись прибывшим собратям, он использовал Рев льва.

- Орки, чвичвиик, вперед! Рушьте! Грабьте! Убивайте!

Вы использовали Рев льва.

Боевой дух у всех дружественных отрядов, находящихся поблизости, повысился на 200%.

Все беспорядки прекращены.

В течение 5 минут лидерство увеличено на 195%.

Все это время несущие потери орки, воспряли духом!

- Чвииик!

- Деремся!

Орда хлынула в пролом и ворвалась внутрь крепости.

Темные эльфы, оценив сложившееся положение, отступили назад, в деревню. По дороге к ней было установлено множество ловушек, и устремившимся в погоню оркам пришлось несладко. Они опять, как и в начале битвы, гибли сотнями, если не тысячами.

Но несмотря на все ловушки, магию и стрелы эльфов, орки продвигались вперед! Основной бой теперь велся на границе поселения, где отступившие организовали новую линию обороны. Пока эльфы держались, но что будет, когда подойдет основная армия противника, они не представляли.

- Эй, мое!

- Я первый взял, чвииик!

Часть орков занялась грабежами.

Виид со слезами на глазах наблюдал за этой картиной. Пусть у эльфов не было много золота или серебра, зато они владели очень редкими камнями, фруктами и шкурами животных. Если их все продать, то можно было получить огромные деньги!

Виид страшно завидовал, но не мог остаться, чтобы поучаствовать в грабежах.

Сначала ему нужно завершить задание ордена Фреи. Попасть в храм! Как можно скорее!

На высокой отвесной скале стоял темный храм некромантов.

Пока орки и эльфы вели свое ожесточенное сражение, Бурен, Беккер, Хосрам, Дэйл и другие воины очень медленно и осторожно поднимались вверх. Еще до начала битвы Виид, спланировав путь и приказал им подниматься наверх.

- Уфффф!

- Держитесь.

Солдаты, поддерживая друг друга, усердно взбирались на гору. Так как никаких специальных приспособлений Виид на этот случай не прихватил, им всем приходилось рассчитывать только на свои силы. И если воины еще более-менее уверенно могли подниматься, то слабые священники Фреи находились в шаге от смерти.

Единственным, на что они все могли рассчитывать, был лорд вампиров Торидо!

Он превратился в огромную летучую мышь и внимательно наблюдал за тем, чтобы воины не упали. Рыцарь смерти же помогал ослабевшим солдатам.

Если бы по какому-то стечению обстоятельств наверху оказался один из темных эльфов, людям бы пришлось совсем не сладко. Однако эльфов отвлекли прибывшие к стенам орки, и воины благополучно, без потерь добрались до верха скалы.

- Ух. Наконец-то.

Виид уже ждал их на условленном месте.

- Прибыли. Никого не потеряли. Теперь беспокоиться не о чем! - сказал Бурен и для убедительности ударил себя в грудь.

Внешне Виид никак не отреагировал, но вот внутренне...

'Н-да, лучше надеяться на орков'.

Пусть орки и тупые, зато их огромное количество, и не жалко! А вот рыцарей, священников и солдат так или иначе придется беречь. Если они так просто погибнут, то ему не видать награду от короля Розенхайма.

- Быстрее. Собирайтесь, и идем к храму некромантов, - бросил им Виид и в сопровождении Рыцаря смерти и вампира отправился вперед.

- Чвиик! А это кто такие?!

Когда по дороге встречались орки, Виид просто им говорил:

- Это мои пленники. Не трогайте их. Чвиик!

- Он поймал тут людей. Завидую. Чвиик!

Так как Виид оставался в образе орка, то все такие встречи быстро разрешались.

Когда отряд подошел к храму некромантов, у входа они увидели мертвых эльфов.

Виид и догнавшие его сзади воины поспешили нырнуть в темный зев храма. Нужно было спешить: если орки успеют убить некромантов раньше них, успешное выполнение задания могут и не засчитать.

Внутри царил тяжелая, гнетущая атмосфера. Темный коридор слегка освещали еле горящие факелы.

- Чвиик!

Где-то далеко впереди слышались выкрики орков и шум сталкивающихся клинков. Видимо, орки впереди не на шутку схлестнулись с темными эльфами.

- Поспешим. Мы должны успеть. Приготовиться к битве! - отдал приказ воинам Виид.

- Да, командир!

Отряд очень быстро продвигался вперед. По пути на стенах встречались разные блестящие вещи, но ни один из воинов не остановился.

'Главное - завершить задание ордена Фрей'.

Словно призраки отряд вылетел из узкого коридора в длинный зал, в центре которого шло сражение нескольких десятков эльфов и орков.

- Чвиик!

- Защитим!

Видя такой подарок судьбы, Виид быстро выкрикнул:

- Отсюда никто не уйдет, убить всех!

Воины заблокировали проход, священники вскинули руки и задействовали заклинание:

- Красота Богини, ослепи всех. Вспышка!

Ослепшие орки и эльфы, шатаясь, кинулись в разные стороны. Но к ним уже устремились Ван Хок и Торидо, и меньше чем за минуту никого из них в живых не осталось!

Переступив через трупы, Виид с отрядом прошел в дальнюю часть зала. Там на стене висела огромная карта гряды Юрокина! Крепость темных эльфов на ней обозначалась черной точкой, а если посмотреть восточнее, можно было увидеть еще одну, но уже красную.

- Лорд вампиров Торидо! Что ты тут делаешь?! Ты преклонился перед людьми... Перед этими... несущими божественные силы, священниками Фрей!

Стоящие возле стены одетые в черные мантии некроманты не могли сдержать удивления. Всего их было двенадцать, и каждый держал в руках костяной посох и бусы, переполненные темной магией.

Виид отменил действие Трансформации скульптур и вышел вперед.

- Некроманты, вот и пришло время обрести каждому из вас по могиле.

Пока он говорил, по бокам от него встали Рыцарь смерти и Лорд вампиров. Священники приготовились использовать заклинания, каждый из рыцарей наметил себе по одной цели.

Самое грозное оружие некромантов - это заклинания воскрешения нежити. Под их действием умершие обращались в скелеты, гулей, зомби или еще более сильную нечисть!

- Слуги Фрей... Вы разрушили наше дело, - оглядевшись вокруг, печально сказал один из стоящих в центре некромантов.

Рядом не было трупов, а лежащие вдалеке орки и эльфы, даже если их поднять, такому количеству противников противопоставить все равно ничего бы не смогли.

Было видно, что темные маги уже смирились со своим поражением и готовы без сопротивления принять смерть.

- Я смотрю, вы основательно подготовились. Пришли так не вовремя. Помешали нам вернуть плохо застегнутую пуговицу на прежнее место... - склонив голову, произнес один из них.

- Бараболь! - горестно воскликнули другие некроманты.

- Я никогда не верил в божий промысел. Если это и есть истина, я готов умереть. Убей меня.

Некромант медленно вышел вперед и склонился на коленях перед Виидом.

- Бараболь, мы с тобой!

Остальные темные маги последовали за своим лидером и упали на колени. Они сидели так близко, что королевские рыцари в любой момент могли снести им головы.

- Надеюсь, в следующей жизни вы избежите зла.

Виид вытащил меч.

Он уже приготовился отрубить голову и выполнить задание ордена Фреи, но...

'Минуточку... Что-то здесь не так...'

Виид прокрутил в голове все недавние события. После выполнения дурацкого задания на получение профессии лунного скульптора он везде искал подвох! И именно сейчас происходящее, его чем-то смущало.

'Вроде по уровню задания все подходит...'

Сложность В, как и в случае с лордом Торидо. Задание, в котором придется выложиться на полную. И в чем-то это было правдой: добраться до некромантов и пройти через их союзников, темных эльфов, - не самая легкая на памяти Виида задача.

'Но почему в конце они так смиренно принимают смерть?!'

Виид был в растерянности. Ему очень хотелось убить некромантов и завершить цепочку заданий, начинающуюся еще с Сокровища Фреи. Ведь когда он вернется, он получит намного большую награду, чем ранее.

Алчность разгоралась в его глазах. К тому же каждый из склонившихся некромантов держал в руках слегка светящиеся четки и костяной посох.

'Это как минимум редкие предметы... Если их продать, цена стартует с тысячи долларов... А если предметы обладают еще и эффектами... То цена взлетит... И тут их не один и не два...'

Виид сглотнул слюну, вызванную своей алчностью. Посильнее сжал меч. И сделал шаг в сторону некроманта Барабола. Одни удар, и все будет кончено, вот только чувство недосказанности так и не покинуло его.

Бух-бух.

Сверху топали орки. Времени осталось не так много. Виид убрал меч.

- Говори, некромант. Про какую пуговицу ты говорил? И что, по-твоему, божий промысел?

Обычные игроки поспешили бы побыстрее закончить задание ордена Фреи, но слишком глубоко в Вииде засело предчувствие, что что-то идет не так.

- Виид!

- Уничтожь их, это повеление нашей Богини Фреи! - воскликнули священники Фреи. Однако вера в лидера горела в них как никогда, и они быстро успокоились.

Барабол поднял голову и спросил:

- Ты не убьешь меня, слуга Фреи?

- Я не слуга. Отвечай на заданные вопросы. Или же вас стоит убить прямо сейчас?

- Мы... Ты нам все равно не поверишь. Давай, прислужник Фреи, бей! Даже в аду я буду тебя проклинать!

-

Желание отрубить голову наглому некроманту вспыхнуло с новой силой, но Виид сдержал себя и спокойным голосом сказал:

- Даю тебе шанс. Шанс завоевать доверие. Если ты расскажешь правду, я постараюсь поверить.

- Правда? Ты обещаешь?

- Да. Однако это только обещание выслушать вас, но не оставить в живых.

Барабол осмотрел всех склонившихся собратьев, а затем начал рассказ.

- Раз уж выпал шанс, то я расскажу. Ты обещал поверить! Так вот, мир имеет неправильное представление о Бэрекене Демоффе. Да, он изучал некроمانтию и прославился как великий маг. Но...

Бэрекен - целеустремленный юноша-маг. Гений, которого признали на всем континенте. Однажды он стал проводить исследования в области вечной жизни. Хотел понять, почему люди умирают, и как можно вылечить безнадежно больных.

Однако его ученик, Шайяр, был озлоблен на мир. Шай использовал доверие учителя и с помощью лжи и темных заклинаний приобщил Бэрекена ко тьме. Так из желания победить болезни и продлить жизнь людей была создана армия нежити! В безумии Бэрекен во главе своей новой армии стал крушить этот мир и стирать целые города. А Шай поддерживал его, заключал договоры со всеми темными силами континента.

Многие окунулись в это безумие; не избежал этой участи и мой учитель, который погиб в одном из сражений. Однако когда Бэрекена победили, а армию нежити разогнали по углам континента, у нас появилось время одуматься.

В одном из храмов Вельзевула мы нашли рукопись и узнали правду о всех тех событиях. И теперь мы хотим вернуть все на свои места. Освободить Бэрекена от темных заклинаний, посланных Шайяром.

Дзинь!

Вы завершили задание 'Возрождение темных сил в Землях отчаяния'.

Некроманты, о которых все думали как о страшнейшем зле, оказались на самом деле чисты. Они не мстят миру, а пытаются исправить свои ошибки.

Награда: Получите у Первосвященника ордена Фрей.

Виид улыбнулся.

'Задание выполнено! Даже не пришлось их убивать'.

При поиске Грааля Элены и короны Фарго ему приходилось возвращаться в орден Фрей, и только после этого задание считалось выполненным. Теперь же все решилось на месте, и Виид был доволен.

И в этот момент!

'Черт!'

Виид со всей силы ударил подвернувшийся под ногами осколок стены.

'Предметы!'

Если бы он убил некромантов, то после них остались бы предметы. Костяной посох, магические четки и, возможно, что-то еще. Вещи, которые можно продать другим игрокам-магамам! Получить даже один такой комплект в игре считалось большой удачей, а тут их было двенадцать!

'Тупица! Проявил сострадание и потерял столько денег! Зачем, зачем?! Столько денег...'

Пока Виид предавался внутренним страданиям, Барабол продолжил говорить:

- Мы пришли сюда, в Земли Отчаяния, и заключили союз с темными эльфами, чтобы сдержать Шая. В прошлый раз, когда бессмертную армию победили, он успел скрыться. А затем начал создавать новую армию нежити. Пусть по количеству она несравнима со старой, но под руководством темного мага это грозная сила. К тому же Шай, опасаясь преследования и смерти, решил убить себя и обрести бессмертие. Он стал личом!

Армия бессмертных! Под руководством того, кто виновен во всех прошлых бедах, находилась здесь, в землях Отчаяния.

- Чтобы суметь остановить его, нам пришлось на коленях умолять темных эльфов оказать нам поддержку. И ради процветания своей расы эльфы согласились помочь. Построенная нами крепость должна была стать главной преградой на пути новой армии нежити. Мы должны все сплотиться. Остановить новую угрозу! Для этого нам нужна ваша помощь.

Дзинь!

Новое задание: Бессмертная армия под руководством Шайяра.

Тайна, скрытая от всего мира! Шай - именно тот маг, кто повинен во всех бедах, принесенные Бэрекеном Демоффом. После той знаменитой битвы он скрылся и создал новую армию нежити.

Чтобы выжить, орки и эльфы должны прекратить вражду между собой и встать на пути армии черного мага. Соберите все силы и отразите атаки бессмертной армии нежити.

Сложность: А.

Награда: Книга Бэрекена.

Требования: По истечению 30 дней бессмертная армия начнет войну.

Уровень А! Виид завершил задание и получил следующее по цепочке. Битва с бессмертной армией - это огромное событие для всего континента. Более того, еще никто в игре не получал задания такого уровня! Ведь для их получения нужно было выполнить какие-то особые условия.

Пока шокированный Виид размышлял, перед ним выпрыгнуло еще одно окошко с сообщением.

У Вас появилась возможность выполнить уникальное задание, связанное с профессиями игры.

В соответствии с историей континента, ни один из игроков не мог выбрать в качестве профессии - некроманта, так как они считались истинным злом среди магов. Когда Вы уничтожите Шая и выполните задание, то появится возможность для выбора этой профессии.

Предыстория: Из-за ошибки, свершенной в прошлом, некромантов убивали или ссылали в самые темные уголки мира. Поэтому им было трудно найти учеников и передать свои знания будущим поколениям. Когда они восстановят свое доброе имя, у них появится возможность вернуться в столицы королевств и начать новую жизнь.

'Задание уровня А! Да еще и связанное с профессией некромантов...'

- Командир! - Бурен, Беккер, Хосрам, Дэйл и другие с ожиданием смотрели на Вида.

Для всех них драться с армией нежити - это самое важное событие в жизни.

- Богиня Фрея... - священники начали молиться.

Посмотрев на всех них, Вид произнес:

- Я решил....

Конец 10 главы и 5-ой книги. Продолжение следует..

<http://tl.rulate.ru/book/487/8877>