

Глава 1. Рождение темного геймера.

Представьте себе жизнь, жизнь прекрасную, изысканную, яркую, но жизнь в бедности, такую, что можно увидеть только в мыльных операх. Не важно, насколько вы бедны, здесь это не мешает вам привечать незнакомцев, и с улыбкой делить последний кусок хлеба.

Если бы кто-то заявил, что подобная иллюзия существует в реальности, Хэн избил бы его до полусмерти, и ударил бы еще раз, чтобы добить.

Жизнь слишком жестока к бедным.

Трудовой кодекс и Закон о благосостоянии, законы, принятые в парламенте, не позволяли подросткам зарабатывать на жизнь ни при каких обстоятельствах. Но не смотря на то, что это было нелегально Ли Хэн уже успел поработать во всех возможных профессиях.

Он занимался кройкой на текстильной фабрике с четырнадцати. И не смотря на низкую зарплату, ему там нравилось - кормили бесплатно. Однако условия работы - подземная камера с двумя вентиляторами - поставили под угрозу его здоровье. В итоге он заработал заболевание легких и вынужден был тратить деньги на лечение.

Затем он устроился на заправочную станцию, а время от времени бродил с тачкой по улицам, собирая мусор, годный для переработки.

Но как упорно бы он не работал, денег едва хватало на жизнь.

Будучи подростком, Хэн мог зарабатывать деньги лишь нарушая закон, а его работодатели всегда пользовались этим, заставляя его попотеть. Тяжелый, низкооплачиваемый труд заставил его осознать всю ценность денег.

Но теперь все изменится.

Теперь он стал совершеннолетним, получил свою идентификационную карту и мог работать легально.

- Теперь я буду работать на пределе своих сил, - пробормотал Хэн, засунув свою карту в бумажник. - Уверен, что смогу устроиться сразу на три работы.

Хэн лишился родителей в детстве, а от его семьи осталась бабушка и малолетняя сестра.

- Ну ладно. Отныне я буду зарабатывать. Много зарабатывать, - пообещал Хэн и отправился домой.

- Ты вернулся?

Бабушка лежала под одеялом. Она подвернула тазобедренный сустав, упав с лестницы несколько дней назад, и с тех пор не могла работать. Она лишь принимала лекарства - позволить себе сходить на прием к доктору, чтобы получить подходящее лечение, она не могла и поэтому была вынуждена лечиться в домашних условиях. Она настойчиво отказывалась идти в больницу, хотя и стонала от боли во сне.

Каждый раз, когда Хэн приходил домой, он чувствовал, будто какая-то тяжесть наваливается ему на плечи. Дома было безжизненно - сестра относилась ко всему с равнодушием, а бабушка

болела. Наверное, поэтому он и не любил оставаться дома надолго.

- А где Хаян? - неожиданно спросил Хэн.

- Понятия не имею. Должно быть, снова болтается с этими бандитами.

Хаян, младшая сестра Хэна, целыми днями не появлялась дома.

- С ней все будет в порядке, - успокаивающе ответил Хэн. - Я уверен, что она не попадет в неприятности.

- Ты ее единственный брат. Брат должен оберегать свою младшую сестру.

- Да, - выдавил улыбку Хэн и зашел в свою комнату.

Он хотел устроить сестренку в университете, даже если бы ему ради этого пришлось работать на стройке или водить такси.

Да, хотя она в последнее время немного и слетела с катушек, но, тем не менее, она была яркой, смысленной девушкой, в отличие от Хэна. Он был уверен, что когда сестра пойдет в университет, то сразу найдет там свою истинную любовь и заживет счастливо.

Кроме того он хотел бы позаботиться о своей бабушке, Хэн был обязан ей многим за все то, чем она, старая и больная, пожертвовала воспитывая его и Хаян.

- Завтра я отправлюсь искать работу, - бормотал Хэн, включая компьютер. - Нужно будет еще пройти собеседование.

Его старый компьютер зажужжал, и когда установилось соединение с сетью, Хэн по давно сложившейся привычке зашел в онлайн-игру.

Он играл в Землю Магии.

Эта классическая онлайн-РПГ была запущена более двадцати лет назад. В свое время именно она разожгла интерес к онлайн-играм на всем корейском полуострове. И всего три года назад была самой популярной сетевой игрой в Корее.

На устаревшем компьютере Хэна, собранным из бывших в употреблении плат, не работало большинство современных онлайн-игр, а без тормозов у него не работало вообще ничего кроме Земли Магии.

Это была первая игра, в которую он когда-либо играл и лучше нее он еще ничего не видел. В его жизни она была единственным развлечением.

Стиль его игры был своеобразным.

Охотясь на монстров днями и ночами напролет, он совершенно не уделял внимания тому, чтобы подружиться с кем-то из игроков. Когда Хэн видел монстра, он сразу же его убивал, уровень рос, и он уходил в более опасные подземелья. Хэн никогда не участвовал ни в осадах, ни в конфликтах между кланами. Ему лишь нравилось повышать уровень своего героя и улучшать снаряжение.

Однажды он охотился на монстров двести часов непрерывно, не смыкая глаз, без сна и для него не было ничего необычного в том, чтобы в поте лица, в течение месяца или двух, набивать

уровень или охотиться за монстром.

Кто-то мог бы удивиться: почему Хэну нравилось охотиться, что такого он в этом находил? Все просто. Ему нравилось видеть, как герой становился сильнее, он радовался победам над все более и более сильными монстрами.

За короткое время Хэн добрался до максимального уровня. Он достиг конца в развитии персонажа, и ему больше некуда было идти дальше.

Подобный подвиг был достоин целой страницы в анналах истории Страны Магии. Нигде Хэн не встретил кого-то, кто мог бы сравниться в силе с его героем. В тех подземельях, где другим приходилось объединяться, чтобы выжить, он мог в одиночку вырезать всех монстров.

Достигнув максимального уровня, он отправился охотиться на великих чудовищ и убил в одиночку каждого из них хотя бы по разу, включая драконов.

И тогда для Хэна игра перестала быть интересной.

Недавний технологический прорыв открыл для мира виртуальную реальность, которую называли Святым Граалем игровой индустрии. Среди нового урожая игр в виртуальной реальности, самой впечатляющей из всех была Королевская Дорога.

Она воплотила в себе идеальный мир и миллионы людей плечом к плечу играли в Королевскую Дорогу. Тысячи профессий и миллионы навыков. Здесь можно было насладиться приключениями, или провести неделю на рыбалке с друзьями в океане, конечно если не попадешь в неожиданный шторм. Это была удивительная игра безграничной гибкости и грандиозного масштаба, которые мог превзойти лишь ее изумительная игровая вселенная.

Королевская Дорога получала самые лучшие отзывы. Говорили, что эта игра дарила величайшее удовольствие, которое только можно было бы получить от игры.

- Это уже не в моей лиге, тут ничего не поделаешь, - вздыхал Хэн. Его компьютер тормозил даже на легковесных интернет-сайтах.

Не смотря на то, что сама по себе эта игра была вполне доступной, она требовала компьютера, способного воплощать виртуальную реальность. И таким образом общая стоимость игры составляла более десяти тысяч долларов*. И даже если бы у него была такая сумма, он бы предпочел заплатить ее за лечение бабушки или за обучение младшей сестры в университете. К тому же сейчас пришло время попрощаться с игрой, ведь он собирался двигаться дальше, занимаясь чем-то более продуктивным.

(*в оригинале цены указаны в вонах. Здесь они переведены в доллары по курсу \$1 = 1000 вон.)

Вы действительно хотите удалить свой аккаунт?

Да. / Нет.

Хэн навел курсор мыши на 'Да.' Один клик и героя, которого он так долго и упорно развивал, больше не будет. Он уже было согнул палец, чтобы нажать на кнопку, как одна интересная идея пришла ему в голову: 'Говорят, что будто можно заработать денег, продав своего героя. Передача аккаунта или что-то вроде того.'

В газетах писали, что сейчас торговля героями онлайн-игр стала обычным делом и что они могут стоить целое состояние.

Хэна осенило, что было бы лучше продать героя, тому, кому он нужен, чем удалять его просто так, не получив за это к тому же ни цента.

Хэн искал в интернете сайты, на которых можно выставить героя на аукцион. Первый же запрос выдал ему десятки таких сайтов, и он выбрал лучший из них, тот, о котором писали, что на нем происходит больше всего сделок.

- Мне достаточно вывесить здесь объявление о продаже своего героя и готово?

Хэн разместил объявление, прикрепив к нему несколько скриншотов. Он описал то, каким был его герой в Земле Магии, включая его самое лучшее снаряжение, полученное с Драконов, которое стоило тридцать миллионов золотых. Он установил начальную ставку в пятьдесят долларов, опасаясь, что если он установит более высокую цену, то никто не сделает ставки. Длительность аукциона он установил в 24 часа. Хэн не ждал, что выручит больше, продлив время аукциона. И к тому же ему очень сильно нужны были деньги - он собирался купить костюм для собеседования.

На сервере были и другие торги, связанные с продажей героев или игровых вещей, но у него не было к ним доступа, поскольку только те, кто платит за членство имели доступ к таким сведениям.

Выставив своего героя на аукцион, Хэн отправился спать - утром нужно было просыпаться рано и идти в ближайшее кадровое агентство.

Меньше чем за час его объявление взбудоражило блогосферу.

Ни один из тех, кто прочитал объявление Хэна, не поверил в то, что оно настоящее.

Все слышали о том, что в последнем патче максимальный уровень персонажа в Земле Магии был сильно увеличен. Максимальный уровень был равен двумстам, и считалось, что этой отметки еще не достиг ни один герой, такой уровень, казалось, практически невозможно было получить. И вот появляется объявление, в котором продается герой 200-го уровня.

- Кто-то просто разыгрывает нас

- Что за придурок разместил это скучное объявление?

- Подобное происходило уже ни раз. Неплохая попытка.

Некоторые посетители оставляли комментарии подобного рода. Одни говорили, что подобное объявление никого не обманет, другие говорили, что это просто смешно и уходило.

Они игнорировали объявление Хэна, решив, что все это шутка - люди за прошедшее время уже привыкли к подобным розыгрышам и обходили их стороной.

- Разве это возможно?..

- Никоим образом!

Многие игроки игнорировали объявление, но некоторых охватывало любопытство и тогда они читали его.

Правила аукциона требовали, чтобы к объявлению были приложены скриншоты. Окно статуса героя выглядело впечатляюще. Все характеристики достигли максимума, а снаряжение было просто фантастическим.

- Откуда он вообще взял такое оружие?

- Полный набор Доспехов Красного Дракона и щит из хребта красного дракона? Ничего себе!

- Тут сказано, что они были дарованы Черным Богом Отваги, - обсуждали посетители объявление.

Всем казалось, что тот, кто разместил все это, приложил немало усилий, для того, чтобы создать подобный фейк. Понадобилось бы немало упорства, чтобы подделать картинки настолько тщательно:

- Этот парень определенно потратил на это много времени.

- Интерфейс точно из Земли Магии, но вот из какой игры он взял эти вещи?

Среди тех, кто читал объявление, было несколько специалистов по компьютерной графике, которые искали ошибки в этих изображениях:

- Если изображение сфабриковано, то это не скрыть. Любая даже самая хорошая подделка оставляет некоторые микроскопические следы. Они не заметны для невооруженного глаза, но при помощи современных технологий можно определить, что это фейк.

Специалисты увеличили изображения в тысячи раз, вылавливали пиксели, изучили каждую тень и даже смоделировали их в 3Д, чтобы понять, как все это было сделано.

Но они ничего не нашли. В конце концов, им пришлось проглотить это:

- Эти изображения реальны

- Я ведущий дизайнер компании LK и эти изображения не были изменены, я гарантирую это.

И вопреки ожиданиям, специалисты начали подтверждать истинность изображений. Затем появились люди, которые все еще играли в Землю Магии. Когда они увидели изображения, то

удивленно восклицали:

- Этот герой реален. Его имя Виид. Он чертовски знаменит.

- Это его реальное снаряжение. Но никто не понимает, как ему удалось достичь последнего уровня.

Хэн всегда играл один, избегая переполненных игроками подземелий. Он никогда не участвовал в осаде, всегда избегал конфликтов. Но, тем не менее, слухи о нем ходили. Виид был известен как тот, кто убивал считавшихся неуязвимыми драконов и кракенов, очищал самые опасные подземелья, в одиночку.

Хотя он и сторонился людей, но это не значило, что другие игроки ничего о нем не знали. Он уже стал легендой среди тех, кто оставался в игре. Сам Хэн не придавал значения тому, насколько он был знаменит.

- Но тогда все это снаряжение реально, да?

- Так это...

Начальная ставка аукциона составляла пятьдесят долларов. Такая цена была низкой даже только для тех денежных сбережений, которыми располагал персонаж, если судить по текущему курсу, т.е. это даже без учета экипировки и стоимости самого персонажа это было дешево.

И люди принялись делать ставки.

Всего лишь за несколько минут ставка поднялась выше трехсот долларов, затем до семисот и меньше чем за час она превысила тысячу.

Участники торгов не колебались, поднимая ставку, ведь любую отдельную вещь из экипировки героя можно было продать и по более высокой цене.

Ставка начала стремительно расти и теперь многие, теоретически зная насколько ставка может еще подняться, сдались.

Количество игроков в Земле Магии со временем уменьшалось, но значительное их число все еще продолжало играть в нее после того, как ее сервера объединили в один и отменили оплату.

Поначалу аукцион поддерживали простые игроки Земли Магии, но вскоре к аукциону присоединились белые воротнички.

Земля Магии стала уже классической игрой, за которой было проведено несчетное число бессонных ночей. Герой Хэна был антиквариатом, чем то из разряда тех вещей, которыми можно было покрасоваться на коктейльных вечеринках, мол вот, смотрите, я владею высокоуровневым героем некогда великой игры.

Самые проникательные участники торгов тут же принялись звонить своим боссам:

- Здравствуйте. Это мистер Ким?

- С ума сошел звонить так поздно? Нарываешься на увольнение?

- Э.. прошу прощения, сэр. Но тут такое дело. Вы же играли в Землю Магии, верно?

- Да. И что?

- Герой максимального уровня из этой игры выставлен на продажу. Я думал, что это заинтересовало бы вас...

- Какого?.. Э-это ты про Виида говоришь?

- Да сэр. Так вы знаете о нем? У него двухсотый уровень. И все характеристики на максимуме, а снаряжение... - дальше следовало описание персонажа

- Участвуй! Подними до тридцати тысяч долларов со своего аккаунта. Сейчас я подъеду домой и сам посмотрю. Так что ставь прямо сейчас!

Большинство тех людей, кто занимал посты в крупных корпорациях, относились к тому поколению, которое играло в онлайн-игры в двадцати-тридцати летнем возрасте. Они еще больше повысили уровень ставок.

Сообщения об этом аукционе заполнили крупные игровые сайты и большинство игровых форумов и блогов, аукцион стал горячей темой и целые толпы сетевых игроков искали информацию о нем, поэтому в скором времени тема попала в список самых популярных поисковых запросов.

И это открыло новую главу, началась реальная борьба за лот.

тем временем Хэн тихо спал, даже не подозревая об этом.

'Физический труд... пятьдесят долларов. Мытье тарелок, тридцать. Доставка газет, доставка утреннего молока. Ночью...'

Ему снилось, будто он планирует все то, что он будет делать на следующий день.

Аукцион достиг масштабов страны, и ставка взлетела еще выше. Не смотря на то, что об этом герое было мало что известно прежде, желание человека покрасоваться подобного рода собственностью из когда-то великой игры сыграло свою роль.

Ставка наконец достигла ста тысяч долларов и теперь она превышала общую рыночную стоимость сбережений и снаряжения главного героя. Некоторые участники торгов сетовали, что у них не достаточно денег и выпадали из соревнования.

- Я думаю, что парень, продающий этого героя большой чудаки.

- Как только он додумался установить всего лишь двадцати четырех часовой аукцион за героя подобной ценности?

- Неужели он был настолько уверен, что сможет получить за него хорошую цену? - пытались утешить себя те, кто не мог больше участвовать в торгах и простые зрители.

Вскоре число комментариев стало просто неисчислимым.

Ставка все росла и росла, и когда она достигла трехсот тысяч долларов, в игру вмешалось несколько компаний. Аукцион перерос в нечто большее. Когда размер сделки стал настолько огромным, новости об этом уже начинали достигать ушей бесчисленного числа людей через СМИ, а PR-эффект подобного события теперь уже невозможно было точно оценить. Реклама в газете или на ТВ стоит дорого, да и людям, в общем-то, на нее плевать. Но что если вы

услышите о том, будто высокоуровневый игровой герой может быть продан за целое состояние? Несомненно, такая новость привлекает внимание публики. PR-агентства тех компаний, которые присоединились к торгам, делали это именно из подобных соображений.

Медиа компании и игровые телеканалы, конкурируя одни с другими, вступили в борьбу за этого героя.

Для них, вообще говоря, не имела значения рыночная стоимость. Представьте, что кабельный ТВ канал мог бы выпустить серию телепередач про некогда великую онлайн-игру, при этом демонстрируя игровой процесс от лица подобного персонажа. Такой подход не мог не поднять их популярности и имиджа.

Ожесточенное соревнование подняло ставку невероятно высоко, а владельцы сайта-аукциона улыбались от удовольствия, когда видели, как сильно возросла посещаемость их сайта.

И аукцион, наконец, завершился.

Пять игровых телеканалов соревновались друг с другом в финале, и победителем стала CTS Media, передовая телекомпания, стремительно развивающаяся в последнее время и завоевывающая свою долю рынка.

От имени CTS Media в аукционе принимал участие офис секретаря президента компании и именно они сделали последнюю ставку, когда аукцион закончился.

- Алло, - разбудил Хэна утренний телефонный звонок.

Вчера он работал на стройке, пришел домой истощенным и сразу лег спать. Он заработал тридцать долларов, что было ниже среднего, поскольку его обвинили в некомпетентности.

- Здравствуйте, - к его удивлению голос в телефонной трубке, принадлежал женщине его возраста.

- Э.. Я думаю, вы ошиблись номером, - он был уверен, что никакая женщина в своем уме не станет звонить ему, и Хэн уже готов был положить трубку, но...

- Господин Ли, вы выставили на продажу свой игровой аккаунт. Это так?

- Да, я сделал это, но...

- Мое имя Нахи Юун. Я секретарь президента компании CTS Media. Я звоню вам по поводу платежа за вашего героя, сэр. Пожалуйста, подтвердите платеж на сайте аукциона и свяжитесь с нами как можно быстрее.

- Подождите. Он что действительно был продан?

- Да, это так. Могу ли я поинтересоваться, следили ли вы за аукционом?

- Нет, я был немного занят.

Нахи Юун из CTS Media была особенной. Уже тот факт, что она работала в офисе секретарем президента, говорило о том, что она была необычной женщиной. Нахи Юун говорила на восьми языках и каждый, кто работал с ней, превозносил ее талант до небес. Но даже она была поражена тем фактом, что Хэн не следил за этим аукционом, аукционом десятилетия.

- И какова была окончательная ставка? - спросил Хэн.

Его сердце забилось чаще, он спрашивал это надеясь на то, что если она достигла хотя бы двухсот долларов, то он сможет оплатить лечение бабушки. Однако ответ, который он услышал, потряс его:

- Она составила три миллиона и девяносто тысяч долларов, сэр.

Рыночная стоимость Виида, героя Хэна составляла сто пятьдесят тысяч долларов. В популярных онлайн играх редкие вещи, как правило, оценивались выше ста тысяч, однако рыночная стоимость вещей в устаревших играх была значительно ниже. Множество факторов, сочетаясь друг с другом, послужили тому, что ставка достигла трех миллионов. Причиной этому были и ограниченное время торгов, и Слава персонажа, и привлеченный к аукциону публичный интерес. Даже сама по себе сумма сделки появилась на первых полосах газет, и это было именно тем, чего CTS Media добивались.

- Вы что издеваетесь? - бросил Хэн в ответ.

- Прошу прощения?

- Не могу поверить, что вы мне позвонили только ради этого. Я вешаю трубку.

Бросив трубку, Хэн горько усмехнулся:

- Как она вообще узнала про аукцион? И как она нашла мой номер?

Хэн не поверил в то, о чем она говорила. Все это звучало слишком невероятно. Однако когда он зашел на сайт аукциона, объявление, которое он разместил, появилось на главной странице. Там было столько комментариев, что глаза разбегались, а окончательная ставка, как и говорила Нахи, была равна трем целым, девяти сотым миллионам долларов.

Только чудом Хэн не упал в обморок, увидев это.

'Если это сон, надеюсь, я никогда не проснусь.'

На следующий день Хэн убедился, что сумма более трех миллионов долларов поступила на его счет. Теперь не было сомнений - это все происходило наяву. Хэн побежал к бабушке и показал ей банковскую книжку. Он не посмел произносить это вслух, потому что это было слишком хорошо, чтобы быть правдой.

- Бабушка, я заработал немного денег, - произнес он сбивчиво.

- Ясно, - ответила бабушка слабым голосом.

Прошло всего три дня с тех пор, как Хэн получил свою карту, думала бабушка. 'Он тяжело работал, но, не смотря на это, заплатили ему слишком мало,' - думала она.

- Я все равно горжусь тобой, Хэн.

- Не стоит говорить 'все равно', бабушка, - протянул ей банковскую книжку Хэн.

- Что это? - спросила бабушка.

- Смотри. Вот сколько я заработал, - сказал Хэн, указывая пальцем на сумму.

Бабушка потеряла свои затуманенные глаза несколько раз и посмотрела на книжку. Она отнеслась со скепсисом к тому, что увидела:

- Что?.. Хэн, что ты наделал? Ограбил кого-то? Хотя ты не смог бы получить так много с простого грабежа...

- Я продал свой аккаунт в игре.

- Аккаунт?

- Это долгая история... Но в любом случае, я заработал их честно.

- Тогда нам... - переполненная эмоциями, бабушка тихо заплакала. - Хэн, выходит, нам больше не придется беспокоиться о счетах за воду и электричество?

- Конечно же нет, мы даже можем теперь купить свой собственный дом.

- И ты сможешь вновь пойти в школу... и мы устроим Хаян в университет. Теперь покончено с нашей нищенской жизнью.

Бабушка расплакалась. И Хэн тоже. Воспоминания о лишениях и бедствиях теперь казались незначительными и далекими.

- Теперь мы сможем жить счастливо, бабушка, - сказал Хэн в слезах.

- Да.

Они были так сильно растроганы, ведь им приходилось долгие годы работать вместе, чтобы преодолеть череду многих несчастий.

На следующей неделе они занимались поисками нового дома, а бабушку отправили на исследование в госпиталь. Оказалось, что ее здоровье ухудшалось многие годы, и дело было не только в спине, поэтому было решено госпитализировать ее на некоторое время. Хаян тоже была рада новой жизни.

Но их счастье длилось не долго.

Люди в черных костюмах. Те, встречи с кем Хэн старался избегать любой ценой, явились в госпиталь.

Люди в черных костюмах вломилась в палату, в своих лакированных ботинках даже не переобувшись. Они были настолько накачены, что пятером заняли в палате все свободное место. Остальные пациенты и медперсонал покинули палату, дрожа от страха. Хэна, бабушку и пятерых мужчин оставили наедине.

Хэна успокаивало лишь то, что когда они пришли, сестры не было рядом. Их визиты никогда не заканчивались хорошо, и он не ожидал, что в этот раз будет иначе.

- Здравствуйте, мистер Ли. Примите мои поздравления, ваша семья в последнее время заработала целое состояние, - произнес мужчина с покрашенными в желтый цвет волосами.

- И что? - резко ответил Хэн.

- Мы пришли, чтобы забрать долг вашей семьи.

- Долг?

- Да, сэр. И я уверен, что вы готовы заплатить.

У Хэна перехватило дыхание. Когда он потерял родителей, ему остался в наследство семейный долг, который был равен ста тысячам долларов. Он должен был бы отказаться от права на наследование, но тогда он был еще слишком мал, чтобы знать, как это все работает. И бабушка была убита горем, потеряв своего сына, поэтому она не вспомнила, о необходимости отказаться от права наследования в гражданском суде в течение трех месяцев.

И как следствие, Хэн теперь был должен ростовщикам сто тысяч долларов. Он помнил, насколько ростовщики были беспощадны к нему, но сейчас у него были деньги, и больше нечего было бояться.

- Я заплачу. Сколько я должен?

- Заплатишь, значит? А вы самоуверенны. Но не важно. Вы же знаете, что мы всегда вежливы со своими клиентами. Вы должны нам более трех миллионов долларов.

После такого заявления Хэн пришел в ярость:

- Да где это видано?! Насколько я помню, мой отец был должен не более ста тысяч долларов.

- Слушай, прошло девять лет. Со временем процент растет.

- И все равно это слишком много, я подам иск в суд.

- В суд? Ну давай. Думаешь, судья примет твою сторону?

- Он примет справедливое решение.

- Ха-ха-ха, - взорвался смехом мужчина в ответ на такое заявление. Фальшивый блондин хлопнул себя по лбу и просто заревел от смеха.

- Объясни все так, чтобы парню стало ясно, хватит ходить вокруг да около, - проговорил молчавший прежде мужчина, стоявший позади. Хэн понял, что он тут главный.

- Да, босс. Прошу прощения, - сказал фальшивый блондин. - Послушай, мальчик и слушай внимательно. Мы сейчас не нарушаем ни одного закона. Мы действуем в рамках юридически установленных норм. Процентная ставка равна 50% в год. Простая математика. Сто тысяч становятся ста пятьюдесятью в конце первого года, двумястами двадцатью пятью на второй, в третий год это уже триста тридцать семь, а к четвертому - пятьсот шесть тысяч долларов.

Хэн продолжил вычисления самостоятельно и почувствовал отчаяние. За четыре года долг увеличивался пятикратно. Это означало, что за восемь лет долг вырос до двух с половиной миллионов и если добавить к этому еще несколько месяцев, то сумма в более чем три миллиона оказывалась вполне реальной.

Не смотря на то, что время от времени они приходили и угрожали ему, он не осознавал, насколько сильно его долг вырос с учетом процента. Получалось, он даже не подозревал, что был должен три миллиона долларов.

Банкротство! Любой человек в здравом уме подал бы прошение о банкротстве, зная, что он задолжал такую сумму. Хэн так же рассмотрел возможность объявить себя банкротом. Подвох

был в том, что ему пришлось бы заплатить суду, а так же адвокату, которому пришлось бы провести все необходимые процедуры для объявления банкротства. Иначе говоря, Хэн не мог себе позволить подать такое прошение. А если бы у него было достаточно денег для этого, ростовщики все равно не позволили бы ему подать прошение.

- Отдавай все деньги. Сейчас, - заявил фальшивый блондин.

- Нет, ни за что, - ответил Хэн.

- Нет? Само собой, господин Хэн, поступайте так, как считаете нужным. Скажете нет сейчас, мы уйдем, но вернемся завтра и спросим снова. Кроме того ведь и сумма, которую вы должны оплатить, будет немного больше чем сейчас.

Хэн видел, с какой уверенностью эти люди вели себя. С уверенностью тех, кто наделен властью.

Хэн точно знал, что произойдет, если он откажется платить. Сейчас, после того, как они узнали о его состоянии и явились лично, у него уже не было другого выбора

Они стояли и ухмылялись.

- Похоже, что твоя бедная бабушка настолько больна, что ей нужно передохнуть в этом госпитале. Ей ведь не помешает побыть здесь немного дольше? Кстати, я только что видел твою младшую сестру в коридоре. Милашка. У меня есть парочка друзей, которым нравится ухлестывать за маленькими школьницами.

- Даже не смей и пальцем тронуть Хаян!

- Спокойно, я никого пока не тронул. Мы ведь просто разговариваем, верно? Вот, должно быть, трогательное будет зрелище, если вы все втроем одновременно приболеете.

Хэн не мог больше терпеть эти завуалированные угрозы. У него не было выбора. Он знал, что эти люди могут выполнить то, что обещают.

Те, кто не может расплатиться и те, кто решил не платить... Он в свое время видел слишком много таких людей, а то, что с ними происходило впоследствии, часто было хуже смерти.

Сам он провинился лишь в том, что родился в семье, которая задолжала денег этим людям. И даже закон был сейчас не на его стороне, поэтому он вынужден был отдать им свою банковскую книжку.

Они забрали ее, выудили из своей сумки сто тысяч долларов и передали их ему вместе с сертификатом на долг, который был составлен на его родителей восемь лет назад. Это говорило о том, что они подготовились заранее и были обо всем проинформированы.

- Благодарю. До свидания, - ответил фальшивый блондин, помахав рукой.

- Постойте! - крикнул Хэн, когда мужчины выходили из палаты.

- В чем дело, сэр? Проблемы?

- Однажды вы за это заплатите.

- Что?

- Сейчас я отдал вам свой долг, но я еще расплачусь с вами за то, что вы сделали с моей семьей.

Мужчины хотели было рассмеяться, но должно быть у Хэна было что-то такое во взгляде, что помешало им это сделать. Они увидели в нем зверя. От подобного взгляда кровь холодеет в жилах.

- Похоже, что ты спятил. Тебе следовало бы преподать парочку уроков о реальном мире, - сказал фальшивый блондин.

Мужчины закатали рукава, но Хэна это не испугало, он даже не шелохнулся.

- Оставьте его. Мы уже забрали деньги, а я не хочу ввязываться в неприятности, - сказал их лидер. - Пошли отсюда.

- Но...

- Ты действительно захотел устроить разборки в больнице?

- Нет, сэр.

Мужчины начали покидать помещение.

- И кстати, парень, - проговорил босс, одарив Хэна теплым взглядом, - Я Джинсоп Канг из квартала Мёндон. Ты и правда думаешь, что твоя самоуверенность в реальном мире чего-то стоит? Раз ты решил, что мы поступаем несправедливо, заработай три миллиона долларов за пять лет и приходи ко мне. Если ты сделаешь это, я лично встану перед тобой на колени.

И ростовщики ушли.

Хэн в изнеможении осел на пол. Он слышал, как его младшая сестра всхлипывает в коридоре и как бабушка тяжело вздыхает.

После того, как у него прямо на глазах отняли все деньги, Хэна перестало что-либо интересоваться. Он сломался, тяжелое безразличие охватило его. Однако уже на третий день он сумел выбросить все это из головы и решил двигаться дальше.

Надежда есть, теперь он знал это. После всего случившегося он просто больше не мог оставлять все как есть. Неожиданно улыбка расцвела на его губах. Усмешка сквозь слезы.

Теперь он узнал, что значит иметь много денег и пусть этот миг был недолог, это научило его тому, как можно противостоять этому суровому миру.

- Ну ладно. Я сумел заработать деньги однажды, почему бы не сделать это во второй раз?

В последующие дни Хэну предстояло множество хлопот.

Он не мог распоряжаться всеми ста тысячами, что остались после прихода бандитов. Шестидесят тысяч он должен был отложить как плату за дом - контракт был уже подписан. В принципе, если бы он захотел, то мог бы и отказаться от договора, но тогда бы пришлось платить неустойку. Он ни за что не пошел бы на это.

Так что у него оставалось сорок тысяч долларов

Он утешал себя тем, что ситуация на рынке недвижимости в начале двадцать первого века позволяла ему хотя бы выгодно разменять свой дом после того, как он его купит.

Хэн записался на занятия по кумдо, где учили сражаться на мечах, а так же на тренировки по таэквондо и хапкидо.

Хэн прошел через тяжелые тренировки, на каждый день у него было по шесть различных программ. Он усиленно учился и тренировался различным видам боевых искусств в учебных центрах. Тренера звали его Диким Зверем. Он махал мечом до кровавых мозолей и упражнялся каждый день, развивая мускулатуру.

Игра в виртуальной реальности! Игроки управляют игрой движением своих тел, хотя это и имитация, жизнь здесь практически неотличима от реальности. Поэтому Хэн решил, что изучение боевых искусств и изучение игровой системы может сильно помочь.

Конечно же, искусный боец не получит здесь абсолютного преимущества перед другими. Но даже если это позволит повысить его силу на лишние десять процентов, Хэн считал, что этим стоило бы воспользоваться. Ведь даже эти десять процентов могли сыграть решающую роль.

Днем Хэн совершенствовался в боевых искусствах, а ночью он изучал особенности игр в виртуальной реальности. Он тщательно анализировал то, насколько широкой популярностью пользуется та или иная игра, и на какой игровой системе эти игры основывались. Он рисовал таблицы для различных рас, классов, городов и навыков в игре и вешал их на стены в своей комнате. Уже через неделю ни одного свободного места на стене не осталось.

В течение года он готовился. Изучал виртуальную реальность и боевые искусства. Но не только их, уже в первый месяц он выбрал свою цель и подробно изучал развитие Королевской Дороги. Девять из десяти игроков играли именно в нее. Такая тенденция соответствовала ожиданиям Хэна. Как и ожидалась, вся индустрия виртуальной реальности была завоевана ей и прямо в соответствии со своим названием, Королевская Дорога правила здесь. Рыночная доля Королевской Дороги в индустрии сетевых игр составляла более 75%. В дни крупных конфликтов между игровыми гильдиями, телевизионные рейтинги соответствующих шоу превосходили рейтинги всех прочих передач. Игра величественно открыла новую эпоху, когда славу, власть или деньги можно было заработать при помощи одной только игры. Необычайный мир и технологии виртуальной реальности сплелись воедино в Королевской Дороге и обеспечили ей подобный успех.

- Отлично, все идет по плану, - бросил Хэн свой ледяной взгляд на экран монитора.

В тот день он купил специальную капсулу, предназначенную для подключения к Королевской Дороге. Она стоила десять тысяч долларов. Хэн практически плакал, отдавая деньги, говоря себе, что это было своего рода вкладом в будущее, он должен был его сделать.

Он был готов к игре. И вот она началась. Хэн чувствовал себя солдатом, готовым ринуться в бой.

Желаете установить соединение с Королевской Дорогой?

Да. / Нет.

- Да! - не теряя ни секунды прокричал Хэн, и устремился в игру.

Глава 2. Появление дикого зверя.

'Сканирование сетчатки ваших глаз и узора вен показало, что вы являетесь незарегистрированным игроком. Хотите создать новый аккаунт?'

Хэн подключился к королевской дороге и первым что он услышал, был женский голос.

Он осмотрелся вокруг в поисках источника голоса, но рядом никого не было. Вокруг сияло лишь пустое белое пространство. Тогда он понял, что это начался процесс активации нового аккаунта.

- Да!

'Выберите имя ва..'

- Виид.

Виид - сорняк, низший из низших существ в королевстве растений. Хэну такое имя казалось самым подходящим.

'Выберите пол: мужчина, женщина или нейтр...'

- Мужчина!

'В Королевской Дороге существует сорок девять рас. Вы можете выбрать расу из базовых двадцати девя...'

- Человек!

'Определите ваш внешний...'

- Хочу выглядеть самим собой!

'Ваш аккаунт был активирован. Ваши характеристики и класс будут определены в процессе игры в Королевскую...'

- Пропустить!

'Выберите город и королевство, в котором вы хотели бы начать игру.'

- Крепость Серабург, королевство Розенхайм!

'Добро пожаловать в...'

- Пропустить!

Не желая тратить ни секунды, Хэн пропустил обучение и принял несколько быстрых решений в соответствии со своим изначальным планом - месячная плата в триста долларов была для него значительной.

В Королевской Дороге более сотни больших городов и тысячи мелких. Новый игрок может начать свое приключение в столице или в другом достаточно большом городе. Это относилось и к Вииду.

Вспышка

Вспыхнул свет и он появился в крепости Серабург, королевства Розенхайм.

- Вот это..., - Виид был настолько ошарашен, увидев вокруг себя бесчисленное множество героев, игроков и НИПов, - Не Игровых Персонажей, - что ему показалось, будто он потерялся в самом центре Сеула.

- Где это я? Невероятно! - Виид пораженно озирался вокруг. Он не верил своим глазам.

Его окружал гомон, люди вокруг торговались и болтали друг с другом. Тот, что он видел перед своими глазами, было неотличимо от реальности. Повсюду вокруг сновал занятой народ.

Он окинул взглядом свои ноги и его чувства подсказали ему, что то, что он видит абсолютно реально. Незнакомцы проходили мимо него, пока он ошеломленно стоял на месте:

- Взгляните. Я уверен, он новичок.

- Похоже, что он никогда раньше не видел виртуальной реальности, - подобные мимолетные комментарии бросали ему в спину некоторые игроки, проходя мимо.

Они привели его в чувство и заставили собраться.

'Они правы. Это Королевская Дорога. Мир виртуальной реальности и моя новая работа.'

Как бы тщательно Виид не готовился, его знания о виртуальной реальности и исследования игровой механики не смогли подготовить его к тому, что он чувствовал сейчас.

Поначалу Виид растерялся, но это было лишь временное явление и вскоре он смог взять себя в руки. Теперь отличия так же начали попадаться ему на глаза. Все чувства говорили о реальности происходящего, но люди вокруг были закованы в броню или носили кожаные жилеты.

Неподалеку от того места, где он появился, находилась доска объявлений, где висели различные карты и описания королевства Розенхайм, а так же указания по применению базового интерфейса.

Виид сжал кулаки.

'Пора начинать.'

Он принялся упражняться - приседал и вставал, а затем принялся прыгать на месте, кувыряться и делать удары ногами и руками. Он поворачивал талию и проверял один сустав за другим, шевелил пальцами на руках и ногах и наклонял голову вперед и назад.

Хотя на него и сыпались горы усмешек, Виид старался не обращать на это внимания.

- Эй, что этот парень вообще делает?

- Похоже, он просто учится правильно двигаться. Наверное, до сих пор не освоился с виртуальной реальностью.

- А, понятно. Но какой смысл устраивать это шоу посреди людной улицы?

В конце концов, Виид не выдержал всех этих насмешек и слишком уж они отвлекали. Да и зачем устраивать представление перед незнакомцами?

Рывок!

Виид в спешке покинул стартовую площадь.

Новичку в Королевской Дороге запрещено покидать город, в котором он появился в течение недели реального времени. А неделя реального времени равна четырем неделям игры. Большинство новичков проводили это время, занимаясь самыми базовыми вещами - выполняли простые задания, изучали ремесленные навыки, которые просто получить, такие как шитье одежды, кузнечное дело или готовку. Игра славится своей неограниченной гибкостью, доходящей практически до бардака. Пока что все самые высокие посты занимали НИПы, а не игроки, требовалось так же укреплять свои связи с ними, хотя значительное число игроков все-таки работало в магазинах или библиотеках, зарабатывая деньги.

Центральную площадь до краев наполняли киоски тех, кто хотел что-то продать или купить у игроков. И множество новых отрядов в поисках приключений созывалось здесь каждую минуту.

Вскользь осматриваясь вокруг, Виид, не задерживаясь, отправился в Тренировочный Зал.

В Тренировочном Зале можно находиться любому игроку столько, сколько тот ни пожелает. Многие посещают его для того, чтобы испытать и поэкспериментировать с новыми навыками. Практически невозможно найти тех, кто бы подобно Вииду отправился бы туда сразу же после создания своего героя. Не то что бы новичкам было интереснее в других местах того королевства и города, где они были рождены, основная причина заключалась в том, что занятия в Тренировочном Зале считались малоэффективными.

Глаза инструктора фанатично сверкнули, когда он увидел Вииду входящего в тренировочный зал:

- Молодой искатель приключений, я полагаю, вы совсем недавно прибыли на Версальский континент? - спросил он.

- Да, сэр, - коротко ответил Виид, он все еще был несколько расстроен тем, что сделал из себя посмешище уже в самый первый день.

- Как только вы столкнетесь с монстрами, вы поймете, что тренировки с мечом вам абсолютно необходимы. Нужны ли вам мои инструкции? Вам следует выбрать любое незанятое пугало и просто бить его так, как вам захочется. Деревянный меч будет лежать прямо напротив пугала, и вы можете воспользоваться им.

- Благодарю, сэр. Этого достаточно. Мне больше не требуется советов.

- Бог в помощь.

Виид схватил деревянный меч и подошел к пугалу, которое стояло в самом дальнем углу. И начал бить его.

Один раз, второй, третий. Его руки постепенно привыкали к весу деревянного меча и к ощущению удара по пугалу.

В Королевской Дороге новый герой не может повышать свой уровень в течение первых четырех недель, поскольку ему запрещено выходить из города и охотиться на монстров. Как правило, все занимаются в это время выполнением различных заданий, таким образом, получая очки расположения, зарабатывая деньги и формируя свою собственную сеть знакомств. Зная это, Виид тихо продолжал бить пугало деревянным мечом.

В тренировочном зале замка Серабург стояло более тысячи пугал и бесчисленное число деревянных мечей, развешанных на стенах. Зал часто посещают игроки, жаждущие опробовать новые умения. Однако в этот день взгляды всех посетителей оказались сконцентрированы на одном человеке.

- У этого парня определенно железная воля.

- Он необычайно крепок.

- Не могу поверить, что хотя бы один здравомыслящий человек может зайти так далеко.

Виид обливался потом. Белая рубаша и штаны, выданные ему с самого начала, впитали пот и прилипли к телу, но он продолжал наносить по пугалу один удар за другим, не делая и минутного отдыха.

Сила увеличилась на 1.

После шести часов избиения пугала, Виид наконец услышал хорошие новости. Он почувствовал, что как будто меч стал немного легче.

- Окно характеристик, - пробормотал Виид, продолжая избивать пугало.

Герой: Виид. Тип: Нейтральный.

Уровень: 1. Класс: Нет.

Титул: Нет. Слава: 0.

Здоровье: 100. Мана: 100.

Сила: 11. Ловкость: 10. Живучесть: 10.

Мудрость: 10. Интеллект: 10.

Лидерство: 0. Удача: 0.

Атака: 3. Защита: 0.

Сопrotивляемость магии: Нет.

Герой Хэна был слабым, ничего выдающегося.

Пять часов спустя:

Живучесть увеличилась на 1.

Ловкость увеличилась на 1.

Эти две характеристики повысились практически одновременно.

- Фух.

Виид наконец отложил деревянный меч, чтобы сделать короткий перерыв. Он бил пугало около восьми часов непрерывно, не прерываясь даже чтобы перекусить или попить воды.

Он сильно устал, к тому же его мучила жажда, и желудок не прекращая урчал.

- Окно инвентаря.

Отреагировав на ключевое слово, полупрозрачные изображения содержимого инвентаря Виида всплыли перед его глазами. Фляжка и десять кусков ржаного хлеба, вот и все.

В королевской дороге игроку предстояло самому добыть все необходимое. Другие игроки зарабатывали деньги, выполняя простые задания в первые четыре недели, но у Виида не было на это времени, ни минуты. Он достал кусок ржаного хлеба и фляжку и принялся жевать хлеб. По мере того, как он ел, его голод понижался, а показатель удовольствия рос

- Предполагается, что я должен есть каждые пять часов. Во время интенсивных тренировок лучше есть еще чаще, но мне не нужно поднимать показатель удовольствия до максимума. Все что мне нужно, это просто не умереть от голода.

Виид быстро закончил перекус, поднял деревянный меч и вновь встал перед пугалом.

- Опять он за свое.

- Парень сумасшедший.

- Может быть, он просто не любит это пугало.

- Возможно, но тогда он не остановится, пока не разломает пугало на куски.

После последних слов, пугало как будто вздрогнуло. Или это только показалось? На нем уже не было живого места после ударов меча Виида. А наблюдатели вновь задались все тем же вопросом:

- Зачем, черт побери, этот парень избивает пугало?

- Мне кажется это полностью бессмысленным. Если ему нужно повысить навык, гораздо эффективнее было бы выйти в поле и бить там кроликов, чем применять его здесь на пугале.

- Нет, посмотри, он не использует никакого навыка. Больше похоже, что он бьет его самыми простыми ударами.

- Должно быть, он делает это чтобы повысить свои характеристики, - произнес рыцарь в сияющей броне, чем мгновенно привлек к себе внимание публики.

- А разве можно повысить характеристики, просто избивая чучело? - спросил темнокожий рейнджер.

- Что? А, да, конечно можно, - ответил рыцарь.

- Тогда почему ты сам не избиваешь пугало, а вместо этого занимаешься повышением уровня? - вновь спросил рейнджер.

Рыцарь, которого звали Плуту, был достаточно высокого уровня и он многое знал из достаточно надежных источников. Он был единственным, кто правильно угадал смысл действий Виида.

Когда воин сильно нагружает свое тело, его выносливость и стойкость увеличивается. Также как и с волшебником, если тот колдует большое количество заклинаний, растет его мудрость и интеллект. Но подобные добавки незначительны по сравнению с теми бонусами к характеристикам, которые можно получить, повышая уровень. Пол дня избия пугала без перерывов и отдыха повысит одну или две характеристики. А поскольку с повышением уровня герой получает пять очков характеристик, то что делал Виид выглядело достаточно глупым.

- Это действительно неразумно, - покачала головой волшебница, услышав объяснения Плуту. Но тот считал иначе:

- Но это работает, - сказал он.

- Прошу прощения?

- Когда убиваешь монстра, уровень которого ниже твоего собственного, получаешь лишь небольшое количество опыта. Вы знаете об этом?

- Конечно.

- Другими словами, чем выше ваш уровень, тем тяжелее получить новый. Однако, если повысить силу, пройдя такую тренировку в самом начале, позже вам будет проще охотиться на монстров. Ближе к концу игры это будет иметь более значительный эффект.

- Раз ты знаешь об этом, то получается, ты тоже прошел через такую тренировку? Разве все остальные не стали бы поступать так же, зная об этом?

- Вообще то нет. Даже если люди бы знали, они бы не пошли на это. Есть ли здесь кто-нибудь, кто смог бы бить это пугало в течение десяти часов только для того, чтобы повысить силу на единицу?

- ...

- Существуют пределы, тому, насколько сильно можно повысить свои характеристики на пугалах, которые являются самыми слабыми 'монстрами' из всех. Предел развития силы таким способом, я полагаю, где-то около сорока. Есть ли здесь хоть кто-то, кто стал бы бить пугало в течение минимум месяца, только для того, чтобы повысить силу до сорока? Мне бы все это надоело за несколько дней.

Люди в толпе, наблюдающие за Виидом, согласно закивали. Чем бить пугало непрерывно в течение целого месяца для того, чтобы повысить силу на сорок очков, не проще ли найти хорошее оружие? Конечно, предметы, повышающие силу на сорок очков уникальны, но они не так уж и редки.

- Этот способ подходит только для новичков, которых все равно не выпускают из города. Когда-то было популярным занятием бить пугало подобным образом, но об этом быстро забыли. Потому что, даже приняв во внимание те преимущества, которые вы получите в долгосрочной перспективе, заниматься этим все равно слишком скучно и утомительно.

Виид слышал разгоревшуюся между присутствующими здесь дискуссию. Он бы пошел заниматься куда-то еще, чтобы не привлекать к себе лишнего внимания, но поскольку ему было запрещено покидать замок, приходилось терпеть и все выслушивать.

'И почему это они решили, что это скучно и утомительно?'

Виид ударил деревянным мечом в полную силу. Герой становится сильнее шаг за шагом, для этого нужно упорно работать. Герой растет. Со временем он может справиться с более сильным монстром. Это приносит больше денег. Виид считал такую работу, по повышению силы героя, самым лучшим развлечением из возможных. По своей природе Виид был склонен к рутинному физическому труду.

Все это время инструктор следил за ним одобряющим взглядом.

* * *

Прошло три недели.

Виид находился в Королевской Дороге целыми днями, делая лишь минимальные перерывы на сон. Благодаря своей отличной физической форме, которую он развил перед игрой, он мог спать не больше чем по четыре часа в день. Теперь одни только воспоминания о том, через что ему пришлось пройти за эти три недели, заставляли его чувствовать себя не в своей тарелке. Сразу, как он входил в игру, начиналось монотонное избиение пугала в среднем по восемьдесят часов непрерывно, и это полностью истощало психологически.

Если бы не то и дело появляющиеся сообщения, которые подбадривали его, то он бы не справился.

Сила увеличилась на 1.

Ловкость увеличилась на 1.

Добавлена новая характеристика: Боевой дух.

Добавлена новая характеристика: Стойкость.

В королевской дороге помимо базовых характеристик иногда можно было получить и дополнительные.

Боевой дух.

Теперь вы способны временно призвать себе на помощь нечеловеческую силу или даже одной силой взгляда приводить слабых монстров в ужас. В эту характеристику запрещено вкладывать очки характеристик, но она может расти спонтанно, в зависимости от действий героя, особенно если он сражается с монстрами долгое время, либо часто встречается с монстрами, чей уровень превосходит уровень героя.

Сообщение с описанием характеристики так же появилось в момент ее получения.

Единственным навыком, которым располагал Виид, было Мастерство владения мечом.

Мастерство владения мечом [3].

Повышает силу атаки мечом на 30%.

Повышает скорость атаки мечом на +9%.

Стойкость.

Время от времени вы тратите на свои действия меньшее количество сил. В эту характеристику запрещено вкладывать очки характеристик.

Каждый раз, когда появлялось всплывающее сообщение, Виид радовался тому, как он прогрессирует. Однако его серьезно тревожило то, что он все больше отставал от своих изначальных планов. За последние три недели, которые он посвятил избиению пугала, его сила повысилась только на двадцать восемь пунктов, ловкость на двадцать пять, выносливость на двадцать два.

Если я не повышу темп, мне придется тратить свое драгоценное время не пугало и после того, как с меня снимут ограничения. Нужно покончить с этим раньше. Взгляд Виида наполнился решимостью.

Урчание

Но сейчас Виид чувствовал сильный голод. Помимо медленного развития характеристик, его тревожило и то, что у него уже заканчивался хлеб. Воду можно было набрать из ближайшего фонтана, но с хлебом дела обстояли иначе - за него нужно платить деньги.

Виид втянул носом воздух и почувствовал аппетитный запах. Он перестал махать мечом и окинул взглядом инструктора, который доставал коробку с едой, собираясь пообедать.

- Уважаемый инструктор, - виляя несуществующим хвостом, подошел Виид к инструктору.

- Так точно, кто это? Неужели сам мастер Виид? Что привело вас ко мне? - тепло спросил инструктор.

- Вам, наверное, так скучно обедать одному, поэтому я пришел, чтобы составить вам компанию, - ответил Виид подобострастно.

Виид лгал не краснея, однако громкое урчание живота выдало его.

- Похоже, что вы голодны. Садитесь рядом, у меня здесь достаточно еды, хватит и на двоих.

- Благодарю вас, сэр.

- Не стоит благодарностей. Это мой долг, разделить трапезу с потенциально великим героем, подобным вам, мастер Виид. Уверяю вас, весть о вас разнесется однажды далеко за стены крепости Серабург. В тот день, пожалуйста, вспомните обо мне.

- Да, сэр. Непременно, - пытался проявить вежливость Виид, обедая вместе с инструктором.

Ему не нравилось притворяться, хотя, но все же он был рад, что приложив совсем небольшое усилие, ему удалось неплохо перекусить. В любом случае, сейчас он подлизывался не к живому человеку. Не было ничего особенного в том, чтобы подхалимничать с НИПом, управляемым искусственным интеллектом.

Помимо развития характеристик, за последние три недели Вииду удалось наладить хорошие отношения с инструктором. И это позволило ему получить пару таких полезных бонусов.

- Кстати, мастер Виид, а что вы думаете о скульптурном искусстве, - неожиданно спросил инструктор, пока Виид увлеченно поедал обед.

'Скульптурное искусство? Что за скульптурное искусство?'

- Что вы имеете в виду? - спросил Виид, прожевав вареный рис.

- Мне просто интересно ваше мнение. Мне интересно, что вы думаете о скульптурном искусстве в целом, - ответил инструктор.

Мысли Виида стремительно метались в голове, скорость его мышления возросла, наверное, раз в пять.

'Прежде я считал инструктора простым, незамысловатым парнем, который искренне верит в превосходство меча. И величайшей добродетелью он считает изнурительные, в семь потов тренировки в Тренировочном Зале. И вот сейчас он спрашивает меня, что я думаю о скульптурном искусстве?'

Виид нахмурился, собравшись с мыслями:

- Уважаемый инструктор! Я не могу поверить, что вы даже могли упомянуть об этом. Я человек меча. И вы спрашиваете меня, прости Господи, о скульптурном искусстве? Я разочарован. И мой ответ - никогда, ни разу в жизни, даже ни на секунду мне в голову и мысли не приходило о подобном низком ремесле.

Не смотря на агрессивный тон Виида, который при других обстоятельствах мог бы и разозлить инструктора, тот неожиданно хлопнул в ладоши от удовольствия.

- Я знал, что вы так ответите!

- Об этом даже и речи быть не может. Такие вещи, как скульптурное искусство это всего лишь чудовищное недоразумение, которое не заслуживает даже секунды нашего внимания. Зачем мне, человеку меча, вообще задумываться об этом?

- Вы, безусловно, правы, мастер Виид, - в тот момент Виид почувствовал, как их отношения с инструктором неумовимо перешли к стадии наибольшего доверия.

Именно так и следует заводить друзей. Совсем не требуется проливать вместе кровь и растрачивать на это свое время и деньги. Достаточно просто присоединиться к ним в их ненависти к чему-либо и это обязательно завоеует их симпатию.

Виид ожидал, что инструктор закончит на этом разговор, но вместо этого тот почесал затылок и продолжил:

- Однако, ходят слухи, будто некий человек достиг в скульптурном искусстве таких высот, что однажды сумел вырезать статую из лунного света, - сказал инструктор.

- Сомневаюсь, сэра. Слухи всегда все искажают. Как мог кто-то, изучивший это бесполезное скульптурное искусство, резать лунный свет? Должно быть, это было нечто вроде камешка в форме луны, - улыбаясь, ответил Виид.

- Вы так считаете? Но мне говорил об этом мой предшественник. Это благородный сэра по имени Меллиум, сейчас он в Королевских Рыцарях...

Скульптура считалась бесполезным навыком, с ее помощью можно было, к примеру, вырезать изящный орнамент на куске дерева, не более того. Ходили слухи, что развил этот навык до определенной стадии, можно создавать металлическое метательное оружие. Однако это без сомнения был один из самых бесполезных навыков, который никто толком и не изучал.

- Именно по этой причине, мастер Виид, этот вопрос о скульптурном искусстве интригует меня. Нет никаких сомнений в том, что полезность этого ремесла не сравнима с искусством меча ни при каких обстоятельствах. Но не могли бы вы выяснить, содержит ли этот слух хотя бы зерно истины? Я прошу вас об этой услуге, потому что вы человек, заслуживающий доверия. Я буду рад, если вы поможете мне, - сказал инструктор.

И тогда - дзынь! - перед глазами Виида появилось всплывающее сообщение:

Загадка посещения скульптором Королевского Дворца.

В королевском совете Розенхайма давно ходят слухи о том, что человек, достигший мастерства в скульптурном искусстве, умел вырезать статуи из лунного света. Разузнайте об этом слухе и определите, правда это или нет.

Уровень сложности: E.

Условия получения задания:

Близкие отношения с инструктором, отсутствие навыка Скульптурное Искусство, уверенность инструктора в том, что герой проявляет страсть к Мастерству Меча.

(Сложность оценивается по шкале от А - самое сложное и далее в сторону снижения сложности В, С, D, E)

Виид едва сдержал ликующий возглас. Интуиция говорила ему, что этот квест наиредчайший. Ведь для того, чтобы его получить требовалось выполнить достаточно хитрые условия. Близкая дружба с инструктором - кому бы вообще такое могло понадобиться? Большинству простых игроков вообще было неизвестно местоположение Тренировочного зала и даже если бы они пришли посетить его, то не стали бы проводить тут столько времени, практикуясь на пугалах. Более того, разве кто-то стал торчать бы в Зале, избивая пугало снова и снова, повышая характеристики, так, как Виид.

Конечно, если поискать, то можно было бы найти несколько таких игроков, но Виид не отходил от пугала три недели. Кто еще мог бы выдержать такое?

Что касается дружбы с инструктором, то практически невозможно ее добиться, если конечно кому-то не придет в голову подобно Вииду, подходить к нему и просить поделиться обедом.

Но даже и сделав все это, вам нужно было выбрать стартовым городом именно замок Серабург в королевстве Розенхайм. Не говоря уже о том, что вам нужно было в правильный момент обругать скульптурное искусство вместе с инструктором.

'Отлично. Я как раз сейчас до смерти устал и проголодался. Я смогу развеяться, да и задание сложности E должно быть легко выполнимо.'

Виид кивнул инструктору:

- Для меня честь помочь вам. Хотя я и не верю во всю эту чушь, я разузнаю, что означает изваять лунный свет.

Задание принято.

- Я ценю это. Возьмите эти деньги в качестве платы за проведение расследования, - сказал инструктор, отдавая два серебряных. - Могу дать вам совет: для начала расспросите об этом в магазине скульптур.

Кусок ржаного хлеба, безвкусный, но вполне подходящий для утоления голода, стоит три медяка. Поскольку в серебряном сотня медяков, то можно сказать, что Виид получил эквивалент шестидесяти шести кусков ржаного хлеба плюс сдача, за то, что взялся за это дело. И он был уверен, что когда завершит задание, то получит еще большее вознаграждение от инструктора.

- Отлично! Теперь некоторое время можно не беспокоиться о том, что у меня кончится хлеб.

Многие годы личной практики постоянного голодания убедили его в том, что следует любой ценой избегать недоедания.

Глава 3. Просьба инструктора.

В первую очередь Виид отправился к фонтану и наполнил флягу водой, а затем пошел к скульптурному магазину. Улицы были заполнены игроками и НИПами. Фактически, это была первая прогулка Виида по улицам.

- Нужен клирик уровня семнадцать или выше.

- Эй, ребята! Мы организуем рейд в Пещеру Лэйсок. Кто желает присоединиться?

На улице было множество игроков, но никто не обращал внимания на Виида. Впрочем, его это устраивало.

Он носил базовое снаряжение путешественника, без нагрудника или иного обмундирования, все это говорило о том, что он еще не провел здесь свои четыре недели и пока не мог покинуть замок.

Виид зашел в скульптурный магазин. Среди неисчислимого количества различных магазинов, открытых в столице королевства Розенхайм, этот занимал особое место. Как правило, большинство искателей приключений попросту не имели представления о том, где этот магазин вообще находится, поскольку для них он был совершенно бесполезен. Крайне малое число игроков, изучавших скульптурное искусство, посещало его изредка. Но, не смотря на это, магазин скульптур располагался прямо рядом с ювелирной лавкой на Центральной улице. Он относился к одним из тех немногих магазинов, которые часто посещала знать.

Перезвон

- Добро пожаловать в... - приветствовал нового посетителя владелец магазина вежливой улыбкой, но увидев одежду Виيدا, он сразу же изменил тон своего голоса: - Что привело тебя сюда, незнакомец?

Виид осмотрелся вокруг и убедился, что кроме него здесь не было других покупателей. Мастерская кузнеца или продуктовый магазин всегда полны народу, но магазин скульптуры посещает всего несколько покупателей за день, если вообще кто-то посещает. Однако если сравнивать дневной доход, магазин скульптур не отстает от кузнечной мастерской. Это потому, что магазин скульптуры торгует более дорогим товаром.

Поправив свой воротник, Виид вежливо спросил:

- Я пришел сюда, чтобы найти ответ на один сильно волнующий меня вопрос, сэр.

- Так значит, незнакомец, ты пришел задать мне вопрос?

- Да сэр. И если вы бы уделите мне хотя бы секунду...

- Сейчас я занят, прошу вас уйти, - сразу же отказал ему продавец. Он говорил раздраженно.

Поскольку слава Виида была равна нулю, и они с продавцом не были знакомы, он имел полное право так поступать.

- Да, сэр, до встречи, - добродушно улыбнулся Виид вместо того, чтобы разозлиться.

- До свидания, - ответил владелец магазина.

Виид неспешно направился к дверям, попутно окидывая взглядом выставленные для демонстрации статуи.

- Великолепно! - воскликнул он. - Величие этой статуи поразило меня до глубины души. Вы продаете их Совету Розенхайма?

- О каком конкретно произведении вы говорите, незнакомец? - не смог не отреагировать владелец лавки.

- Вот об этом двуглавом орле из чистого золота. Даже не знаю, какой мастер создал это, но не могу не восхищаться его мастерством. Статуя, несомненно, гениальна. Она настолько полна жизни, что я, было, спутал ее с живым орлом, и теперь я вижу, что не напрасно посетил это место. Этот магазин заслуживает подобных шедевров. Они раскрыли мне глаза на божественную красоту, будто сошедшую на землю с небес.

Губы продавца растянулись в широкой улыбке:

- Вас интересует скульптурное искусство, путешественник?

- Полагаю, что да. Мой разум чувствует умиротворение при одном только взгляде на эти потрясающие статуи, а душа жаждет достичь хотя бы малой части той великой духовной мощи, что скрыта в них.

- Подойдите сюда и присядьте. Возможно, благодаря вашей компании я смогу развеять свою скуку.

- Благодарю, сэр.

- Желаете выпить?

- Только если вы будете настолько любезны, и напоите меня холодной медовой водой. Мне будет достаточно чашки холодной воды.

- Ну конечно! Она у меня есть.

Виид выпил медовой воды, приготовленной продавцом, утоляя усталость, накопившуюся за последние три недели.

- Говорите, что вас так сильно тревожило, - попросил владелец магазина.

- Хорошо, сэр. Но прежде, не мог бы я попросить вас позволить мне совершить краткий осмотр этих статуй? У меня есть партнер, которому требуется ваша помощь, но это менее срочно, нежели утоление потребности моей ничтожной души в изучении этих произведений искусств, - ответил Виид.

- Вы можете изучать их сколько пожелаете. Ведь именно для тех, кто способен оценить эту красоту, и создают статуи, - согласился владелец лавки, отвечая Вииду радушной улыбкой. Виид почувствовал, что он смог добиться достаточно хорошего отношения и теперь они могли общаться в более дружеских условиях.

В любом другом магазине Виид не смог бы совершить подобного осмотра. Это сработало в магазине скульптур, поскольку здесь было слишком мало посетителей и общественного внимания. Если бы вы попробовали совершить подобное в продуктовом магазине, вас тут же выпроводили бы на улицу.

В свободное время Виид мог бы получить наслаждение от вида статуй, но сейчас на повестке дня было иное.

'Сомневаюсь, что при помощи Скульптурного искусства можно заработать хотя бы немного денег.'

Наиболее дорогие статуи здесь стоили тридцать серебряных. Качественные статуи были сделаны из камня или редких пород дерева и, не смотря на впечатляющее мастерство, основную часть их стоимости составляла стоимость материалов. И это были простые фигурки из дерева или камня.

Виид знал, что можно было бы заработать денег, воздвигнув гигантскую статую льва или статую из бронзы, однако не стоило обманываться. Кто из богатой знати стал бы заказывать себе новую статую каждый год? Ему нужно было бы достичь высот популярности, чтобы дела на скульптурном фронте шли у него действительно хорошо. И хотя конкуренция тут не такая уж и большая и поэтому для того, чтобы стать лидером этой индустрии нужно приложить не так уж и много усилий, но все же это был нишевой рынок, достаточно небольшой, чтобы полагаться на него.

Наиболее верный способ заработать состояние - искать себе покупателей среди других игроков, которые постоянно повышали свой уровень и искали все новое и новое снаряжение. Хорошее оружие, крепкая броня, зачарованные браслеты и кольца были популярны среди игроков, но статуями, за редким исключением, никто из них не интересовался.

'Трата времени и денег.'

Главной целью Виида в этой игре были деньги, деньги с большой буквы 'Д.' Он осмотрел в последний раз выставленные экспонаты и вынес свой вердикт скульптурному искусству:

'Грош - цена этому навыку.'

Виид уселся напротив владельца лавки.

- Итак, что же вы ищите? - спросил тот.

- Я хотел спросить об одном давнем событии. Мне сообщили, что некто сумел вырезать статую из лунного света в королевском дворце пятьдесят лет назад. Я хотел узнать, правда это или нет, - ответил Виид.

- А, вон вы о чем! Эта история - легенда, ходящая среди скульпторов. Но я так же слышал об этом и от некоторых моих покровителей из Королевского Совета.

Виид считал, что вырезать из лунного света невозможно, что это лишь очередная городская легенда, однако и владельцу скульптурного магазина как и инструктору Тренировочного зала оказался известен этот слух.

Задание завершено! Загадка посещения скульптором Королевского Дворца.

Оказалось, что слух, о котором спрашивал инструктор, действительно ходит. Скульптор действительно вырезал из лунного света и сведения об этом широко, хотя и тайно ходят среди жителей Серабурга. Хотя и остается загадкой то, как именно ему удавалось делать это.

Вознаграждение за задание: вернитесь к инструктору, чтобы получить его.

Виид широко улыбнулся. Все же это было простое задание с минимальной сложностью Е. В то же время Виид смог подружиться с владельцем лавки, хотя и пришлось пойти для этого на определенные хитрости. Теперь, когда задание было выполнено, следовало вернуться в Тренировочный Зал и забрать вознаграждение у инструктора.

Пока Виид выбирал правильный момент, чтобы встать и распрощаться с владельцем лавки, тот, захваченный своими мыслями, наконец, проговорил:

- Но я не слышал о том, как он вырезал из лунного света.

- Разве ваши покровители из Королевского Совета, не рассказали вам?

- Хм... Они всегда говорили расплывчато и не доверяли мне. Они говорили, что королева Розенхайма Ивэйн, да покоится в мире ее душа, участвовала в этом событии. Не могли бы вы оказать мне услугу и разузнать об этом, чтобы удовлетворить мое любопытство?

Прошлое Скульптора

Слухи утверждают, что королева Ивэйн принимала участие в тех самых событиях, когда скульптор объявился в Королевском Совете и вырезал статую в лунном свете. Владелец магазина скульптур интересуется, что связывает эту пару.

Уровень сложности: E.

Предупреждение: Если кто-то узнает о том, что вы расследуете этот слух, королевские рыцари начнут относиться к вам враждебно.

Виид сжал руки, которые дрожали от возбуждения.

'Это серийное задание.'

Даже если уровень сложности задания очень низок, размер вознаграждений в серийных заданиях быстро возрастает. Чем больше стадий проходишь, тем выше становится сложность, поэтому большинство серийных заданий были слишком сложны для Виида на его текущем уровне. Сейчас Виид мог выполнять только те задания, где требовалось ходить по округе и выяснять различную информацию.

- Я пока еще недостаточно опытен для этого, боюсь, что я могу не справиться с вашим заданием, - сказал Виид

- Я уверен, что вы сможете справиться. Ваше благоразумие уберезет вас от неприятностей, - ответил лавочник.

- Если вы так считаете, я с радостью займусь этим, - сказал Виид.

Вы приняли задание.

- Благодарю вас, путешественник. Вам, наверное, стоит поспрашивать о королеве Ивэйн у уличных сплетников, либо у бардов, знающих древние легенды. Но будьте осторожны! Этот вопрос крайне деликатен, постарайтесь не вызвать неприятностей, которые могли бы опорочить королевскую фамилию.

Едва не напевая от радости, Виид направился напрямиком в трактир на другой стороне улицы.

- Добрый день.

Вернув официантке приветствие, Виид осмотрелся, выискивая барда, который соответствовал бы нескольким критериям. Во-первых, бард не должен быть игроком - маловероятно, что какой-нибудь игрок мог слышать о событии, произошедшем в Королевском Дворце пол века назад. Вииду хотелось найти кого-то из коренных жителей Серабурга, желательно постарше. И не важно, умел ли тот хорошо петь баллады или нет, старый бард был бы более надежным источником сведений, когда речь идет о светских сплетнях.

Посетив несколько трактиров, Виид нашел подходящего его требованиям барда. Это был бард среднего возраста, лет за сорок, бывалый, но все еще сохранивший молодость и обаяние.

- Благодарю за прекрасную балладу, - подошел Виид к барду, хлопая в ладоши. - Прошу прощения, сэр, что прерываю вас, но я хотел бы задать вам несколько вопросов... Приходилось ли вам слышать о том, что произошло пятьдесят лет назад в Королевском Совете Розенхайма?

Бард протянул свою руку. Виид сразу понял, что означает этот жест. Он сразу же нахмурился, его лицо напряглось, убедительно демонстрируя, что он не желает отдавать ни медяка.

- У вас такой прекрасный голос. И вы настолько талантливо написали музыку и слова к той балладе. А ваше владение инструментом безупречно...

- ...

- Уверен, вы разбили сердца многих жительниц Серабурга в те времена, когда вы сияли подобно лучу света на пике вашей карьеры. Конечно же не вызывает сомнений, что вы и до сих пор похищаете женские сердца. Для барда приключения и романтика это все. Обожаю романтику.

Рука не сдвинулась с места.

- Как я устал от таких как ты, иностранец и от ваших дешевых комплиментов, - огрызнулся бард. - Показывай деньги или проваливай.

Виид растерялся: 'Стоит ли мне отказаться от задания на середине? В любом случае, я не получу никакого штрафа, если откажусь. Но, может быть, я смогу получить более значительное вознаграждение позже и потом буду жалеть, что упустил его.'

Виид засунул руку в карман и выловил монету прежде, чем осознал свою ошибку.

'Два серебряных!'

В кармане у него лежало два серебряных, все то, что инструктор выдал ему на накладные расходы за предыдущее задание.

Бард выхватил серебряную монету из руки Виида.

Классическая ошибка - он забыл разменять деньги на более мелкие монеты заранее.

'Не могу поверить, что я допустил такую глупую ошибку!', - сказал он себе.

Виид качнулся от огорчения.

- Хм... Это секрет, так что никому об этом не рассказывай, - пробормотал бард под нос. - Королева Ивэйн и скульптор были в близких отношениях с самого детства.

- Что вы подразумеваете под близкими отношениями? - спросил Виид.

- Дурак! Под близкими отношениями между мужчиной и женщиной я подразумеваю ни что иное как любовь - они любили друг друга.

- Понял, - теперь Виид догадался, почему следует держать в секрете от Королевского Совета тот факт, что он сует свой нос в это дело.

Если бы священное имя бывшей королевы оказалось замешано в подобном скандале, Королевские Рыцари, защищая ее честь, заткнули бы рот любому и любой ценой.

Бард осмотрел бар и добавил осторожно:

- Они родились в одной деревне и выросли, храня теплые чувства друг к другу в своем сердце. Мальчика звали Захаб. Девочка всегда носила украшения, вырезанные и подаренные им в детстве, живя с мечтой, что однажды она сможет стать его женой. Но судьба сыграла с ними злую шутку. Девочка была избрана королевой, и мальчик оставил ее. Но между ними осталось

одно обещание.

- Могу ли я поинтересоваться, какое обещание? - заинтригованно спросил Виид.

- Захаб пообещал показать девочке самую прекрасную статую на свете.

- Тогда, полагаю, оно не было исполнено. У королевы должно быть множество величественных и прекрасных статуй во дворце.

- Нет, он сдержал обещание. Много лет спустя Захаб появился в Королевском Совете. Говорят, что она была настолько тронута, увидев его работу, что сказала, что это самое прекрасное творение на земле.

- Тогда, во имя Фрей, скажите мне, что же за статую, он показал королеве Ивэйн? Королева не стала бы хвалить заурядную статую.

- Верно. Отправляйся к королевской горничной, которая стала свидетелем всего происходящего и ты узнаешь от нее окончание истории. Это все, что я сам могу тебе рассказать, поскольку я и сам слышал это из вторых уст.

- Она все еще жива?

- Да, - бард показал Вииду, как добраться до дома горничной.

Виид отправился к ней. Старая женщина, она уже отошла от дел, и когда он упомянул имя королевы Ивэйн и скульптора, она одарила его радостной улыбкой.

- Ее Высочество была добродетельной и милосердной дамой. Так значит, ты хочешь узнать, что случилось тогда?

- Да, мэм.

- Да, я действительно знаю об этом, я лично служила Ее Высочеству. Вначале, когда мастер Захаб пришел во дворец, она обиделась на него.

- Могу ли я спросить, почему?

- Это из-за обещания. Когда они были молоды, он дал ей обещание. Мастер Захаб пообещал, что подарит ее высочеству наипрекраснейшую статую на свете. Но когда он пришел во дворец, то нес меч, а не нож для резьбы. Он выглядел как воин, умело обращающийся с мечом. Сердце ее высочества было разбито, видели бы вы это. Это невозможно описать! Ее высочество так верила в мастера Захаба! Она считала, что если бы небо обрушилось на землю, то даже тогда он бы остался прежним, их обещание было священным.

- ...

- В тот день соседнее королевство Брент отправило группу убийц. Они собирались захватить наше королевство и только Фрейе известно, насколько я была шокирована, когда убийцы прорвались штурмом и напали на Его и Ее Высочество в саду.

- Подлые негодяи!

- Да, молодой путешественник, можно и так сказать. Королевские рыцари были заблокированы и поэтому не могли защитить нас, мы были обречены на смерть. И вот, в тот самый момент,

мастер Захаб вошел в сад. Как ты понимаешь, прямо во время сражения. Ее высочество предупредила его и приказала уходить, но мастер Захаб лишь улыбнулся...

- Он улыбался в такой опасной ситуации?

- ... и сказал, что покажет ей самую прекрасную статую, которую он когда-либо создавал на свете. К всеобщему удивлению, лунный свет разбивался на куски, под мечом мастера Захаба. Это было поразительное зрелище. И пока он резал лунный свет, он пел песню. Дословно я не могу вспомнить ее слов, но она называлась Сердце Скульптора. Ее высочество плакала, когда слушала ее. Это была действительно самая прекрасная статуя, которую она когда-либо видела. И даже если бы он вырезал ее из деревянной доски, Ее Высочество все равно признала бы статую самой прекрасной на свете. Но я могу сказать, что то, что получилось у него из лунного света, было по-настоящему божественно. Убийцы разбежались, увидев такое невероятное зрелище, а мастер Захаб сдержал свое обещание. С тех пор прошло много лет, но я все еще трепетно храню живую память об этом.

И тогда Виид увидел появившуюся неизвестно откуда таинственную череду воспоминаний.

Мальчик держит крошечный нож для резьбы в руке. И с каждым движением ножа кусочек дерева обретает форму. Похоже, что он вырезает деву. Миниатюрную, прекрасную деву. Через его мастерство кусочек дерева наполняется жизнью.

Девочка, покраснев до кончиков ушей, наблюдает за ним. За его серьезным лицом и за движениями его ножа. Девочка любит его, любит все, что с ним связано.

Вскоре мальчик протягивает ей завершенную статуэтку. Она так похожа на девочку.

- Все, что я могу сейчас это вырезать по дереву, но однажды я подарю тебе самую прекрасную статую на свете.

- Спасибо тебе, Захаб. Я буду ждать этого дня.

Мальчик и девочка дают обещание друг другу, держась за руки.

Девочка растет, ее красота расцветает подобно цветку.

Ее замечает король, она становится королевой. Но девушка совсем не счастлива. И она по-прежнему несчастна и в тот день, когда Захаб приходит к ней.

Захаб держит меч, а не нож для резьбы.

Гуляя одна в саду, Ее Высочество в порыве страсти сжимает шипастую розу и у нее идет рубиново-красная кровь.

- Почему ты забыл о нашем обещании? То обещание было всем для меня... - печалится Ее Высочество.

В тот вечер убийцы совершают налет на замок. Королевство Брент, традиционно враждебный сосед, отправило убийц. Рыцари королевства Розенхайм один за другим гибнут в отчаянном сражении.

Ее и Его Высочеству угрожает неизбежная смерть.

Захаб сжимает свой меч.

Лунный свет начинает танцевать.

Задание завершено! Прошлое скульптора.

Обещание между мальчиком и девочкой было соблюдено. Голубоватый лунный свет раскололся на кусочки. Это, в свою очередь, позволило победить убийц. Лунный скульптор Захаб, чье скульптурное мастерство достигло уровня Мастера, подарил самую красивую статую на свете подруге своего детства.

Получен новый уровень!

Получен новый уровень!

К удивлению Виیدا, он получил сразу два уровня за выполнение одного задания.

Но и это было не все. Перед Виідом всплыло сообщение с предложением сменить класс персонажа.

Изменение класса!

Вы можете получить секретный класс - Лунный Скульптор. Приняв его, вы получите уникальные навыки, не доступные другим первичным классам. Желаете стать Лунным Скульптором?

Бесчисленное число игроков стремится отыскать секретные классы в Королевской Дороге. Но менее чем одному из тысячи удается сделать это.

- Я отказываюсь, - ответил Виид.

Пожалуйста, подтвердите ваше решение.

Вы можете получить секретный класс - Лунный Скульптор.

Желаете стать Лунным Скульптором?

- Я отказываюсь.

Для Виيدا застрять сидя где-то в углу чулана, вырезая ненужные статуи, было неприемлемо. Он мог признать, что из скульптора при правильном подходе можно получить занятный класс. Но ему требовался финансово выгодный класс, чтобы получать доход.

Пока Виид приходил в себя, горничная бывшей королевы наблюдала за ним.

- Это была прекрасная история. Благодарю вас, мэм.

- Не за что. Для меня было удовольствием рассказать вам ее. А теперь, молодой человек, я хочу подарить вам небольшой подарок. Примите ли вы его?

Разве это прилично отказываться от подарка, сделанного по доброй воле? Виид не был

настолько жесток, чтобы отказываться от любых подарков, предложенных ему. Мужчине стоит принимать любой дар с благодарностью.

- Я с радостью приму его, мэм.

Глубоко из ящика стола горничная извлекла какой-то сверток. Находящееся в нем напоминало древний скальпель.

- Этот нож для резьбы принадлежал мастеру Захабу. Он оставил его Ее Высочеству, и вот получилось так, что теперь его храню я. А это деревянная статуэтка, вырезанная мастером Захабом. Пожалуйста, возьмите, - сказала горничная.

- Я буду бережно хранить ваш подарок, - ответил Виид и принял из ее рук оба предмета.

Предмет: Нож для резьбы.

Предмет: Наследие Захаба.

Поскольку эти вещи остались от Захаба, одного из мастеров скульптурного искусства, Виид решил, что они достаточно редкие. На первый взгляд, деревянная статуя выглядела достаточно неплохо.

- Прошу вас, бережно храните нож мастера Захаба.

- Да, мэм.

Виид рассчитывал, что этот нож можно продать достаточно дорого.

- Деревянная статуя может показать вам место, где находится мастер Захаб. Надеюсь, что секреты его мастерства не будут забыты.

- Я тоже надеюсь, мэм.

- Если бы я только могла вновь услышать ту песню... Все, что можно узнать о скульптурном искусстве, скрыто в этом ноже.

- Прощу прощения?

- В ноже для резьбы мастера Захаба.

В тот миг, когда Виид взглянул на нож, после этих слов горничной бывшей королевы, его посетило неясное чувство, будто его ожидает некая неизбежная судьба.

Следуя последней воле Захаба

В тот день Захаб не умер. Он отправился к далеким землям, испытать свое скульптурное мастерство. Как только вы достигните мастерства в скульптуре, отправляйтесь на поиски Захаба, чтобы узнать от него песню Сердце Скульптора. Затем возвращайтесь сюда и спойте ее для горничной. История гласит, что в последний раз Захаба видели, когда он направлялся в зону Грэйпасс.

Уровень сложности: А.

Условия задания: Вы должны завершить задание до того, как горничная скончается. От задания нельзя отказаться.

Вознаграждение: Вы выучили следующие навыки: Идентификация Вещей, Скульптурное искусство, Ремонт вещей, Ремесленное мастерство.

Серийное задание сложности А, дающее в награду четыре навыка. Виид не знал, смеяться или плакать.

С одной стороны он знал, что получить навыки, не имеющие отношения к своему классу, невероятно сложно. Эти навыки, такие как Идентификация или Ремонт вещей, которые доступны скульпторам, могут оказаться полезными во многих случаях. Но задание сложности А будет далеко за пределами его возможностей, возможно в течение многих лет. Средний уровень игроков Королевской Дороги сейчас около ста, а самый высокий - в начале третьей сотни. Для того чтобы пройти задание сложности В, как известно, требуется сбалансированный отряд из сильных героев трехсотого уровня. А это значит, что Виид только что принял задание, к которому он даже не сможет подступить, пока не доберется до уровня

выше четырехсотого, не говоря уже о том, чтобы суметь его выполнить.

И более того, зона Грейпасс это наиопаснейшая из всех зон, заселенная сильнейшими монстрами. Это одна из Десяти Запретных Зон, где с абсолютной гарантией вас порубят на куски в тот самый момент, когда вы только попадете туда.

'Проклятье'

Количество заданий, которое игрок может выполнять одновременно равно всего лишь трем. И теперь, когда одно из них занято заданием 'Следуя последней воле Захаба', Вииду осталось только два свободных места для новых заданий.

Однако, с другой стороны, когда имеешь дело с серийными заданиями, невозможно предсказать, какая награда ожидает в конце. Данное задание предложило секретный класс уже на второй стадии. И даже после того, как он отказался принять этот класс, ему дали четыре полезных навыка. Можно только гадать, какое вознаграждение ждет в самом конце.

Виид никогда не был настолько глуп, чтобы отказываться от хороших возможностей, но, в то же время, оставалось непонятным, когда и как эти возможности раскроются. Он распрощался с горничной и вернулся в магазин скульптур.

- А, мастер Виид, вам наверняка было нелегко справиться с моим заданием так быстро, я ценю это. Я вновь убедился, что было верным решением поручить вам его, - сказал владелец лавки.

Он заплатил Вииду вознаграждение за выполнение просьбы. Виид получил две серебряные монеты, что компенсировало ту монету, на которую он фактически был ограблен бардом. Когда он вернулся в Тренировочный Зал, то получил еще одну серебряную монету со словами благодарности от инструктора. Таким образом, в сумме Виид заработал пять серебряных монет. Его уровень так же возрос до третьего, а полученные очки характеристик он распределил поровну между ловкостью и силой.

'Почему бы не взять еще одно задание?', - спросил он себя. Виид поборолся с неожиданным искушением, но все же вновь взял в руки деревянный меч. К тому же те щедрые награды, что он получил на своем маленьком уровне, были связаны с тем, что подобные, неизвестные широкой общественности задания очень редки.

Глава 4. Виид Ужасный.

Цивилизация Версальского континента зародилась примерно один миллион и восемь тысяч лет назад. В те времена люди, эльфы, гномы и орки жили вместе. Проворные руки гномов принимали роды у орков. В детстве орков крестили эльфийские женщины, а человеческие женщины купали их. Четыре расы жили вместе, дополняя друг друга. Рейнджеры эльфов собирали фрукты с деревьев, гномские мастера создавали инструменты, а разведчики людей охотились вместе с воинами орков. Мир вокруг изобиловал опасными чудовищами и слабые объединялись вместе, чтобы выжить.

Орки, взрослевшие в два-три года, по натуре были отличными воинами. От рождения наделенные нечеловеческой силой и инстинктами, они поддерживали людей и эльфов. Орки претендовали на власть по праву сильных, поскольку никто из других рас не мог сравниться с их плодовитостью и боевыми умениями. Но когда люди открыли методы ведения сельского хозяйства, одомашнив животных и растений, они завладели цепочками снабжения и постепенно оспорили превосходство орков.

Эльфы, познавшие в единстве с природой магию элементов и магию духа, стали высокомерными и начали дистанцироваться от орков, считая тех дикарями.

Гномы совершенствовались в обработке металлов день за днем и создали новое поколение вооружений, при помощи которого могли выступать против орков.

Союз четырех рас распался из-за зависти и ссор.

Люди построили на богатых землях города и объединили их в королевства.

Эльфы ушли в Лес-без-Возврата, где сила духа и элементов увеличивалась, широко расширяя могущество их магии.

Орки рассеялись по пустыням и диким землям, там они охотились на зверей и тревожили цивилизованные поселения, следуя своим желаниям, наслаждаясь сражениями.

Гномы закопались в горы, добывая руду и оттачивая ремесла.

Неизбежно люди и орки спорили друг с другом из-за нехватки продовольствия, а эльфы и гномы возненавидели друг друга в вечной борьбе за превосходство над природой.

Такова история Версальского континента. Забытая история четырех рас.

* * *

Слух о странном незнакомце, со скоростью лесного пожара разнесся по крепости Серабург. Говорили, будто некий безумный маньяк целыми неделями безмолвно избивает деревянным мечом пугало в Тренировочном зале.

- *бум* *хрясь*, - размахивал Виид в тишине деревянным мечом. Каждый удар, полученный пугалом, порождал тяжелый звук. Поначалу он довольствовался лишь тем, что ему удавалось слегка поцарапать пугало. По мере того, как сила и ловкость постепенно росли, удары мечом поднабрали силы.

- А он точно игрок?

- Думаешь, это живой человек? Маловероятно.

- Вы только посмотрите на него. Спорим, что нет.

- Неужели это НИП?

- Ну, если учесть его внезапное появление...

- Должно быть это НИП, связанный с заданием! - зажглись энтузиазмом глаза игроков.

Некоторые игроки стали предлагать Вииду деньги и еду решив, что он дает задание и тем самым пытаясь добиться его расположения. Виид отвергал их подарки, опасаясь, что его сочтут попрошайкой, но они были настойчивы:

- Да ладно тебе, бери.

- Хочешь чего-то другого? Просто скажи и я найду.

- Посмотри, разве этот железный меч не лучше деревянного? Я могу отдать его, думаю он тебе понравится.

Они следовали за Виидом, надеясь, что он выдаст им особое задание. Впрочем, наверняка они не были уверены, Виид постоянно отрицал то, что он НИП и гнал их прочь, говоря, что они мешают его тренировкам. Как ни странно это только добавляло им уверенности.

- Он не принимает подарков.

- Кто может бить пугало не два-три дня, а четыре недели подряд?

- А они с инструктором большие друзья!

Инструктор, так же считавший других игроков помехой, был добр только с Виидом и даже делился с ним обедом каждый день.

Для публики Виид не выглядел человеком. Единственный способ отличить игрока от НИП - поймать тот момент, когда он выходит из игры. Поэтому Виид и вызывал у игроков сомнения.

Некоторые высокоуровневые игроки понимали, что Виид занимается повышением силы и других характеристик. Они вежливо подходили к нему, зная точно, что он человек, но делали это с определенной целью:

- Приходи ко мне в клан, мы поддержим тебя и компенсируем затраты.

- Мы будем спонсировать тебя до сотого уровня. Предоставим все, что пожелаешь.

В других сетевых играх существовали кланы или гильдии и в Королевской Дороге они так же присутствовали, но в отличии от других игр цель у них была посерьезней. Император! Задачей каждого клана было возвести на престол Императора, своего человека, для того чтобы основать свою собственную империю на Версальском континенте и править всеми. Собирая каждый месяц налоги, феодалы и монархи могут строить в своих городах необходимые сооружения, такие как зернохранилища и кузницы, или потратить деньги на вербовку и обучение рекрутов.

Под руководством умелого правителя, экономика развивается, технология совершенствуется. Развитие технологий ведет к улучшению вооружения, производимого кузницами, а размер городов зависит от их безопасности и чистоты.

Улаживая национальные и региональные проблемы, налаживая дипломатические отношения с другими странами, тот, кто возглавляет общество, повышает свой авторитет как никто другой. Короли способствуют развитию городов на своих землях, привлекая под свою власть иммигрантов. Помимо внутренних забот есть и война.

Если и когда кто-то начинает войну, армии, созданные амбициозными королями, сталкиваются в битве друг с другом, управляемые генералами.

Мирные игроки, со своей стороны, ждут от короля мудрых и справедливых решений. Поэтому города с такими властителями становятся более зажиточными, торговля более динамичной, а это стимулирует игроков добиваться успеха в игре.

И все же Виид отклонял клановые предложения.

Сила увеличилась на 1

Ловкость увеличилась на 1

Живучесть увеличилась на 1

Слава увеличилась на 20

Здоровье увеличивалась на 100

Деревянный меч, не знавший передышек, замер в воздухе. Виид закрыл глаза.

'Я сделал это.'

Четыре недели игрового времени Виид упорно повышал свои характеристики в Тренировочном зале. К удивлению, он заработал немного известности, это никогда не помешает. Чем больше у тебя известности, тем ниже цены в продуктовых магазинах и кузницах, а НИПы в разговорах относятся к тебе с большим уважением.

- Отлично, мастер Виид, - сказал подошедший инструктор, все это время издали он с удовольствием наблюдал за работой парня.

- Благодарю вас, сэр.

- Не ожидал, что вы зайдете так далеко, но вы к счастью обманули мои ожидания. Я горжусь вами.

- Я в долгу перед вами, уважаемый инструктор, за ваши наставления.

- Ха ха, верно, - искренне рассмеялся инструктор.

Он передал Вииду меч.

- Что это за меч?..

- Он ваш. Этот меч - награда тем, кто смог пройти базовую тренировочную программу.

- Базовую...

Неожиданно Виида заинтересовал один вопрос. О том, что можно повысить характеристики, избивая чучело в Тренировочном зале, он узнал случайно, когда шерстил игровые сообщества, в одном форуме, принадлежащем парочке небольших кланов, он прочитал краткий комментарий. Поэтому и сосредоточился на развитии характеристик, прежде чем взяться за игру серьезно. На это у него были свои причины, хотя он и признавал, что тратить четыре недели на такое медленное развитие характеристик может казаться достаточно непродуктивным занятием. Другие игроки признавали, что они вместо этого скорее бы потратили меньше времени и раздобыли себе какой-нибудь предмет, повышающий характеристики.

'И все же, между повышением характеристик предметом и тяжелой тренировкой, повышающей базовые характеристики героя, есть разница. Большая разница.'

Предположим, что удача улыбнется вам, и вы найдете в своих странствиях хороший предмет, однако ваши базовые характеристики останутся теми же, независимо от того, какие предметы вы оденете. Предположим, вы развили базовый показатель силы до сорока, представьте, чему будет равна сила, если вы теперь наденете амулет, дающий +50 силы. Те характеристики, которые Виид развил в тренировочном зале, будут помогать ему прямо до самого конца игры.

- А вы знаете, сколько человек завершило базовую тренировку? - спросил Виид, осознав смысл слов инструктора.

- В этом месте шестнадцать, - сразу ответил инструктор и добавил: - Материк огромен, мастер Виид. Я думаю, что суммарно в Тренировочных залах завершило свои базовые тренировочные программы тридцать восемь сотен чужеземцев. Насколько мне известно, никто из них не проходил базовую тренировку так быстро, как вы.

Тридцать восемь сотен человек! Глаза Виида яростно сверкнули.

'Тридцать восемь сотен потенциальных соперников!'

- Вы сказали, базовая тренировка. А есть ли у вас тренировочная программа более высокого уровня? - спросил Виид, нарушая повисшую тишину.

- У нас нет, но есть в других местах.

- И где это?

- Я не знаю, где они расположены. Слышал, что туда попадали только те, кому было предначертано найти их. Для того чтобы приступить к следующему уровню тренировки, следует завершить базовый.

- Благодарю за информацию, уважаемый инструктор.

- Право не стоит.

Теперь Виид закончил с Тренировочным Залом, но когда он собирался уходить, инструктор окликнул его:

- Мастер Виид, что вы планируете делать дальше?

- Прошу прощения?

- В Логово Литварт планируют отправить экспедиционный отряд через неделю. Командир отряда - мой коллега. Его зовут Мидвэл. Если у вас сейчас нет других планов, почему бы вам не предложить ему свой меч?

Зачистка Логова Литварт.

Королевство Розенхайм за последнее десятилетие сильно пострадало от нападений многочисленных монстров. Король Сиодерн, справедливый и великодушный властитель Розенхайма, издал королевский указ, повелевающий Сиру Мидвэллу, выдающемуся рыцарю, исследовать Логово Литварт и уничтожить монстров. Уничтожьте монстров в Гнезде Литварт вместе с Сиром Мидвэллом и его солдатами.

Уровень сложности: E.

Условия выполнения задания: Задание будет провалено, если вы погибнете.

Любой другой игрок с радостью принял бы предложенную инструктором миссию.

В королевской армии Розенхайма множество вымуштрованных и хорошо тренированных солдат. Ориентировочно, средний уровень их пехотинца достигает тридцати, а уровень рыцаря превышает сто пятидесятый. В особенности почитают тех рыцарей, кто заслужил свое имя, их называют Титулованные Рыцари. Их уровни лежат в диапазоне от ста восьмидесяти до двухсот двадцати.

С таким отрядом можно вычистить любое логово без особых сложностей и Логово Литварт скорее всего не является исключением. В соответствии с исследованиями Виида, Логово Литварт заселено кобальтами, имеющими уровень в районе двадцатого и гоблинами, чей уровень колеблется в районе пятидесятого.

Все, что требовалось от Виида, присоединись он к отряду, выполняющему эту миссию, так это просто остаться в живых, причем не важно, будет ли он сам принимать участие в бою или нет. Инструктор в своей доброжелательности, предложил ему хорошую возможность, но Виид покачал головой:

- Извините, сэр.

Вы отказались от задания.

- Не может быть. Что тревожит вас, мастер Виид?

- Ничего, просто у меня все еще нет класса.

- О, Фрея, вы правы! Я действовал слишком опрометчиво. Приходите ко мне в любое время, и если у меня будет подходящее задание для вас, я дам вам знать.

Инструктор не только достиг двухсотого уровня, но еще и поддерживал связи с теми солдатами, которых он тренировал. Иными словами, у него была своя сеть связей в королевской армии. А достаточно скромное положение, которое он занимал, скрывало этот факт от общественности.

- Мастер Виид, - неожиданно спросил инструктор шепотом, - а вы уже решили, кем бы вы хотели стать?

- Я пока решаю. Наверное, схожу в гильдию знаний и спрошу, какой род занятий они могут мне посоветовать.

Гильдия знаний. Там дают советы игрокам на основе их характеристик и навыков.

На начальных стадиях большинство игроков идет одними и теми же путями, поэтому гильдия

знаний разделяет их на две группы - боевые профессии (ближний бой и поддержка) и ремесленные профессии, включающие торговцев. В редких случаях гильдия предоставляет скрытые классы, в очень редких случаях.

- Я рассказываю это вам только потому, что вы... человек, заслуживающий доверия, который отказался от такой бесполезной профессии как скульптор. Признайтесь, мастер Виид, жалеете ли вы, что не взяли за нож для резьбы?

- Конечно нет, сэр. Скульпторы... я ни за что не стану одним из них.

- Хм... Прежде я не говорил этого никому... и вы первый. Подойдите ближе.

Голос инструктора опустился до тихого бормотания. Он говорил шепотом прямо Вииду в ухо. От ороczego дыхания инструктора у Виида пошли мурашки по коже, но он сдерживал отвращение:

- Вы ищите хороший класс, и я подскажу вам. Доводилось ли вам слышать о Родригесе Мудром?

- Да, сэр

- Нанесите ему визит. Он известен как Звезда Мудрости и его почитают, поскольку он знает обо всех вещах. Он скажет вам, какая профессия вам лучше подходит. И его совет будет лучше совета какой-то там гильдии знаний. Но...

- ?..

- Подвох в том, что Советник известный чудака. Плохо то, что никогда не знаешь, как это проявится. Он может зло подшутить, капризничать или упрячиться.

- ...

- Его не получится встретить лично обычным способом. Сначала он не пожелает слушать вас. Но если вы дадите ему это, он окажет вам услугу, один раз.

Вы получили предмет: Платок королевы Ивэйн.

- Благодарю вас, уважаемый инструктор.

- Не за что. Я чувствую ответственность за ваше решение, нельзя отрицать, что доля иных мечников тяжелей, чем доля лунных скульпторов. Я буду молиться Фрее, чтобы вы получили хорошую профессию. Опасайтесь Советника Родригеса. Он коварен, поэтому не говорите ему сразу, чего вы от него хотите, прежде чем он сам не заговорит с вами.

Когда Виид уже попрощался с инструктором и выходил из Тренировочного зала, к нему подошел высоченный человек. Этого гиганта звали Питон, бесстрашный воин с огромным мечом.

- Уже уходишь?

- Да.

- Хм... и что собираешься делать?

- Сначала выберу класс, а потом буду усиленно повышать свой уровень.

- Уверен, ты быстро доберешься до вершины. Не видел прежде в сетевых играх никого настолько стойкого, как ты! И хотя я горжусь своей силой воли, но ты вообще будто сделан из стали.

Питон был воином 288-го уровня. Когда он выучил новый навык, он направился в Тренировочный зал, чтобы испытать его. Но вот придя в зал, ему на глаза попала толпа игроков, все они собрались, чтобы понаблюдать за Виидом. Питон тоже был любопытен. Кто-то путал Виида с НИПом, но когда Питон, затерявшись в толпе, услышал, что герой может повысить в Тренировочном зале свои характеристики, то принялся колотить чучело по соседству с Виидом. Сила, излучаемая массивной фигурой Питона, шокировала. В представлении участвовали еще несколько игроков, но Питон непроизвольно отвлек всеобщее внимание от Виида. За последнюю неделю Питон был единственным, с кем Виид разговаривал.

- Спасибо за комплимент.

- Как бы то ни было, я буду ждать. Того дня, когда мы вновь встретимся. Ты ведь не разочаруешь меня, правда?

- Ты будешь разочарован.

- Что?

- Своей слабостью. Я гораздо сильнее, чем ты можешь себе представить.

- А-ха-ха-ха, - во весь голос рассмеялся Питон. Поскольку уровень его превышал 280-й, он относился к сильнейшим игрокам и все говорили с ним уважительно. Виид заинтриговал его своими дерзкими ответами.

Глаза Питона сузились, и он сказал немного более серьезно:

- Я буду ждать этого.

- Береги себя, - попрощался с ним Виид и направился в поместье Родригеса Мудрого.

- Родригес Мудрый, Светоч Мудрости, искушеннейший в знаниях. Он подскажет мне, какую профессию выбрать, - говорил он себе.

* * *

Поместье Советника Родригеса располагалось в северной части крепости Серабург. Его охраняли солдаты, круглосуточно патрулирующие здание. Когда Виид подошел к воротам, два солдата приказали ему остановиться.

- Стой! По какому делу ты пришел, незнакомец?

- Я пришел посетить Советника. Инструктор из тренировочного зала поручил мне передать кое-что для него.

- Мне очень жаль. Я понимаю, что у тебя к нему дело, но Советник не принимает никого настолько малоизвестного, как ты, - ответил солдат сухо.

- Но инструктор поручил мне лично передать Советнику один предмет.

- Это не мое дело. Думаешь, тебе разрешат посетить Его Высочество только потому, что у тебя будет что-то, что ты хочешь ему передать?

- ...

Просту говоря, для того, чтобы попасть на прием к королю или аристократу, требуется впечатляющая репутация или Слава. Слава Виида была равна двадцати, слишком мало, чтобы попасть в поместье Советника.

- Раз так, могу ли я подождать здесь до тех пор, пока мне не будет позволено войти в поместье?

Вопрос Виида вызвал у стражников недоумение:

- Поясни, что ты имеешь в виду, путешественник.

- Я спрашиваю, не будете ли вы против, если я усядусь прямо тут на улице, для того, чтобы дожидаться, когда мудрец выйдет?

- Нет, не будем, - сказал солдат и безразлично добавил: - Улица открыта для всех.

- Благодарю за разрешение, - слегка кивнул головой Виид.

- Не за что. Но...

- Что, простите?

- Я говорю это тебе потому, что ты знакомый инструктора: Советник часто не выходит из поместья неделями. Особенно если, нежелательный посетитель ждет за дверью, в этом случае он точно не высунется. Ты все еще хочешь подождать его?

Предание утверждает, что Лю Бэю пришлось трижды являться к Чжугэ Ляну, прежде чем молодой мудрец согласился его принять. Но потом благодаря своей выдержки и наставлениям мудреца, Лю Бэй стал ключевой фигурой при формировании новой династии в Китае. Вспомнив этот знаменитый эпизод, Виид кивнул.

- Да.

Присев напротив поместья, Виид принялся ждать появления Советника так, как будто тот мог появиться в любую секунду. Иногда он переговаривался со стражниками и быстро выяснил, что среди рядовых солдат инструктор пользовался большим уважением. Однажды он мечтал о рыцарстве и теперь полностью подходил для того, чтобы получить его.

Тем временем опустилась ночь и в поместье Мудрого погас свет.

'Было бы глупо ждать, что я получу желаемое в первый же день. Он может сидеть там вечно.'

Виид считал бессмысленным следить за поместьем ночью, когда Советник спит. Он ушел оттуда и направился к воротам.

Лунными ночами сила монстров Версальского континента усиливается. Они становятся сильнее наполовину и приносят на тридцать процентов больше опыта. Это провоцирует игроков, не смотря на повышенную опасность, уделять ночным монстрам больше внимания.

В ту ночь Виид впервые покинул замок в поисках приключений. Здесь, на широком поле несколько игроков охотились на лис, кроликов и енотов. Все здесь были новичками, и Виид собирался присоединиться к ним.

- Так, есть ли у меня что-то, что можно использовать как оружие?

Он достал выданный ему инструктором железный меч и крепко сжал его.

- Окно характеристик предмета.

Крепкий железный меч.

Прочность: 54/54. Урон: 10-14.

Этот меч получают в награду те, кто завершил базовую тренировочную программу. Длинный меч широко используется на просторах Версальского континента, поэтому его можно найти в любой кузнечной лавке.

Эффекты: Сила +10.

Ограничения: Сила 40+, Живучесть 35+.

Меч, выданный инструктором, был одним из лучших доступных Вииду вооружений. Он взмахнул им несколько раз, прочувствовав идеальный баланс и удобство.

Виид проверил другое оружие:

- Характеристики: Ножа для резьбы!

Нож для резьбы Захаба.

Прочность: 984/1000. Урон: 40-54.

Миниатюрный короткий нож для резьбы, созданный специально для тонкой работы. Этот нож очень острый.

Эффекты: Повышает шансы нанести критический удар.

Нож резчика наносил больший урон, чем железный меч, но Виид выбрал последний. Он сделал это потому, что тот был длиннее, а значит поединок можно вести на большем расстоянии. С ножом резчика в сражениях он чувствовал себя несколько неуверенно, железный меч лучше подходил для уничтожения монстров. Кроме того, нож резчика имел более высокую прочность и, следовательно, хуже ломался, поэтому стальной меч предоставлял больше возможностей для того, чтобы совершенствовать навык ремонта, полученный Виидом.

- Отлично. Думаю я готов начинать, - взмахнул Виид своим железным мечом. - Лисы, волки, еноты, берегитесь. Сейчас я буду вас убивать.

И уже он, было, собрался начать охоту...

- Простите, - кто-то беззвучно подошел к Вииду и заговорил, - Вы один?

Повернувшись, Виид увидел прямо перед собой симпатичную девушку. Она носила хлопковую шляпу и голубоватую кожаную броню.

- Девушка, - сказал он себе.

- Да, я тут один, - понизил тон Виид.

- Хочешь поохотиться вместе с нами? У нас есть маг, клирик, лучник и монах.

Прежде чем ответить, Виид посмотрел ей за спину. Там стояли две девушки в робах и парень, который, как он полагал, был рейнджером. Когда он осмотрел их, то сразу понял, почему они позвали его присоединиться к их команде. Все эти игроки были 'хлюпиками', они носили ткань и кожу, использовали дальние атаки, и им не хватало танка, крепкого воина, того, кто защищал бы их.

'А это не плохое предложение. Это мой первый бой и возможно лучше начать его с командой. Всегда лучше перестраховаться, чем потом сожалеть', - решил он.

- Звучит неплохо, - с готовностью согласился Виид.

- Спасибо.

Виид быстро присоединился к группе.

- Рады познакомиться. Я Ирен, уровень семь, священник. Специализируюсь на навыках лечения и божественной защиты.

- Я маг шестого уровня, Ромуна. В основном имею дело с Огнем.

Обе девушки представились, и теперь наступила очередь парня. Прежде чем заговорить, он с любопытством изучил лицо Виида.

- Я Пэйл, лучник шестого уровня. А ты серьезный парень, выходить в одиночку на ночную охоту.

- Ха-ха. А я Сурка, монах шестого уровня.

Они представились и назвали свои уровни, а теперь пришла его очередь.

- Зовут Виид. Уровень три.

- ...

Присутствующих охватил легкий шок.

- И чем ты экипирован? - спросил Пэйл, набравшись смелости.

- Все, что у меня есть, это вот этот меч.

- ...

Если собрать все, до последнего медяка, то у Виида было всего пять серебряных. Чтобы купить хорошую броню, а не какие-то обноски, требовалось тридцать серебряных. Поскольку Виид не выполнял стандартных заданий, то даже не заработал достаточно денег, чтобы купить кожаную броню.

- А твой класс?..

- Не решено, - ответил Виид, с сомнением покачав головой. Он чувствовал, что что-то не так, но пока точно не мог понять, что именно.

- Черт возьми! - выдохнул Пэйл. Выглядел он потерянно.

- Ну, я думаю, ты вправе не спешить с тем, чтобы определиться с подходящим тебе классом. Кстати, похоже, что ты охотился один. Ты здесь впервые?

- Да. Я новичок в играх виртуальной реальности.

- Понятно. И почему я не удивлен, услышав это?

Услышав честные ответы Виида, Ирен и Ромуна посмотрели на Сурку осуждающе. Их взгляды говорили, что она привела не того, кто им нужен. Уровень: 3, класс: неопределен. И даже более того, этот выглядящий потрепано парень - новичок в виртуальной реальности. Недостаток опыта часто бывает фатален в первом сражении: сначала вы нервничаете, теряете сосредоточенность, потом паникуете, и теряете свою жизнь. Именно в этом порядке. Они знали об этом, поскольку и сами уже прошли через это, будучи новичками. Животные на этом поле хорошо подходят для новичков из замка, но все же они относительно свирепы и сильны. В одиночку с ними трудно справиться.

- Вот так-так, похоже, что у нас тут небольшая загвоздка, - не зная, что сказать, уклончиво улынулся Пэйл

- Ну, тогда я покину вашу группу, если вы думаете, что я буду вам скорее обузой, чем помощником, - прямо сказал Виид, решив избавить всех от возникшего дискомфорта.

- Мне жаль, - поклонилась Сурка извиняясь, осознав свою ошибку. Теперь она видела, что он носил базовое снаряжение.

'Я думала, что он сильный, поскольку у него есть железный меч. Где же он раздобыл его? Выглядит очень неплохо...', - думала она.

Виид отошел от них и направился в поле в одиночку. Пэйл и Сурка чувствовали вину за то, что отказали ему.

- И что теперь? Ищем замену?

Замены здесь были повсюду. Чего на Версальском континенте было много, так это игроков, вот монстров, наоборот, на всех не хватало.

- Но мы ведь уже пожали ему руку.

- Если мы попробуем сражаться в команде, это ведь сработает, верно?

- Полагаю да, но...

- Давайте попробуем.

Они догнали Виида, который занимался тем, что пялился на прыгающих вокруг кроликов и енотов. Он не знал о монстрах основных вещей: как много урона они могут нанести и как они обычно действуют в атаке.

- Прошу прощения, если тебе все еще это интересно, то мы хотели бы, чтобы ты был с нами.

- У меня низкий уровень, если вы не имеете ничего против этого, то я с вами, ребята, - осторожно ответил Виид.

- Тогда все в порядке. Теперь мы в команде. Тебе не нужно рваться вперед, так что если тебя это устраивает, можешь стоять за нашими спинами.

Пэйл посоветовал Вииду оставаться в укрытии вместо того, чтобы принимать активные действия в охоте, потому что, по его мнению, тот был абсолютным новичком.

- Вы уверены на счет этого?

- Да. Когда твой вклад в общие действия меньше, чем у остальных, ты получаешь меньше опыта, но, не смотря на это, твоя задача сейчас стоять в стороне и повышать уровень. Вот смотри, хотя между шестым и третьим уровнем, кажется не такая уж и большая разница всего в три уровня, но она на самом деле велика. Если на третьем уровне ты вложишь все характеристики в силу, у тебя ее будет двадцать пять. А у меня сейчас сорок. Добавь к этому десять бонусных очков при получении профессии и разница между тобой и мной становится еще более заметной.

- ...

Пэйл опустил еще и то, что за получение профессии дают и другие вознаграждения, которые даже более интересны. Например, взять лучника вооруженного мечом и мечника, вооруженного тем же мечом. Мечник сможет причинить вдвое больше урона. С другой стороны, его стрелы будут делать меньше половины от того урона, который делал бы лучник. Поэтому для остальных, мягко говоря, разочарованием было то, что у Виида пока нет профессии.

- Теперь, Виид, вставай пока что позади и смотри, как мы будем убивать монстров. Когда заметишь подходящий момент, вступай в бой, делай удар и снова отходи. Ты pomoжешь нам уже тем, что отвлечешь их внимание на себя и запутаешь их.

- Понял, - кивнул Виид.

Все недопонимания были решены, и Виид присоединился к отряду, решив поохотиться на монстров вместе с ними. Это была специальным образом собранная группа, предназначенная для охоты на зверей рядом с замком. Его товарищи уже и без него занимались этим. Но дело было в том, что они начали чувствовать, что Сурке, слабо защищенному монаху, чья защита была основана на высокой ловкости, позволяющей уклоняться от атак, уже стало слишком опасно держать удары монстров на удачу. Именно поэтому они и искали танка, того кто будет принимать основной урон монстров.

* * *

- Проклятье!

Ан Хён-До, последователь Бонкчук Кумдо, одной из традиционных корейских школ меча, скривил губы в недовольстве. Сотни подростков и взрослых практиковали Кумдо в тренировочном зале, выкрикивая боевые крики или кихап, в терминологии Бонкчук Кумдо.

- Ачи!

- Ачи!

Ан мог прочувствовать выкрикиваемые ими в бою кихапы и свист их мечей. Когда ты достиг совершенства в мастерстве меча, ты можешь услышать в звуке подсказки о том, на какой стадии в Кумдо находится ученик. Ан считался лучшим мастером Кумдо, известным во всем мире, он четырежды получал титул Мирового Чемпиона Меча. Когда Ан достиг зрелого возраста, он открыл свой собственную школу и посвятил свое время и энергию тренировкам следующего поколения воинов Кумдо. Он каждую секунду носил с собой меч, не расставаясь с ним ни на секунду.

- Я так и не нашел никого достойного. Нужно было тренировать того парня правильно, когда он еще был здесь. В нем было что-то... что-то, что могло превзойти мой талант. Плюс у него был характер и железная воля...

Еще недавно Ан был доволен тем, что имел много умелых учеников, достаточно талантливых, чтобы получать медали в Мировом Чемпионате Меча, который проводился каждые четыре года. Но, однажды, сложившееся отношение мастера к жизни перевернулось с ног на голову.

* * *

Год назад.

Парень двадцати лет пришел в школу Ана.

- Здравствуйте, я Ли Хэн. Я пришел сюда потому, что говорят, что это лучшая школа.

- Сынок, ты вообще держал раньше меч?

- Нет сэр, и именно поэтому я пришел сюда.

- Верно, ты должен научиться этому. Учись и учись до тех пор, пока не поймешь общую картину того, как все устроено в этом искусстве, и тогда мы продолжим этот разговор.

Ан считал, что на этом история закончилась, и выкинул парня из головы. Затем, одним утром, он увидел Хэна размахивающего мечом в лучах восходящего солнца. Хэн махал мечом часами. Его дыхание было скоординировано с движениями, и меч издавал прекрасный звук. Он уже превзошел ту стадию, которую новичок мог достичь за эти несколько месяцев. Ан позвал своего младшего инструктора и спросил его о Хэне, который, как оказалось, добился всего этого, тренируясь безостановочно:

- Что касается этого ученика, он просто одержим. Я не видел никого более одержимого тренировками, чем он.

- И насколько парень одержим?

- Как только он берет в руки меч, то больше никогда не выпускает. До тех пор, пока мы сами не отнимаем его.

- Вам пришлось забирать у него меч, чтобы остановить его?

- Да, мастер. Если его оставить одного, он будет махать мечом, пока не выбьется из сил. В первый день, когда он появился в школе, он продолжал махать мечом даже тогда, когда его руки уже были затерты до крови.

- Он зашел настолько далеко...

- Да, мастер. И то же самое случилось на второй день. Он мирился с болью от окровавленных ран до тех пор, пока не сформировались мозоли. У него крепкая хватка, а руки тверды как камень. Так что неудивительно, что он так быстро достиг такого уровня.

- Он поразителен!

Ан избрал Хэна своим преемником, но не говорил ему об этом. Талант и работа. Ученик имел обе добродетели, но что действительно захватило разум мастера, так это его глаза. Когда Ан обучал своего будущего преемника дуэлям, его глаза светились чем-то особым. Это была жажда боя, которую обычный человек, выхолощенный цивилизацией, не мог развить в себе. В Хэне Ли жажда боя сияла невероятно сильно.

Это было все еще временем испытаний. Ан считал, что рано рассказывать Хэну о своих планах, что это может поставить под угрозу его развитие. Поэтому мастер внешне относился к ученику довольно равнодушно, побуждая его различными способами и наблюдая за его развитием издалека.

А потом, в один из дней, Хэн перестал приходить в школу.

* * *

Настоящее время.

- Эх, - глубоко вздохнул Ан, - интересно, чем он занимается сейчас? Надо было сделать его своим преемником, когда была возможность.

* * *

Стоя за Пэйлом, Виид наблюдал за боем из безопасного места.

- Ирен, помогите мне!

- Поняла! Огненный шар! - отозвалась Ромуна

Божественная сила ведет нас к победе. Благословение!

Пока монахиня Сурка сражалась с лисой в ближнем бою, Ромуна, Пэйл и Ирен вели огонь сзади. Они приняли эту стратегию потому, что у Сурки седьмой уровень, самый высокий из всех, а у остальных была слабая защита и относительно мало жизней.

Лиса перемещалась мягко с одного места на другое. Она уклонялась от кулаков Сурки, получая совсем мало урона, а удары ее хвоста, которым она могла внезапно закрутить вокруг себя, иногда были достаточно опасны, чтобы держать Сурку на расстоянии.

Сурка постоянно балансировала на грани, у нее оставалось мало здоровья и сил. В этих случаях Ирен быстро отлечивала ее, чтобы восстановить запас здоровья и сил, а остальные атаковали лису, отвлекая ту на себя.

'А они неплохи.'

Командная работа квартета была выдающейся. Они не бросались за дешевыми вещами и не ссорились по мелочам. Виид подозревал, что слаженная работа членов его отряда уже отточилась когда-то раньше. Возможно, они играли вместе в другую сетевую игру до того, как пришли в Королевскую Дорогу. И все же охота на лису пятого уровня заставляла их попотеть. Еноты и кролики не вызывали сложностей и Сурка могла с ними справиться в одиночку. Но лиса, мягко говоря, была сильной. Виид быстро понял, что в своей охоте его отряд делал основной упор на лис.

Он некоторое время наблюдал за происходящим сражением, пока не решил, что увидел достаточно. Виид острым взглядом подметил все основные шаблоны в движениях лис и Сурки.

'Это проще, чем я думал.'

Они превосходили своего врага в соотношении четыре к одному. Как он видел, лиса двигалась медленно и предсказуемо. Он следил за ее движениями, пока не уверился в этом в достаточной степени. И тогда он сжал железный меч и вышел из укрытия.

- Осторожнее, мастер Виид, - улыбнулась Сурка подошедшему к ней Вииду.

- Ага, - коротко ответил он.

Они вновь взялись за лису.

- Я собираюсь первой привлечь ее внимание, мастер Виид, а ты атакуй позже, когда она уже будет выглядеть практически мертвой.

Сурка ударила лису, та рефлекторно прыгнула на нее. Ромуна, Пэйл и Ирен принялись закидывать новую жертву различными снарядами, как магическими, так и материальными. Когда здоровье лисы опустилось до одной трети, Виид скользнул вперед.

Прежде у него было мало опыта в сражениях в виртуальной реальности, но он был знаком с реальными боями на мечях, благодаря сотням дуэлей. К тому же он бил пугало десятки тысяч раз. Железный меч прочертил яркий сияющий след в воздухе за долю секунды. В конечной

точке яркого полукруга находилась лиса. Виид рассчитал момент атаки настолько точно, что лиса даже не успевала начать уклонение от удара.

КРИТИЧЕСКИЙ УДАР!

Появилось видимое только Вииду окно с сообщением.

'Критический удар!'

Подобное происходило только тогда, когда наносимый урон удваивался вследствие успешной атаки, в результате безупречного расчета.

Лиса была разрублена пополам и исчезла во вспышке, после нее осталось два предмета - мясо и лисья шкура.

Из мяса можно приготовить стэйки на огне, а лисья шкура один из самых широко применяемых в изготовлении одежды материалов. Процесс подобного производства требует соответствующих навыков. Новички редко учат такие навыки как готовка или портняжное дело, и чащи всего судьба подобных предметов - оказаться на прилавках бакалейных лавок.

- Отличное движение! Новичкам везет.

Улыбаясь, Сурка подобрала вещи. Пэйл и Ромуна, которые готовили наиболее опасные заклинания на случай контратаки, тоже радовались успеху своего нового товарища.

- Виид, мы распределим трофеи между всеми, как только закончим охоту.

- Хорошо.

- Тогда я пойду, приманю другую лису. Будьте готовы.

- Хорошо, приведи нам еще одну лису с хорошими трофеями.

- Эх, если бы это от меня зависело, - комично проворчала Сурка. Она ударила бродившую поблизости лису, привлекая ее ближе.

- Огненный Шар!

- Благословение. Исцеляющая Длань.

Сурка вступила в тяжелый бой, поскольку лиса двигалась быстро. Пэйл и Ромуна безостановочно изматывали лису. Меч Виида пришел в движение, когда у лисы оставалось сорок процентов здоровья. Меч выпорхнул из ножен и ударил лису подобно молнии.

Свист

На этот раз лиса не оставила никакой добычи, хотя обычно трофеи с обычных лис и не отличались особой ценностью.

Когда взялись за третью лису, меч Виида пришел в движение, когда у той оставалось половина здоровья. На этот раз не произошло критического удара, и лиса выдержала первый удар Виида. За первым ударом слитно последовал второй. На этот раз от убитой лисы остался один предмет.

- Что?

- Это выглядит странно.

- Теперь мы бьем лис быстрее.

- Они практически всегда умирают от атак Виида, - заметили закономерность товарищи, убив еще несколько лис.

С тех пор, как Виид присоединился к группе, темп с которым они убивали лис, поднялся. Как только он вынимал меч, лисы неизбежно умирали. Они исчезали в серой вспышке в тот самый момент, когда Виид взмахивал мечом.

- Ну ничего себе! - разинул от удивления рот Пэйл и пока закрывать его не собирался, поскольку Виид убивал лис так быстро, что рядом монстров совсем не осталось и Сурка теперь уже занималась тем, чтобы приводить лис из далека.

Даже когда Пэйл переставал стрелять из лука, темп охоты практически не замедлялся. Подобная необъяснимая для других товарищей Виида ситуация была связана с его характеристиками. Изначально, после активации аккаунта, Вииду дали десять очков силы, плюс сорок он получил в Тренировочном Зале. Очки характеристик, которые он получил за два уровня, он поровну вложил в силу и ловкость. В результате его сила и ловкость равнялась пятидесяти пяти, а живучесть пятидесяти. Помимо этого Виид получил еще десять очков силы от своего железного меча. Чтобы добиться такой силы, просто повышая уровень персонажа, нужно добраться до одиннадцатого уровня, при этом вкладывая в силу все очки.

Помимо этого, ловкость, живучесть, сила воли и запас жизненных сил Виида значительно превосходили его текущий уровень. Для того чтобы дополнительно развить еще и эти характеристики до его уровня, требовалось еще восемь-девять уровней.

Третий уровень Виида соответствовал среднему воину 30 уровня.

Еще большим сюрпризом было то, что за четыре недели избиения пугала, он развил мастерство меча до четвертого уровня, что преобразовывалось в сорокапроцентное повышение урона, наносимого врагам. Текущий уровень владения мечом Виида равнялся четырем плюс 98

процентов, т.е. до пятого оставалось 2 процента. Когда он достигнет пятого уровня, сила атаки увеличится до пятидесяти процентов. И, наконец, тот меч, который Виид получил от инструктора, для его уровня считался чем-то вроде мощного предмета роскоши.

Подводя итог, лиса Вииду не соперник.

- Этот меч должно быть какой-то уникальный, - сразу же заподозрил Пэйл. Другого объяснения неестественной силе Виида у него не было.

Они всё еще оставались новичками, поэтому не видели и того, что Виид умел правильно выбирать момент атаки. В сражениях в виртуальной реальности, которые основаны на реальных движениях, тот, кто достиг совершенства в боевых искусствах, очевидно, действует эффективнее остальных. Виид использовал те техники меча, которые он изучал в течение целого года тренировок, вплоть до малозаметной нетренированному глазу правильной работы ног. Вместо этого они посчитали, что у Виида уникальный меч.

- Отлично, - радовалась Сурка, заманивая лис одну за другой.

Виид крепко сжимал железный меч. Его воодушевляло то, что те техники работы с мечом, что он изучил и опробовал, оказались полезны.

'Я не потратил этот год зря', - мысленно кричал Виид. - 'Сейчас!'

КРИТИЧЕСКИЙ УДАР!

Многие атаки Виида становились критическими. Он предсказывал, как будет двигаться лиса, и бил точно в это место. Его годовая тренировка, потребовавшая не мало пота и крови, теперь приносила плоды

- Ачи! Ачи! - отрывистые боевые крики вырывались из его уст. Он погрузился в свою собственную битву, контролируя взглядом лис и беспощадно разя мечом.

Ирен и Ромуна хихикали, наблюдая за тем, как комично Виид действовал, при этом выглядя настолько серьезно. Внезапно, лапа лисы оцарапала ему грудь.

- Исцеляющая Длань.

Грудь Виида сверкнула белым, а затем он понял, что даже до того, как он получил божественную помощь, количество его здоровья падало минимально.

- Должно быть... - Виид позвал Сурку, которая собиралась приманить очередную лису, - Сурка.

- Да, Виид?

- А сколько у тебя здоровья?

- Сто пятьдесят, а что?

- Да так, просто интересно.

Лиса наносила максимум пятнадцать очков урона. У Виида не было защиты, и поэтому он получал полный урон, но жизнью у него было больше семисот.

- Сурка, давайте теперь я буду брать лис на себя?

- Ты уверен, что справишься?

- Ага. Так что продолжайте приманивать лис. Ромуна и Ирен не могут отбегать слишком далеко из-за низкого запаса выносливости. Пэйл, ты можешь стрелять в тех лис, что вдалеке, чтобы приманить их сюда? - за короткое время Виид уже занял место лидера отряда.

- Конечно.

- В таком случае, Пэйл, пожалуйста, помоги Сурке приманивать лис.

Виид перемещался из стороны в сторону. Когда Сурка отбегала назад, получая урон от лисы, он быстро убивал ее. Те лисы, которых приманивали стрелы Пэйла, мгновенно умирали в серой вспышке от ударов его меча.

Виид получил четвертый уровень и вложил все очки в ловкость. Чем выше ловкость, тем проще уклоняться от атак врагов и выше шанс ударить их, т.е. она напрямую связана с уклонением и точностью. Поскольку великолепно подходящий для новичков железный меч Виида, давал добавку к силе, то он смело вложил пять очков в ловкость, вместо того, чтобы повышать силу своего героя

Веселье продолжалось, воодушевленные быстрым темпом, Ромуна и Ирен не верили в подобную удачу. У них никогда не было такой фантастической охоты.

- Сурка, приведи сюда больше лис

- Так точно. Можешь полностью сконцентрироваться на уже заманенных, а остальное доверь нам.

- ОК.

Сурка и Пэйл занимались только тем, что приманивали лис. Если бы Виид охотился в одиночку, то ему пришлось бы бродить по окрестностям в поисках монстров и часто отдыхать, восстанавливая запасы жизненных сил, когда они заканчивались. Вместо этого, его группа теперь предоставляла ему и добычу и священника, что, несомненно, повышало темп охоты.

'Теперь я вижу отличие от одиночной игры.'

В те времена, когда Виид играл в Землю Магии, он всегда сражался в гуще монстров. Обычно он заходил в подземелье, наполненное монстрами и сражался так, как сам того хотел. Он сидел в игре днем и ночью до тех пор, пока у него не кончались травы и зелья. В инвентаре оседало столько вещей, что это мешало двигаться. Монстры подстерегали его повсюду, окружая со всех сторон. Но Виид не отчаивался, просто убивал одного за другим, пока его полностью не окружали и он не погибал.

Игра в группе сильно отличалась от того, к чему Виид привык. Она была более эффективной и гораздо веселее.

Вскоре их стратегия дала обратный эффект.

- Ай! - Сурка сделала смертельную ошибку.

При попытке приманить еще одну лису, она случайно привлекла внимание волка.

- Убегайте все! - кричала она на бегу.

- Рррр, - волк гнался за Суркой, из его чудовищной пасти капала слюна.

Пока остальные растерялись, волк непрерывно атаковал Сурку, он двигался быстрее лисы и легко нагонял ее. Ситуация выглядела безнадежно.

- Я спасу ее, вам всем нужно бежать. Силой Священного Духа, восстанавливаю ее здоровье. Исцеляющая Длань!

Ирен подавила желание бежать, спасая жизнь, и призывала Исцеляющую Длань одну за другой, восполняя быстро уменьшающееся здоровье Сурки.

- Проклятье! - после секундной нерешительности, Пэйл начал стрелять в волка из лука

Один выстрел, два, три. Как только он накладывал стрелу на лук, он сразу стрелял. Множественные выстрелы, его основной навык, летели в волка, но тот даже не вздрогнул.

Теперь, после того, как волк опознал весь отряд, как своего врага, он нападет на Пэйла или Ирен после того, как покончит с Суркой. Тогда что же предпринять Вииду?

Он сжал железный меч и шагнул вперед.

'Смогу ли я сделать это? Почему бы нет?'

На первый взгляд, клыки и когти волка выглядели устрашающе. Виид не сомневался, что вместо того, чтобы бить лапой, волк попытается накинуться на него всем весом и укусить.

- Давай-ка сначала справься со мной, - сказал Виид, вставая у волка на пути.

Виид не ждал, что волк поймет то, что он сказал, но волк перевел свои глаза на него, будто инстинкты подсказывали монстру, что перед ним появился наиболее опасный противник.

- Рррр, - оттолкнулся волк от земли, прыгая прямо на Вииду.

Тот быстро откатился в сторону, уходя из-под прыжка волка, и взмахнул мечом. Зубы волка

слегка оцарапали горло Виида. Одна только эта царапина отняла у него восемьдесят очков жизни.

- Виид, беги! У меня закончилась мана и поэтому я не смогу помочь тебе лечением, - закричала Ирен.

- Вот это да, что же это за священница, которая не знает, как тратить свою ману? - спросил он сам у себя.

Поскольку Ирен занималась исключительно лечением, она должна сохранять определенный запас маны на случай непредвиденных осложнений. В противном случае, кто-то мог погибнуть или хуже - могла погибнуть вся группа.

Когда Виид пришел на помощь Сурке, он полагал, что в Ирен осталось что-то в запасе. К его ужасу, все, что чем она теперь могла помочь, будучи священницей, это лишь добрым словом.

Сложившееся затруднительное положение не оставляло Вииду времени, чтобы осуждать ее. Волк зарычал. После нескольких последних огненных вспышек от Ромуны, никаких больше магических снарядов сзади не прилетало. По-видимому, у нее тоже закончилась мана. Один только Пэйл продолжал стрелять из лука с расстояния. У волка шла кровь, но бесполезные атаки Пэйла только усиливали ярость зверя.

- Ну давай, тварь! - встал Виид напротив волка, взмахнув мечом.

Волк завыл, рывкнул и прыгнул на него. В это время поза и движения Виида радикально изменились. Его ноги приросли к земле, а талия и плечи перекатились вперед и назад. Подобно бризу, Виид уклонился от волка, пропуская его мимо.

- Будет глупо, если я здесь умру.

Виид мог предсказать следующее движение волка, а одно единственное ранение это не то, чего стоило бы особо бояться.

'Я смогу победить его.'

Виид ослабил хватку меча, что-то задумав. Волк взвыл от боли. Даже не смотря на то, что Виид пожертвовал силой удара ради более высокой скорости, урон, наносимый мечом, был существенным.

- Черт возьми! - Виид так же получал повреждения каждый раз, когда волк кидался на него лапами. Его здоровье опустилось с семи сотен до двухсот. Он обливался своей собственной кровью.

- Извини, Виид! Я не могу попасть в него, он движется слишком быстро!

Низкой ловкости Пэйла не хватало, чтобы попадать по волку, который двигался как удар молнии.

- Я тоже буду драться, - подошла Сурка к Вииду. Она уже получила ранения, когда убегала от волка, и теперь у нее было меньше половины здоровья.

- Нет, послушайте, - запинаясь на трясущихся ногах, ответил Виид. - Вам надо сейчас бежать в безопасное место, пока я еще могу вас прикрывать.

- Но...

- Это единственный шанс. Давайте!

Пэйл и Сурка переглянулись, но не сдвинулись с места.

- Дураки, - пробормотал тогда Виид мрачно. - Какой смысл жертвовать собой ради незнакомца?

Пэйл едва сдерживал слезы. Фактически, Виид мог избежать смерти, если бы он захотел. Ему вполне по силам было обогнать волка и добраться до ворот крепости, где стражники смогут защитить его от угрозы. Вместо этого, Виид вышел вперед, сжал меч, не отступая ни на шаг, и отвлекал волка ради своих товарищей, которых он впервые встретил всего несколько часов назад.

- Виид.

Глаза Сурки увлажнились. Она по натуре чувствительная и чистая была глубоко тронута героическим поступком Виида.

- Если вы хотите остаться, так тому и быть, - твердо сказал Виид, глядя на волка. - Я сделаю все что могу, чтобы справиться с тварью. Но когда я умру, вы должны сразу же убираться отсюда.

- Да.

- Пообещайте.

- Хорошо.

Сурка и Пэйл разошлись в стороны, образуя сцену и Виид продолжил кровавый бой с волком, который по-прежнему представлял серьезную угрозу.

Здоровье Виида опустилось до ста пятидесяти и затем сразу же до семидесяти. Железный меч продолжал промахиваться по волку на считанные миллиметры. Сам волк истекал кровью настолько сильно, что, казалось, лишь один удар может покончить с ним, но пока что у Виида не получалось нанести этот удар.

Ирен и Ромуна осознали, что здоровье Виида опустилось до угрожающей жизни отметки, ниже десяти процентов. Сердца Пэйла и Сурки сжались, вдвоем они пытались отвлечь внимание волка, но тот знал, что именно Виида нужно убить в первую очередь и игнорировал более слабых игроков.

Еще один удар волка и Виид умрет. Если Виид умрет, он потеряет некоторые вещи из инвентаря, один или два уровня и на целые сутки ему будет запрещен доступ в Королевскую Дорогу. И все потому, что Виид решил пожертвовать жизнью ради незнакомцев.

Волк зарычал, чувствуя превосходство над своим главным врагом. Когда он кинулся на Виида в прыжке, пытаясь нанести завершающий удар, меч Виида, который прежде промахивался, наконец, пронзил волку грудь.

Перед глазами Виида появился каскад сообщений.

Вы получили новый уровень!

Повышен уровень: Мастерство Меча [5].

Повышает силу атаки мечом на 50%.

Повышает скорость атаки мечом на 15%.

Навык: Вы получили новый навык, Техника Секущего Ножа.

Он получил так много опыта за волка, что уровень повысился до пяти.

Виид покачал головой, несколько удивившись.

'Что еще за техника секущего ножа? Окно навыков!'

Идентификация (Уровень 1, 0%): Позволяет вам узнать истинную ценность неизвестных вещей.

Потребление маны: 30.

Скульптура (Уровень 1, 0%): Позволяет вам наносить гравировку или вырезать по различным типам материалов. Произведения высокой художественной стоимости могут стоить целое состояние, и позволяет легче завоевать девичье сердце.

Ремонт (Уровень 1, 0%): Позволяет вам чинить оружие и броню. На уровнях выше 5-го уровня можно ковать оружие и снаряжение.

Ремесло (Уровень 1, 0%): Оказывает дополнительные эффекты на различные ремесленные навыки и на мастерство меча.

Мастерство Меча (Уровень 5, 0%): Увеличивает силу атаки и точность ударов мечами.

Техника Секущего Ножа (Уровень 1, 0%):

Позволяет вам рассекать невидимое, неосязаемое.

Потребление маны: 50 в секунду

Легенда утверждает, что Великий Мастер Захаб случайно открыл путь истины, когда он изучал скульптурное искусство. Он понял, что скульптура это искусство преобразования всего сущего по воле скульптора. Секретная техника Захаба была передана его последователю.

Виид изучил окно навыков и неверяще покачал головой.

'Чтобы понять, что это, черт возьми такое, мне придется испытать Технику Секущего Ножа на практике. Она слишком сильно потребляет ману. На моем уровне я не продержусь дольше двух секунд.'

В любом случае, волк умер. Виид упал со стоном на землю, его лицо было неестественно бледным. Тогда Пэйл, Ирен, Ромуна и Сурка подбежали к нему.

Первое, что сказал Виид при их приближении:

- Сурка, ты в порядке?

- Виид, - Ромуна и Ирен были на грани того, чтобы разрыдаться. Сурка же уже рыдала в три ручья. Пэйл, единственный кроме Виида мужчина, не находил слов, охваченный эмоциями.

Если здоровье героя опускается ниже десяти процентов, то он скоро умрет. Через минуту Ирен восстановила часть своей маны и наложила на Виида Исцеляющую Длань, вырывая его из лап смерти.

- Благодарю, Ирен.

- Не за что, Виид, - взгляд Ирен потеплел, это было знаком того, что она начинала влюбляться в него. То же самое можно было сказать про Ромуну и Сурку. Более того, к его удивлению, Пэйл стал общаться с ним с большим уважением и восхищением, которого лучник не показывал прежде.

- Давайте продолжим, - предложил Виид, когда почувствовал себя лучше

- Ты в порядке?

- Ага. Чувствую себя хорошо, - ответил Виид, закатывая рукав и демонстрируя мускулы.

Сурка больше не повторила своей ошибки. Группа под руководством Виида, поставила потрясающий рекорд, набив шестьдесят лис за следующие четыре часа.

Ромуна, Ирен, Пэйл и Сурка все повысили уровень, так же как и Виид, который добрался до шестого уровня.

Виид вложил все очки характеристик в ловкость.

- Фух, хорошо, - сказала Ромуна, сильно устав, поскольку она истощила себя, постоянно расходуя ману.

- Сейчас нам пора уходить. Утром надо идти на занятия.

- Нам нужно будет собраться и снова поохотиться вместе. Ты ведь здесь будешь завтра, не так ли? - спросила Ромуна Вииду и он слегка кивнул.

- Можно добавить тебя в список друзей? - спросила Сурка.

Пэйл и Ирен ухмылялись.

- Ага, - Виид добавил их в свой список друзей и попрощался.

- Это твоя доля.

Виид получил три серебряных после того как они разделили добычу.

Когда они ушли, он продолжил охотиться на лис. Вот почему он не любил играть в группе. Ты только разогрелся, а все уже уходит.

До рассвета Вииду оставался час, и было время поохотиться на монстров. Он не обращал внимания на слабых противников, таких как еноты или лисы и покинул границы крепости, зайдя в лес, где по слухам волки скрывались за каждой тенью.

Появилась стая волков, они, пригнувшись, подобрались к бродившему в одиночку Вииду, их глаза блестели от восторга.

Игровая система Королевской Дороги разрешала монстрам повышать уровень в постоянных столкновениях друг с другом или убивая игроков, вот и волки жаждали найти легкую добычу. Но когда волки взглянули Вииду в глаза, они инстинктивно съежились.

- Эти глаза...

- Человек не считает нас за врагов...

- Он рассматривает нас как опыт.

- Много опыта. Хорошие трофеи. Вот, что он хочет от нас.

Волки видели намерения Вииду, хуже того, его жажда битвы заставила отступить в страхе. Они тут же развернулись к нему хвостами и дали деру.

- Да как вы посмели!

Железный меч не знал пощады, а Виид не знал, что такое честный бой. Он открыто бил в спины отступающим волкам, зажимал их в угол и убивал всех и каждого из них.

- Ну давайте, ублюдки!

Каждый раз, когда меч рассекал воздух, очередной волк терял надежду на жизнь. Быстро и беспощадно.

Необычные техники владения мечом Виида пугали волков. Так почему же он тогда едва смог справиться с одиноким волком, когда его друзья были рядом? Он сделал свой последний удар, убивший волка, балансируя на грани неизбежной смерти. По мнению его отряда, это была удача.

Оставим эту загадку за Виидом.

Он закончил охоту на волков, как только взошло утреннее солнце. Оставил поле боя и отправился к поместью Советника Родригеса.

Глава 5. Девочка, забывшая слова.

- Черт, снова этот день! - наступило утро, а Хэн уже чувствовал себя плохо.

Парламент Южной Кореи, более предусмотрительный чем Сама Предусмотрительность, выпустил бесполезный закон, который прозвали Никто Не Забыт. Основной целью его разработки была попытка избавить общество от изгоев и неудачников. Весь этот идиотизм основывался на идее, утверждавшей, что те, кто рожден и воспитан в сложных жизненных условиях, повышают процент жестоких преступлений и разводов. В соответствии с законом, все граждане Кореи двадцати лет и старше, чье прошлое было не слишком благонадежно, должны были время от времени посещать психиатра и проходить проверку психики. Хэн попадал под него, поскольку потерял родителей в детстве, а в юности его преследовали ростовщики.

Хэн направился в Центр Социальной Реабилитации 'Величие Общества'.

'Чувствую, будто оказался в шестидесятых. Величие Общества, ну и глупость.'

Недовольно бормоча, Хэн вошел в центр реабилитации. Имя обещало романтически-украшенные интерьеры. Приемную заполняли двадцатилетние корейцы, явившиеся пройти медицинские тесты в соответствии с Законом о Социальной Непригодности, так что ему пришлось потратить еще час, ожидая своей очереди на регистрацию.

- Здравствуйте, я Хэн. Я здесь, чтобы пройти психические тесты в соответствии с законом 'Никто не Забыт'.

- Понятно. Пожалуйста, заполните эту форму, - передала Хэну лист бумаги сестра в белом халате.

- Что это?

- Мы проведем полный анализ вашего психического здоровья, основываясь на тех ответах, что вы дадите. Если он покажет, что вы относитесь к категории социально непригодных, вам прикажут явиться в центр, где вы будете проходить регулярное лечение. В этом случае правительство выплатит вашей семье месячную компенсацию.

Бесчеловечный закон. Правительство не сделало совершенно ничего для того, чтобы поддержать обездоленных, которые удостоились тяжелого детства, тех с которыми плохо обращались родители или тех, кого выгнали из школы. Теперь они должны были мириться с

различными ограничениями, если хотели стать студентами после школы. Хуже того, теперь они не могли работать на государственных работах. Война с терроризмом предложила хорошие оправдания для того, чтобы отделить малоимущих от богатых.

- Хорошо, мэм.

Хэн просмотрел форму и быстро ее заполнил. Ручка не отрывалась от бумаги. Хэн многие годы обдумывал эти вопросы, поэтому ответы лились прямо из его сердца.

- Я закончил. Можно уходить?

- Конечно. Возьмите, это покроет ваши дорожные расходы.

Хоть в этом правительство оказало скромную поддержку. Хэн забрал монеты и покинул больницу. Тем временем, его анкета вызвала обсуждение у психиатров Центра.

* * *

Ча Юнхи, доктор психиатрических наук смеялась до упаду. Тот факт, что она, получившая прозвище Снежная Королева благодаря своему отношению к работе, беспечно смеялась на публике, казался чем-то невероятным для окружающего персонала.

- Она, наконец, добилась успеха в общении со своей любимой пациенткой?

- Полагаю да. Для нашего доктора нет ничего невозможного.

Доктор Ча эмигрировала в молодости в США с родителями, которые работали дипломатами. Она закончила с отличием Гарвард в двадцать, а докторскую получила, когда ей исполнилось двадцать три. Красивая и образованная, но гордая девушка, - к слову ее гордость уже стала темой для многочисленных пересудов, - прежде она никогда не вела себя подобным образом.

В конце концов, старшая сестра решилась на свой страх и риск спросить:

- Доктор Ча, что такого смешного?

- Вот, посмотрите.

Продолжая смеяться до слез, доктор Ча отдала старшей сестре то, что держала в руках. Это был лист бумаги, с вопросником, который кто-то заполнил, проходя тесты связанные с законом 'Никто Не Забыт.'

Семь коротких вопросов и таких же коротких ответов.

Анкета.

Имя: Ли Хэн.

1. Как вас зовут?

Ли Хэн.

2. Какая у вас профессия?

Великий злодей, угроза мировому порядку.

3. Чем вы занимаетесь?

Заполняю эту анкету.

4. Назовите три самых выдающихся, самых важных вещи, которые вы совершили в жизни.

Получил максимальный уровень в Земле Магии. Играл онлайн 204 часа непрерывно, не прерываясь на сон или еду. Продал свой аккаунт.

5. Что вы думаете о людях у власти?

Почему бы нам не экспортировать их в Китай или Японию?

6. Когда вы осознали свое социальное положение?

После того, как посмотрел 'Планету обезьян'.

7. Охарактеризуйте самого себя одним предложением.

Йа Дракон!

Закончив читать документ, медсестра взглянула на доктора несколько ошарашено:

- Это что? Что-то вроде выдержки из какого-то комикса?

- Нет. Похоже, что один из пациентов заполнил эту форму утром. Видите, здесь снизу штамп?

- Типичный псих.

- Вы снова не правы. Если бы он был психом, то не смог бы охарактеризовать общество так саркастично и точно, как это сделано в анкете.

Вопреки здравому смыслу, доктор Ча решила, что он психически здоров. Благодаря своему чутью психиатра, ей казалось, что она практически слышит в этих ответах крик отчаяния. Человек, способный высмеивать общество в такой манере, этот молодой парень по имени Хэн, должно быть жил бесцветной жизнью в мире жестокости.

- Эх, - старшей сестре оставалось только вздыхать.

У нее не было причин оспаривать выводы доктора. Тем не менее, она считала, что либо доктор Ча, получившая доктора психиатрии в США и высоко ценимая в самых известных в мире медицинских изданиях, не совсем нормальна, в хорошем смысле слова, либо этот парень Хэн был ненормален в плохом смысле.

'Оба они просто ненормальные. Либо они нормальные, а это я здесь единственная сумасшедшая в этой комнате, мир сошел с ума', - думала она. У нее голова шла кругом.

Доктор Ча забрала форму и встала.

- Обществу требуются разные типы людей. Так и должно быть. Не стоит особо заморачиваться по этому поводу. Кстати говоря, я собираюсь показать это Союн.

- Пациентке Чон Союн?

- Да.

- Думаете, она это будет читать?

- Будет. Те, кто замыкается в себе, чаще тоскуют по вниманию других. Я просто надеюсь, что она засмеется на этот раз.

Доктор Ча забрала анкету, заполненную Хэном, и направилась в палату. Эта особая палата находилась на двенадцатом этаже. Комната, снабженная новейшим медицинским оборудованием, обслуживаемая лучшими врачами, имеющая отдельный бассейн и спортивный зал, стоила около двенадцати тысяч долларов в день.

- Здравствуй, Союн. Я пришла повидать тебя, - зашла в палату Ча Юнхи, буквально сияя.

Девочка с бледным лицом, читавшая книгу, подняла голову. Даже среди супермоделей, которые больше всего заботятся о своем облике, не было никого, кого не затмила бы ее красота, но лицо ее было лишено всяких эмоций. Она сидела безжизненно, как кукла.

'Бог наделил ее большей красотой, чем она смогла выдержать', - подумала доктор Ча.

Девушка была настолько прекрасна, что даже ее отец влюбился в нее немного сильнее, чем следовало. В своих отношениях дочь и отец проведена между собой линию, через которую они никогда не переступали, но ее мать была параноиком и подозревала своего мужа. Мать

ревновала к своей собственной дочери, что привело к постоянным ссорам в ранние годы.

Потом, в роковой день, произошла трагедия. С тех пор девушка утратила способность говорить.

С самого детства, Союн выглядела ангелом, заключённом в земном теле. Доктор Ча, будучи ее близким другом, всегда сожалела, что та была лишена толики любви и заботы.

- Взгляни на это. Мне нельзя забирать никаких документов из офиса, но я хотела бы показать это тебе, - сказала доктор Ча, отдавая девушке анкету, заполненную Хэном.

Бесцветным взглядом Союн скользнула по листу бумаги. Доктор Ча надеялась, что она засмеется.

'Знаешь, если ты сейчас засмеешься, то без преувеличения это будет впервые за последние пять лет', - подумала доктор Ча.

Но надежды ее оказались разбиты - лицо девушки оставалось неизменным. Девушка осмотрела анкету и просто вернула ее назад. Доктор тосковала по той старой веселой Союн, которой девушка была когда-то.

- Ну ладно... Хочешь чего-то еще? - спросила доктор Ча.

Союн тихо покачала головой.

- Тогда можешь звать меня, если что-то понадобится.

Доктор Ча в тишине выскользнула из комнаты.

- Она смеялась? - спросила сестра. Ей самой запрещено было входить в комнату.

Доктор Ча грустно улыбнулась.

- Снова не сработало, - поняла сестра.

- Нет, - ответила доктор. - Я должна найти способ освободить ее разум. Я должна вылечить ее, чтобы вернуть себе доверие президента... нет, ради ее самой...

Бесчисленные психологи, психиатры и шаманы были наняты для того, чтобы вывести Союн из ее состояния, но все потерпели неудачу. Никто из них не смог растопить ее замерзшее сердце. Теперь практически все махнули на девушку рукой.

Сестра так же переживала за Союн, она печалилась, что такая милая девушка не говорит и не смеется, застряв одна в своем собственном мире.

- Разве не существует никакого способа помочь ей? - спросила сестра.

- Психиатрические средства не помогут, пока пациент отказывается открыть свой разум и принять реальность, - сказала доктор Ча.

- Тогда ей придется жить так всю жизнь...

- Мы должны что-то сделать. Вернуть ее. Ей нужен толчок. Что-то, что заставит ее встретиться с реальностью.

- Но уже пять лет прошло. Ее сознание уже могло застрять там навсегда, прошло слишком много времени.

- Наша работа в том, чтобы не допустить этого. Я верну ее, не смотря ни на что, - ожесточенно приняла решение доктор Ча.

Она училась психиатрии и добровольно пришла в эту больницу именно для того, чтобы помочь Союн.

- Год назад я уже начала новую программу лечения.

- Не слышала об этом.

- Конечно нет, я держала это в секрете. Это Королевская Дорога. Девочка проводит в игре дни и ночи, все то время, что у нее остается после нашего лечения и терапии.

- Но тогда...

- Именно. Позволим ей начать заново в новом мире, извлечем ее из ее панциря, и она сможет шаг за шагом продвигаться там, в том месте, где она может общаться с другими. Надеюсь, она хотя бы в виртуальной реальности вернет себе потерянную веру в людей и сможет ощутить то, что не чувствовала раньше.

* * *

Вернувшись домой, Хэн, прежде чем войти в Королевскую Дорогу, посетил сайт, где можно было купить или продать вещи. Не смотря на то, что до сих пор он продал всего один лот, ему присвоили тройной бриллиантовый статус. Аккаунт в Земле Магии оценили более чем в три миллиона долларов, и это само по себе позволило ему стать очень важной персоной.

[Куплю] железный меч +20 СИЛ за \$400

[Куплю] Кольца для воинов. Цена договорная.

[Куплю] синие ботинки для рейнджера. \$300 - торг.

[Куплю] Серьги для мага. Поменяю на Книгу Келли + доплата.

Список требуемых вещей занимал тысячи страниц. Поисковые запросы выдавали миллионы результатов, но лишь малая часть предложений доходила до сделки. Поскольку огромному числу игроков требовались хорошие вещи, спрос был высок, и предложение не удовлетворяло его. Система выделяла привилегированных торговцев, и когда кто-то из них размещал объявление, аукцион завершался за минуты.

[Продам] Булава Красного Духа 105/105 Прочность, 96-106 урон, +15 сила [\$100]

[Продам] Благословенное Кольцо Шина: Редкое / +3Маны в секунду на пять минут [от \$3000]

[Продам] Серьга Мессии: Повышает маг. защ., +8% опыта в магии Огня [\$4000]

[Продам] Кузнечный Молот Томаса: +15% успеха при ковке оружия. Позволяет производить улучшенное оружие [\$5000]

Цены на предметы в верхних десяти процентах аукциона были просто нереальными. За ними следовали менее дорогие вещи, которые все равно стоили не дешево - от \$100. Рынок с подобными тенденциями свидетельствовал, что спрос на вещи пока не удовлетворялся.

Если бы Вииду не повезло получить железный меч в самом начале, то, прежде чем идти в поле, ему пришлось бы заняться выполнением простых заданий тут и там, получая каждый раз по несколько медяков, а потом купить в кузнечной мастерской грубый меч. Иначе ему пришлось бы бить монстров голыми руками, полагаясь только на те очки характеристик, которые он получил, избивая пугало. В таком случае, его сила атаки была бы снижена вдвое, без эффекта от навыков владения мечом.

По сравнению с оружием и снаряжением, для которых на аукционе все уже устоялось,

предметы для ремесел, ковки и шиться были не дороги. Вещи, относящиеся к профессии скульптора, вообще никто не покупал и не продавал.

Королевская Дорога открылась только пятнадцать месяцев назад, и игроки пока сосредоточились на повышении уровня и на приключениях. Хэн не видел других ремесленников. Семьдесят процентов материка все еще не разведаны. Множество заданий и подземелий дожидались своего часа. И только несколько игроков, видя столько иных возможностей перед собой, желали стать ремесленниками.

Королевство Розенхайм считалось относительно новой зоной, открытой только лишь шесть месяцев назад (по времени реального мира). Тот исследовательский отряд, что впервые обнаружил королевство, получил невероятную денежную прибыль. Розенхайм находился далеко от центра континента, но неизведанные территории и неоткрытые подземелья находились повсюду и повсюду изобиловали сильные монстры. Именно по этой причине Хэн и выбрал королевство Розенхайм как место начала своих приключений.

- Начал ли я слишком поздно? Нет, у меня еще есть шанс все наверстать, - говорил он себе.

Хэн покачал головой. Целый год подготовки. Пока конкуренты повышали уровни и выполняли задания, Хэн вместо этого строил планы и собирал информацию. Теперь он больше не собирался продавать свой аккаунт. Процедура продажи сетевого аккаунта для игры в виртуальной реальности была более хитрой, поскольку для определения личности игрока применялось сканирование сетчатки глаза. Кроме того Хэн хотел остаться в бизнесе вместо того, чтобы быстро заработать денег и уйти. Королевская Дорога должна финансово обеспечивать его семью по крайней мере следующие пять лет.

- Если на рынке все так будет идти и дальше, то Королевская Дорога позволит мне поддерживать семью следующие пять или даже десять лет. Тогда я смогу отправить Хаян в колледж. Сначала стабильность. Я бросил школу, но Хаян заслуживает лучшей жизни... - сказал он себе.

- *Дзынь*, - внезапно зазвонил телефон.

Хэн осмотрелся и понял, что бабушки и Хаян не было дома, поэтому он неохотно поднял трубку.

- Алло. Кто говорит?

- Хэн, это ты? У тебя по прежнему такой грубый голос по телефону. Это я, Санхун.

- А, Санхун, - Хэн давно не слышал этого голоса.

'С тех пор как я бросил школу', грустно подумал он.

- Ну и как дела? - спросил Хэн.

- Сегодня вечером у нас встреча выпускников...

- Меня это не касается. Там ведь полагается присутствовать только тем, кто получил дипломы, верно? Это даже не смешно, если кто-то выбывший вроде меня придет на встречу.

- Но...

- Никаких но. Ты знаешь, почему я ушел из школы. Теперь я не хочу иметь со школой ничего общего. Это все.

- ...

- Санхун, сделаешь мне одолжение? Больше не звони.

Хэн бросил трубку и глубоко вздохнул. Этот звонок он меньше всего хотел услышать. Если бы ему дали стиратель памяти, как в 'Людах в Черном', то он без раздумий удалил бы все три последних года школы из своей памяти, как самое худшее время в своей жизни.

В те времена Хэна запугивали и избивали ростовщики. Ему приходилось прятаться в школе. Он уходил в школу на рассвете и возвращался в полночь, это напоминало игру в прятки.

Несколько дней Хэну удавалось избежать встреч с ростовщиками, но они были умнее, чем он думал. Они наняли уличных бандитов, чтобы запугать учителей. И Хэну даже пришлось выслушать от своего классного учителя просьбу вернуть деньги прямо перед всеми одноклассниками. Учитель встал перед своим учеником на колени, в слезах умоляя не вовлекать его во все это безумие.

'Это стало последней каплей. Я бросил школу на следующий день', - вспоминал Хэн.

Хэну было немного любопытно, как там сейчас его друзья в университете. Но появление его на вечере встреч воскресило бы лишь печальные воспоминания.

- Неизбежная истина заключается в том, что единственное, что мне сейчас остается делать, это только играть в эту игру.

Он пообедал и снова подключился к игре.

* * *

Виид ежедневно от рассвета до заката, не пропуская ни дня, сидел напротив поместья Родригеса. Кто еще пошел бы на подобное занятие - бороться со скукой целыми днями?

- Как на счет сходить в Западную Аллею? У Хиппей более высокий уровень, но если мы будем вместе, справимся на раз плюнуть!

- Я слышал, ты присоединился к охране каравана до деревни Элин.

- Цена троллей крови в последнее время взлетела. Почти в три раза. Боюсь, что приближается большая война.

До ушей Виида доносилось множество разговоров. Ржали лошади, мимо катились кареты. Виид мог слышать много полезной информации, сидя на главной улице. Он узнавал, что происходило в мире. Если бы не это, он бы уже бросил это дело.

Когда Виид бил пугало, он, по крайней мере, наслаждался ощущением того, как становится сильнее. А это просиживание под палящим солнцем больше напоминало пытку над самим собой.

- Как только Будда выдерживал непрерывные многодневные медитации? - спрашивал он себя.

С тех пор, как он решил встретиться с Родригесом, он каждый день проживал в одном и том же ритме. Ночью он встречался с Пэйлом и Ирен и они шли охотиться вместе. Они не были так сильны как он и поэтому получали меньше опыта. Но все же они могли охотиться на монстров когда хотели - и днем и ночью. Благодаря своему гибкому расписанию, они повышали уровень наравне с Виидом. Тридцати процентный ночной бонус за охоту ночью компенсировался тем, что днем они на половину слабее. Дневная охота часто более эффективна для низкоуровневых игроков.

Плюс ко всему, Виид не мог выучить новых навыков, потому что он пока еще не выбрал себе профессию. Если он выберет профессию на слишком высоком уровне, то будет отставать по уровню развития навыков от среднего героя.

И все же для него было настоящим испытанием просто так сидеть на улице, ничего не делая и тратя ценное время.

'Чем же заняться? Скульптурное искусство... скульптура...'

Виид осмотрелся. Он нашел деревянный обломок, который, похоже, отвалился от колеса кареты. Подобрал его, Виид активировал навык скульптора.

- Вырезать это.

С каждым движением рук Виида, дерево начало обстругиваться тут и там.

- Что это такое?

Когда навык закончил работу, Виид вздохнул. Кусочек дерева из квадрата обстругался до небольшого кругляшка.

- Лучше сделать это самому.

Виид подобрал другой кусок дерева и принялся обрезать его ножом резчика. Прошлый опыт тяжелой работы на текстильной фабрике натренировал его руки, и ремесло стало его второй натурой.

Нож резчика был настолько острым, что резал дерево одним лишь легким прикосновением. После нескольких проб и ошибок он, наконец, вырезал из деревянного кусочка небольшой меч.

Вы повысили свой опыт в Скульптурном Искусстве.

Вы повысили свой опыт в Ремесленном Мастерстве.

Появился каскад из двух всплывающих сообщений.

Виид кое-что понял - при вырезании объекта не нужно было применять сам навык скульптора напрямую, а если применять его, но ему нужно было точно представлять себе, какую именно форму он хочет предать предмету.

'Нужно практиковаться в скульптуре чаще'

От скуки Виид собрал несколько кусков дерева и начал вырезать из них.

'В чем-то это даже забавно.'

Виид неожиданно вспомнил, что когда он заканчивал начальную, школу его учителя хвалили его талант в рукоделиях различного рода.

То, что Виид вырезал, часто оказывалось никуда не годным, но несколько его поделок понравились даже ему самому. Он занимался вырезанием деревянных кусочков в течение пяти часов. Может показаться странным, когда кто-то сидит столько времени, вырезая деревянные статуэтки ножом, но Виид утешал себя тем, что по крайней мере не тратит время напрасно.

Повысился уровень: Скульптурное искусство [2]

Теперь вы можете создавать более сложные предметы.

Уменьшает шанс неудачи при создании скульптуры.

Ремесленный навык Виида и навык скульптора быстро повышались, поскольку их относительно низкий уровень требовал небольшое количество опыта для повышения.

- Ого, - поразился Виид.

С ростом навыка скульптора в процессе резьбы по дереву теперь появлялись различные окна. Они давали различные важные советы, подсказывая, где можно резать по кругу или предлагая иные узоры и шаблоны. Виид мог последовать одной из подсказок и тогда этот совет автоматически воплощался в реальность. И даже если он допускал ошибки, скульптурный навык поправлял их, чтобы улучшить конечный продукт.

Теперь он делал качественные статуи. Виид вырезал лису, на которую он охотился той ночью, а статую волка было сделать проще, чем он думал. Законченные статуэтками как живые стояли вокруг него.

Текущий навык Виида равен двум, а с учетом Ножа Захаба он удваивался и, следовательно, был равен четырем. Нож был уникальным предметом, за который любой скульптор продал бы душу.

'Проблема только в том, что никому до этого нет дела.'

Профессией скульптора владеет ничтожное число игроков. Даже если и существует несколько человек, кто желает стать скульптором, то это герои низкого уровня, поэтому бессмысленно ждать, что кто-то сможет купить нож Захаба за хорошую цену.

Виид закончил работу над очередным творением...

Добавлена новая характеристика: Искусство.

- Искусство?

Искусство.

Искусство это способность понимать и творить красоту. Оно подскажет, например, как придать блюдам и различным продуктам элегантную с эстетической и практической точки зрения форму. Искусство действует, когда вы видите, слышите, чувствуете, пробуете или притрагиваетесь к прекрасному, или когда вы создаете какие-либо произведения.

-...

Виид молча оценил тот безграничный потенциал, который был заложен в искусстве. Затем он принял быстрое решение.

- Удалить характеристику искусство.

Характеристики нельзя удалять.

- Проклятье!

Игрок не может удалять характеристики. Максимальное количество слотов для характеристик - пятнадцать. Виид считал неприемлемым то, что один из слотов был впустую занят искусством, в то время как он планировал занять их абсолютно нужными характеристиками.

- Теперь уже ничего не поделаешь.

Хотя Виид ничего теперь не мог поделать с этой характеристикой, он пообещал, что никогда не будет вкладывать в нее бонусных очков. Он не возражал против того, чтобы характеристика росла сама по себе, но со скепсисом относился к тому, как она будет работать.

Виид продолжил вырезать деревянные обломки. Хотя его интересовали скорее дополнительные эффекты, чем развитие навыка скульптора.

'Скульптура бесполезна, но вот Ремесло стоит усилий. Оно увеличивает силу атаки мечом и стрельба из лука так же подвержена его влиянию. Так же можно будет успешнее работать с другими точными ремеслами.'

Ремесло - навык полезный всегда и везде.

Вы повысили свой опыт в Ремесленном Мастерстве.

Повысился уровень: Ремесленное Мастерство [3]

Позволяет изучить навык готовки и портняжное дело.

Увеличивает силу атаки оружия ближнего и дальнего боя на 3%.

Увеличивает силу атаки в рукопашной на 5%.

Ремесленный навык Виида достиг уровня три, поскольку скульптурное искусство помогало ему набрать опыт быстрее.

'Оно действительно окупаются.'

Виид устраивал быстрый рост уровня ремесленного навыка. Частично это обуславливалось тем, что плоды его трудов на самом деле соответствовали четвертому уровню благодаря Ножу Захаба, но скульптурное искусство тут все же играло главную роль. Готовка и портняжное дело, к примеру, сильно влияют на Ремесло, но все же они не могут конкурировать с навыком скульптора в точности и искусности. Говоря проще, на развитие Ремесла скульптурное искусство оказывает наибольшее влияние. Хотя конечно никто не станет заниматься такой ерундой как изучение скульптурного искусства ради повышения Ремесла.

- Черт, никогда не буду учить портняжное дело. Ненавижу его!

Виид считал полезным изучить основы готовки, чтобы можно было насладиться вкусной едой, изготовленной по игровым рецептам. К тому же, чем заказывать мясо в дорогом ресторане, дешевле купить ингредиенты в продуктовом магазине и самому все приготовить. Кроме того, благодаря собственноручно изготовленной еде, Виид мог эффективнее восстанавливать запасы жизненных сил на долгой охоте, когда требуется одну или несколько недель провести вдали от цивилизации. Еда быстрого приготовления и сухие пайки не могут полностью восстанавливать запасы жизненных сил.

Кроме того Виида постоянно преследовали воспоминания об изматывающем труде на текстильной фабрике, что он решил воздержаться от изучения портняжного дела.

- Ненавижу шитье больше всего на свете. Никогда даже близко не притронусь к этому занятию, - говорил он себе.

Занятый работой со статуями, Виид не обращал внимания на то, что его накрыли какие-то тени, до тех пор, пока не услышал странный разговор:

- Ух ты, а это мило.

- Выглядят как живые.

- Никогда раньше не видел такие живые работы.

Виид поднял глаза в направлении теней. Он увидел группу людей, восхищенно разглядывающих его статуи.

Маленькая милая девочка указала пальцем на статуэтку кролика.

- Здравствуй, дядя, оно продается?

Виид хотел было вежливо поправить ее, что он еще подросток, поправить примерно тем же способом, каким женщина средних лет отреагировала бы на обращение 'бабушка', но...

- Да. Что я могу сделать для вас, молодая леди? - спросил Виид, вежливо улыбаясь. Он почувствовал запах денег.

- Хочу вот эту. Сколько стоит?

Передавая статуэтку кролика, Виид обдумывал ответ.

- Она...

Виид был вынужден назвать справедливую цену. Нужно получить со статуей прибыль сейчас, или они останутся непроданными навечно и закончат свою жизнь на помойке.

- Вот столько, - сказал Виид, показывая два пальца.

- Два серебряных? Дешевле чем я думала.

Девочка заплатила два серебряных и забрала статую.

- Этот кролик такой милый. Будет мне сувенир.

Виид ошарашенно пялился ей в спину, пока она радостно шла дальше по своим делам. Два пальца означали два медяка. Всего лишь два медяка. Но девочка заплатила в сто раз больше, чем он просил.

- Эй, хочу купить вон ту.

- И я. Я возьму вот этих двух лис.

Статуи Виида хорошо продавались. Маленькие он продавал за два серебряных, большие за три. Статуи лис и кроликов, на которых он охотился в полях вокруг замка, были более популярны, чем статуэтки в форме мечей или щитов. Животные выглядели мило и покупатели брали их на память о тех временах, когда они сами были новичками.

Герой сотого уровня мог легко заработать пару золотых в день. Для них цена в два серебряных была приемлема. Запас статуй быстро закончился.

- Сделаете мне, пожалуйста, статую в форме лисы? Лисы с девятью хвостами. Можете сделать?

Виид обдумал это и кивнул. Просьба не была такой уж сложной как могло показаться, обычная фигурка лисы плюс девять хвостов. Почему бы нет?

- Да сэр, но вам придется заплатить больше за персональный заказ.

- Сколько?

- Пять серебряных хватит.

Когда слово 'пять' было произнесено, Виид решил, что он немного хватил через край, но покупатель быстро ответил:

- Отлично. Хочу ее. Тогда сделай покрасивее, пожалуйста.

В крепости был магазин скульптур, но он специализировался на статуях в размере один к одному, иногда украшенными золотом и драгоценными камнями, которые были слишком дороги для большинства игроков. Поскольку никто больше не занимался скульптурой, те статуэтки, что вырезал Виид, имели коллекционную ценность.

- Ух! Выглядит классно.

Те, кто покупал статуи, возбужденно восхищались своими покупками.

- Можно узнать ваше имя? Ну, чтобы когда захочу купить еще одну статую, я смог вас найти.

- Виид, Скульптор Виид. Если тебе когда-нибудь понадобится статуя по вкусу, смело обращайтесь ко мне.

- Благодарю. До свидания.

До заката слухи о скульпторе разошлись по всей крепости и люди стали приходить к Вииду.

- А вот и он.

- Хочу, чтобы ты сделал несколько статуй для нас.

За прошлую ночную охоту Виид заработал четыре серебряных, но теперь на одной-двух статуях он зарабатывал больше денег. На то, чтобы вырезать статуэтку уходило всего десять минут. Поскольку материалы почти ничего не стоили, торговля получалась очень прибыльной.

На следующий день Виид зашел в магазин плотника и купил древесину оптом. Он начал массовое производство.

Поскольку навыки Ремесла и скульптуры росли, все более красивые и искусные работы появлялись в большом количестве. И само собой, став красивее благодаря высокому навыку, они продавались быстрее и по более высокой цене.

Одна или две статуэтки из каждой тысячи, получившиеся особенно хорошо, даже выставлялись на аукцион.

Его отношение к скульптуре несколько изменилось в процессе - теперь он считал скульптуру временной работой, позволяющей заработать немного денег на мелкие расходы.

Глава 6. За барбекю.

Родригеса тревожило сильное беспокойство.

Шел шестой день. Виид все еще сидел прямо напротив поместья. Пребывая в своей изоляции, Родригес все же знал об этом навязчивом присутствии с самого первого дня. Он полагал, что Виид занимается продажей своих статуэток покупателям.

- Нужно разобраться с этим человеком и с тем, что он от меня хочет.

Не смотря на свою необычайную лень, Родригес все же поддался любопытству и решил выйти наружу.

- Здравствуй, незнакомец. Я Родригес. Что ты хотел отдать мне? Зачем дожидаясь меня здесь?

- Ого! Советник вышел!

- Это и правда он!

- Родригес, Звезда Мудрости!

Толпа народа, стоящая в очереди за статуями Виида, была поражена. У мудрецов есть одна общая черта - все они любят одиночество. Особенно в тех случаях, когда приходит незнакомец и заявляет, что принес нечто, требующее немедленного внимания.

Родригес наконец вышел за ворота. Виид выудил из кармана платок с вышитой на нем голубой птичкой и продемонстрировал его советнику.

- Вот почему мне пришлось ждать шесть дней, Советник.

Глаза Родригеса в то же мгновение увлажнились:

- Да, это платок королевы Ивейн... Здесь много глаз и ушей. Почему бы тебе не зайти внутрь, путешественник?

- Хорошо, сэр. Извините, ребята! На сегодня я закончил!

С лучезарной улыбкой победителя, Виид собрал вещи с прилавка и поднялся.

- Не может быть!

- Дайте мне тоже посмотреть! - запротестовала толпа. Некоторые из них даже обиделись, что им не позволяют лицезреть подобное историческое событие, но ни Виида ни Родригеса это уже не волновало.

- Ну вот, тишина, - провел Родригес своего гостя в поместье. - Любому, кто принесет платок позволено проговорить со мной о чем-либо один раз.

- Да, я знаю, сэр.

Советник Родригес! Он публично объявил, что человеку, принесшему ему какую-либо вещь королевы Ивейн, будет дана аудиенция. Виид показал ее платок.

- Говори, путешественник. Я внимательно выслушаю все, что ты скажешь, - искренний голос Родригеса продемонстрировал, что это его долг, как Мудреца, проявлять участие к бедам ближнего. Но Советник только притворялся.

Хотя платок королевы Ивейн и был для Родригеса бесценным, но сам он не имел ни малейшего желания помогать Вииду. Противоречило ли это его собственному обещанию? Вообще-то нет. Родригес попросил Вииду говорить и добавил, что выслушает все, что тот скажет. Все что обязался сделать советник, это лишь узнать то, что волновало Вииду, чтобы удовлетворить свое любопытство. Все. Он вообще не обещал давать ни каких советов, какая бы там проблема у Вииду ни была. Советник Родригес обманывал многих игроков подобным способом. Он всегда играл с ними, избегая давать те ответы, которые они отчаянно искали. Помимо своего величественного титула Звезда Мудрости, советник так же широко был известен как Квестовый Тупик.

Виид не собирался попадаться на этот детский трюк. Для начала, Родригесу он не верил. Люди слабы, в этом Виид убедился за время годовой подготовки к Королевской Дороге. Слабеющая воля, тело, жаждущее уюта и спокойствия. Виид никогда не верил самому себе, почему же он должен верить Родригесу, которого вообще никогда раньше не видел?

- А разве есть разница, расскажу я вам о моей проблеме или нет?

- Что ты подразумеваешь под разницей, путешественник?

- Поможете ли вы мне, когда выслушаете то, что я скажу, Советник?

- Ну...

- Тогда я отказываюсь что-либо говорить. А зачем? Только зря языком чесать.

Родригес нахмурил брови, показывая, что паранойя Вида оскорбляет его.

- Ну, мастер Виид. Говорите сейчас! Вам даровано право поговорить со мной о чем угодно, о том, что тревожит вас. Вы принесли мне платок королевы Ивейн и теперь у вас есть право высказаться, - убеждал Родригес.

Именно этих слов Виид и ждал.

'Я заставлю его говорить.'

К беде Советника, Виид был проницательнее тех, с кем Родригес имел дело прежде. Он потребовал подтверждения:

- Советник, если я вас спрошу, расскажите ли вы мне то, что я хочу знать?

- ...

- Я буду молчать, пока вы не пообещаете мне.

- Э... Послушайте-ка меня, мастер Виид...

- Похоже, Советник, что платок королевы Ивейн - ценный предмет. По крайней мере, мне кажется, что он имеет для вас какую-то ценность. Могу я получить его назад?

- Забирай и уходи!

- Конечно. Бог в помощь, сэр.

Но уже, когда Виид забрал платок и повернулся, собираясь уйти, Родригес выбросил белый

флаг, подняв обе руки:

- Подождите! Сим я обещаю, что дам вам совет относительно вашей просьбы. Я уже пообещал ответить любому, что принесет вещи королевы Ивейн. Так что, если это в моих силах, то я сделаю это.

- Даете ли вы слово?

- Конечно... Но вы должны будете оказать мне ответную услугу. Когда-нибудь.

- Согласен, - кивнул Виид, обдумав встречное предложение Родригеса.

- Так что тревожит вас, мастер Виид? - ухмыльнулся советник. - Уверен, какой-то пустяк не заставил бы вас ждать меня на улице шесть последних дней, - у Родригеса имелся собственный план, хотя его, бесспорно, терзало и простое любопытство.

'Да кто ты такой? Как ты смеешь унижать меня, заставляя заключать сделки с таким ничтожным созданием, как ты! Ответить? Отвечу, отвечу! Но ответ будет настолько хитрым, непонятным и расплывчатым, что ты сам об этом пожалеешь.'

Родригес был уверен, что сможет сурово наказать Виида после того, как узнает, чего тот хочет. Если бы Виид хотел кого-то найти, то ему бы ответили про племянника кузины тещи друга жены того, кого требовалось найти и ему пришлось бы самому потом во всем этом разбираться. Если бы Вииду нужно было найти место, то его отправили бы в далекую страну, где есть место с таким же названием.

Неизвестно, догадывался ли обо всем этом Виид или нет, но, наконец, он изложил свою проблему:

- Я не знаю, какую профессию мне выбрать.

- Профессию? А, теперь я вижу, что вы еще не имеете профессии.

- Нет, Советник.

Родригес легко засмеялся, это оказалось проще, чем он ожидал. Он полагал, что Виид станет спрашивать о местонахождении секретного подземелья или о будущей политике Розенхайма. В хорошем подземелье первооткрыватель может заработать целое состояние, а политика - ценная штука, когда знаешь, как воспользоваться знаниями. Предположим, вы узнали, что королевский совет планирует развивать южные провинции в следующем году, тогда вы можете превентивно получить в этих провинциях права на коммерческую деятельность и получить таким образом огромный доход.

Для Родригеса не составляло никакой сложности в том, чтобы дать рекомендацию по выбору профессии.

- Не могу поверить, что вашу душу так глубоко тревожит столь простая проблема. Вам не нужно было вообще приходить ко мне по этому вопросу. Я советую вам посетить бюро трудоустройств. Вы только зря потратили шесть дней, мастер Виид.

- Мне сказали, что Советник - именно тот, кто может дать мне самую лучшую рекомендацию.

- Хорошо, я предложу вам самую подходящую профессию для вас. Покажите мне ваши

характеристики.

- Да, сэр.

Виид открыл окно характеристик впервые после того, как он упражнялся в Тренировочном Зале, улучшая их.

- Окно характеристик.

Герой: Виид. Тип: Нейтральный.

Уровень: 13. Класс: нет.

Титул: нет. Слава: 20.

Жизнь: 960. Мана: 100.

Сила: 55, Ловкость: 105, Живучесть: 50,

Мудрость: 10, Интеллект: 10,

Дух: 67, Стойкость: 89, Искусство: 23

Лидерство: 0, Удача: 5

Атака: 19, Защита: 5

Сопротивление магии: нет

Виид играл день и ночь и в результате достиг тринадцатого уровня. Теперь он мог с легкостью справиться с волком.

- О, Фрея! - Родригес был ошарашен. - Уровень тринадцать, а жизней девятьсот шестьдесят? На таком уровне у вас сила и живучесть превышает пятьдесят, а ловкость сто! Тренировочный зал. Можно с уверенностью сказать, что вы упражнялись там. У вас несомненно превосходная

сила воли.

Родригес заслуживал своего прозвища Звезда Мудрости, он сделал верную догадку только по характеристикам Вида. Но его удивление не ограничивалось этим.

- У вас четвертый уровень в скульптуре и шестой в ремесле! Это потрясающе, просто невероятно! Я прошу вас, расскажите, через что вы прошли, чтобы получить все это.

Вид рассказал Родригесу, что произошло, все по порядку. Недоверчивый Родригес не мог сдерживать от различных вопросов:

- Благодаря дружбе с инструктором, вы получили крайне необычные задания. И что? Удалось ли вам исполнить волю Захаба? Но вы же отказались от возможности стать Лунным Скульптором?

Ошарашено распахнув глаза, Родригес замер. Если бы сейчас ему сказали, что соседнее королевство напало на Розенхайм, предварительно не объявив о начале войны, он бы даже не вздрогнул.

Захаб. Кем он был? Он был одной из тайных абсолютных сил континента. Родригес встречал Захаба несколько раз по просьбе королевы Ивейн и восхищался его мастерством скульптора и техниками меча. Увидев в скульпторе выдающуюся и талантливую личность, Родригес подружился с ним. Эта дружба между двумя неоперившимися юнцами началась пятьдесят лет назад. Советник даже советовал Ее Высочеству привлечь Захаба к участию в Совете любой ценой.

- Хм, ты отказался от такой хорошей профессии. Какого рода профессию ты бы хотел?

- Мне подойдет все, что приносит прибыль.

Родригес замолчал.

'Похоже, что этот парень - Тот Самый. Тот, кого я ждал. В нем может жить Воля Великого Императора.'

Загадочный класс, чья величественная история восходит к Древней Эпохе, принадлежал Гейхару фон Арпену, легендарному императору, завоевавшему весь материк. Его кровь текла в жилах у мудреца.

'Ему еще нужно показать себя, пройдя через многие невзгоды. Сможет ли он пройти главное испытание? Как бы то ни было, это ему предстоит их пройти, не мне', - размышлял мудрец.

- Мастер Вид, - сказал Родригес серьезным тоном.

- Да, сэр.

- У меня есть задание для вас, чтобы пройти его, вы должны быть терпеливее шелкопряда, живучее таракана и упрямей осла, иначе вы потерпите неудачу. Считаете ли вы себя способным на это?

- ...

- Что это за выражение лица?

- Мне не нравится то, как вы это описали, но могу сказать вам со всей ответственностью, что я готов на все, что угодно.

- Ваша уверенность трогает меня. Вы выглядите сейчас так, будто вам предстоит поедать личинок до последней капли сока.

-

- Последуйте тому, что я вам советую, и задание даст вам профессию. Но предупреждаю, это будет настоящим испытанием. Если вы боитесь, то можете отказаться от моего совета.

В предложении Родригеса Виид почувствовал что-то подозрительное.

- Хорошо, я согласен.

- Доводилось ли вам слышать о Гнезде Литварт?

- Да, сэр, - по какому-то стечению обстоятельств, Логово Литварт было тем местом, в которое собирался направить Виида инструктор. Или возможно это не совпадение? Тут нельзя быть уверенным.

- В таком случае, я избавлен от необходимости объяснять всё в деталях. Своими собственными силами разрушь ту ауру зла, что пропитала логово. Когда зло будет уничтожено, ты получишь профессию, предназначенную тебе.

Дзынь.

Операция поиска и уничтожения в Гнезде Литварт.

В Гнезде Литварт обитает сотня монстров. Убейте каждого из них хотя бы по одному разу и докажите, что вы достойны хорошей профессии. Завершение этого задания направит вашу судьбу по верному пути.

Уровень сложности: неизвестен.

Требования задания: нет.

Виид перечитывал инструкции снова и снова, всю вплоть до последней запятой.

'Здесь определенно есть подвох.'

Иначе Родригес просто не дал бы Вииду задние, связанное с Логовом Литварт. Это подземелье состоит из пяти этажей, оно исследовано вдоль и поперек и хорошо известно игрокам. Многие игроки охотились там днями и ночами. Логово наполняют монстры двадцатого - пятидесятого уровня, а Виид все еще тринадцатого. Но он по силе примерно равен воину сорокового уровня усиленный благодаря дополнительным очкам характеристик, полученных в тренировочном зале. С учетом дополнительных навыков, таких как мастерство меча и ремесло, Виид был уверен, что может справиться и с монстрами пятидесятого уровня. Ему все же было бы достаточно тяжело убивать монстров в Гнезде Литварт, но не невозможно.

'Тут есть что-то еще. Но можно быть уверенным, что мудрец не врет мне. Не важно, что он скрывает, но если я завершу это задание, то точно получу профессию.'

В этом задании определенно пахло какой-то западней.

'Если речь не о том, чтобы охотиться на обычных монстров в подземелье, то тогда о чем?'

Глаза Виида блеснули.

- Скажите, мастер Виид, возьмете ли вы это задание или нет? К вашему сведению, я не могу предложить вам лучшей альтернативы. Я не буду принуждать вас. Принимайте решение.

Быстро взвесив все за и против, Виид кивнул.

- С уважением и благодарностью я принимаю вашу рекомендацию, Советник.

Вы приняли задание.

- Хорошо, возвращайтесь, когда убьете всех монстров в гнезде. Хотя это и маловероятно, но если вам удастся завершить задание, то я вам кое-что отдам. Однако, совершенно очевидно,

что вы потерпите неудачу, - резко засмеялся Родригес.

* * *

Виид направился прямо в тренировочный зал.

'Надо успеть вовремя.'

Время еще только подходило к обеду, и поэтому Виид спешил. Когда он вошел в тренировочный зал, инструктор уже держал в руке ложку, собираясь пообедать.

- Добрый день, уважаемый инструктор.

- Как неожиданно, мастер Виид! Я по вам соскучился.

- Я тоже. И поэтому я здесь.

- Подойдите и присядьте. Прежде, чем мы перейдем к делу, прошу вас, угощайтесь.

- Благодарю, сэр.

Благодаря удачно выбранному времени, Виид теперь смог перекусить. Коробка с обедом инструктора была гигантской, равно как и телосложение самого инструктора. И убыток от порции Виида был подобен убыли стакана воды из океана.

- Кстати говоря, инструктор, по поводу того задания о котором вы упоминали...

- А, того задания...

- Да, я бы хотел присоединиться.

- Ха, ха. Я знал, что так и будет, поэтому я попросил их оставить для вас место в отряде. Я рад, что вы беретесь за задание, - с радостью удовлетворил просьбу Виида инструктор.

Вы приняли задание

Зачистка Логова Литварт.

Королевство Розенхайм за последнее десятилетие сильно пострадало от нападений многочисленных монстров. Король Сиодерн, справедливый и великодушный властитель Розенхайма, издал королевский указ, повелевающий Сиру Мидвэллу, выдающемуся рыцарю, исследовать Логово Литварт и уничтожить монстров. Уничтожьте монстров в Гнезде Литварт вместе с Сиром Мидвэллом и его солдатами.

Уровень сложности: E.

Условия выполнения задания: Задание будет провалено, если вы погибнете.

- У вас есть еще день, перед завтрашним выходом отряда. Почему бы вам не заглянуть ко мне в гости?

- Прошу прощения, инструктор. Мне нужно подготовиться к заданию.

- Жаль. Я хотел пригласить вас на ужин.

- Ужин?

- Да. Моя жена утром сказала, что она приготовит барбекю из свинины.

О мысли о барбекю из свинины у Вииды потекли слюнки. Пряный и ароматное барбекю! Подобному искушению невозможно сопротивляться.

- Честно говоря, мне всегда хотелось посетить ваш дом.

- Ха, ха! Я так и знал.

Виид никогда не стыдился того, что ему по жизни приходилось подчиняться и угождать. Но... Он... Ему просто до смерти надоел этот ржаной хлеб. Королевская Дорога воспроизводит все аспекты реальности, в том числе и вкус. Вплоть до того, что, например, суши, сделанное из свежепойманной рыбы здесь действительно имело свежий вкус, а просроченная еда черствела и протухала. И ржаной хлеб не был исключением. Последние два месяца Виид ел только

ржаной хлеб и его язык уже пропитался вкусом ржи, его тошнило только от одного ее вида. Барбекю из свинины было бы как нельзя кстати. К тому же это бесплатно.

- Тогда я вернусь ближе к вечеру, инструктор.

- Конечно, мастер Виид. До встречи.

Виид принял еще одно задание в тренировочном зале.

'Теперь все три слота в окне заданий заполнены.'

Верхнее задание касалось исполнения воли Захаба, и сейчас было невыполнимо, в то время как два остальных сочетались друг с другом.

'Сейчас проблема в том, что задание Родригеса не является тем, чем кажется на самом деле... но это не имеет значения.'

Виид приготовился к испытанию. В худшем случае он может просто умереть. Ну и что? Он не хотел, конечно, умирать бессмысленно, но некоторые сложности ожидаемы.

'Теперь нужно подготовиться. Сначала нужно сделать покупки для путешествия в Логово Литварт.'

Виид направился в центр города. Здесь ходили пешеходы в дорогих нарядах, велись яркие дискуссии, а игроки торговали вещами в установленных киосках.

Виид зашел в кузницу, где купил лук и много колчанов со стрелами.

Лук Тео Гранде.

Прочность: 50/50, Атака: 5-6.

Скорость стрельбы: 4.

Это короткий лук, натянуть который по силам тем, кто силен подобно орку. Он грубо сделан, имеет низкую точность, но зато существенную силу атаки, что подходит для лучников-новичков.

Один золотой и двадцать серебряных. Такова была цена, но теперь Виид ни за что не платил полной стоимости. Он заплатил не больше золотого, подарив девушке за прилавком статую в форме бабочки. Он случайно обнаружил, что при помощи скульптур-подарков можно завоевывать женские сердца.

'Скульптурное искусство, оно полезно только для всяких пустяков.'

Так же Виид купил запас ржаного хлеба, не смотря на то, что хлеб ему и надоел, но хлеб по крайней мере лучше голода, а когда начинается бой, он уменьшает скорость снижения сытости. Когда сытость падает ниже 30%, движения героя замедляются, и он временно теряет часть здоровья.

Он заполнил свой рюкзак стрелами травами и хлебом. Когда Виид купил все, что было нужно, он вернулся к инструктору.

- Я закончил, инструктор.

- О, вижу. Тогда пойдем ко мне. У меня ждет гость.

- Гость? Вы пригласили на ужин кого-то еще, инструктор?

- Разве я про нее не упоминал? - инструктор на мгновение растерялся, но быстро взял себя в руки: - Она милая девочка, уверен, тебе она понравится.

Хотя это и звучало странно, но Виид эту странность просто проигнорировал и расслабился.

Инструктор взял Виида за руку и отправился к себе. Его рука была волосатой как у гориллы.

- Меня можно и не держать за руку, инструктор, - сморщился Виид.

- Нет, иначе ты можешь меня потерять.

- Это как?

Виид наконец дошел до дома инструктора. Он не сомневался, что когда откроется дверь, он увидит самую счастливую в мире семью у теплого камина, согревающего дом теплом. Виид уже знал, что инструктор женился на человеческой женщине варварке. Истинная любовь способна преодолеть расовые барьеры, однако у них пока что не было детей. Но когда дверь открылась, Виид вздрогнул, увидев девушку, сидящую за обеденным столом.

'Невероятно.'

На мгновение от красоты девушки у Виида перехватило дыхание. Увиденная им сцена была неопишуемой, но он быстро вернулся с небес на землю. Поскольку девушку пригласил инструктор, Виид предполагал, что она очередной НИП, но она оказалась игроком, как и он сам. Оценив ее дорогие меч и броню, Виид догадался, что она герой высокого уровня. Но не это шокировало Виида. Имя девушки мерцало красным.

Игрок может претвориться НИПом, скрывая свою истинную сущность столько, сколько пожелает, но убийце, тому, кто убил одного или более игроков, сразу же отказывают в праве на анонимность. Красное имя и кровавый бриллиант надо лбом, знак убийцы, знак того, кто убил себе подобного.

- Ну, ну. Спокойней, мастер Виид. Теперь вы, должно быть, поняли, почему я держу вас крепко за руку.

Виид пытался убежать, но его отчаянная попытка провалилась, потому что инструктор сжимал ему руку.

- Инструктор.

- Да?

- Не знал, что вы настолько сильно хотите от меня избавиться.

- Ну, теперь знаешь, - ехидно улыбнулся инструктор.

Виид немного расслабился, он знал, что если бы инструктор желал его смерти, то он скорее бы замарал свои руки, чем стал бы делать это чужими.

- Пожалуйста, садитесь, позвольте мне вас представить. Это Виид. У него низкий уровень, но он идеально справился с базовой тренировочной программой, - Виид слегка кивнул девушке, но та его проигнорировала, даже не наклонив головы. - Это Союн, она так же недавно прошла тренировку. Союн навещает меня в гости раз в месяц, чтобы пообедать с нами.

- Здравствуй. Приятно познакомиться, - вежливо поприветствовал он Союн, но эта девушка с пустым лицом, даже не шевельнула глазами в его направлении, что ясно показало ее абсолютное равнодушие.

'Не хочешь встречаться с хилыми новичками, что ли? Если бы не необходимость находиться с тобой в одной комнате, то я тоже не стал бы иметь с тобой никакого дела.'

В тот самый момент инструктор извинился и оттащил Вииду в угол.

- Мне очень жаль. Извиняюсь за ее бестактность.

- Нет, сэр, все в порядке.

- Вообще-то она хорошая девочка, она просто не знает, как говорить. Она дорога мне, как сестра, но, похоже, что она не верит людям. Я пригласил ее, потому что думал, что она могла бы открыть свой разум тебе. Эх...

- Все в порядке, я не возражаю.

Тем не менее, у Вииду не было причин протягивать этой Союн руку помощи. Он считал, что нет смысла знакомиться с убийцами, кем бы те ни были.

- Кстати говоря, не будете ли вы против, если я помогу миссис Лансер?

- Ты хорошо готовишь?

- Вовсе нет, но все же помощь есть помощь. Она могла бы чему-нибудь меня подучить.

- Я не против.

Жена инструктора была просто огромна, как и все варвары. Следуя ее руководству, Виид старательно резал филе свинины и опускал его в соус. Пока он работал на кухне, Союн

закатала рукава и зашла на кухню. Ей было стыдно сидеть одной за столом. Она подошла к Вииду, встала сбоку и наблюдала, как тот режет мясо. Она собиралась помочь, но не знала, с чего начать. Виид указал ей на гору посуды:

- Помой посуду, пожалуйста.

Виид ожидал, что она откажется, но к его удивлению, она присела, взялась за тарелки и подняла их.

За свою помощь они получили похвалу от хозяйки:

- Вы хорошо справляетесь.

- Благодарю, мэм.

- У тебя золотые руки. Хочешь получить навыки готовки?

Это было именно то предложение, которого Виид ждал, иначе, зачем бы он стал мочить руки?

- Конечно, мэм. Благодарю, вы так добры.

Вы выучили навык Готовка.

Союн, наблюдавшая за Виидом и будто что-то решившая для себя, так же попросила жену инструктора научить ее готовить.

Навыки Готовки это простые умения, которые можно получить где угодно, заплатив членские взносы в гильдии поваров или работая помощником в ресторане. Без сомнения это умение хорошо окупается.

И наконец, свиное барбекю на большом подносе было накрыто на стол. Оно аппетитно пахло и было прожарен до румянца. Здесь, в виртуальной реальности запах ни чем не уступал реальному. Виид немедленно взялся за нож и вилку. Но инструктор внезапно предостерег его:

- Вы гость, мастер Виид. Не ешьте слишком много.

Какой хозяин стал бы критиковать за обеденным столом приглашенных гостей? Больше он не был тем мужественным инструктором тренировочного зала, теперь он был ужасным орком, выказывающим свою жадность до еды за обеденным столом. Орком по крайней мере двухсотого уровня. Но Виид не относился к тому типу людей, которые поддаются угрозам, видя подобное угощение.

- Я не согласен, инструктор.

- Ты со мной споришь?

Неожиданно Виид ощутил давление, которому он не в силах был сопротивляться. Он ошеломленно сжимал нож дрожащей рукой.

'Проклятье', - сглотнул он и осмотрелся по сторонам. Он взглянул на Союн, желая узнать, как эта хрупкого вида девушка противостоит давлению. Здесь, в мире фэнтезийной ролевой игры уровень имел решающее значение. На нее, похоже, это не действовало.

'У этой девочки как минимум двухсотый. И у варварки тоже', - решил Виид.

Жена инструктора, одна из тех варваров, что почитают законы природы, в особенности тот, что касается выживания сильнейших, она не знала проявлений слабости. Поскольку варвары были физически сильнее других рас, из всех присутствовавших только Виид был напуган появившейся во взгляде инструктора угрозой. Никто не поддержал Виида.

Но это был бы не Виид, если бы он не обладал способностью обращать врагов в друзей, а друзей в верных сторонников.

- Уважаемый инструктор, позвольте мне сказать, - сумел проговорить Виид, сражаясь с дрожью в теле.

- Что? Если ты хочешь что-то сказать, отложи сначала нож и вилку, а потом мы можем с удовольствием поболтать, хоть до конца времен.

- Ваша жена, приготовив это блюдо, проявила такие исключительные умения в готовке. Я уже пленен этим ароматом и могу думать только о том, каково оно на вкус. Когда я вкушу эту еду, воспоминания о ней навеки останутся в моей памяти.

- Она отличный повар, - засмеялся инструктор своим фирменным смехом. - Я ей горжусь.

- Совершенно верно. В конце концов, она ваша жена. Это барбекю выглядит восхитительно.

- Дорогой, - толкнула миссис Лансер своего мужа. Очевидно, комплименты Виида подействовали на нее.

- Верно, когда еще у вас будет шанс испробовать столь вкусную еду? Угощайтесь, мастер Виид.

Как говорится, жена - гордость мужа. Когда речь зашла о его жене, инструктор проявил слабость.

Как бы то ни было, но угощение было потрясающим. И не только свиной барбекю пришлось Вииду по вкусу, но и гарниры, которые хозяйка приготовила по рецептам из Северных Провинций.

- Ммм. Это так вкусно, мэм. Вы лучшая. Я завидую мистеру Лансеру, ведь он может есть эту вкуснятину каждый день.

- Верно, верно, - одобряюще улыбался инструктор.

Виид расстегнул свой пояс и расслабился. Инструктор искренне смеялся, а Союн покорно доела свою порцию в молчании, как кукла, сделанная из льда.

Виид отдохнул ночью в доме и отправился к воротам замка ранним утром.

* * *

Сэр Мидвэйл со своей армией из тридцати пехотинцев, отправленных покорять Логово Литварт, расположились у ворот.

- Приветствую. Вы мастер Виид? - спросил рыцарь.

- Да, сэр, - ответил Виид.

Небольшое предварительное расследование относительно задания никогда не повредит. Из тех сведений, что Виид собрал на улицах, Сэр Мидвэйл принадлежал к Красному Ордену, ключевому подразделению армии Розенхайма, и там он выполнял свои основные задания. Недавно он получил повышение, как говорили слухи, до королевского рыцаря. Он был гордостью королевства, о нем говорили, как о воплощении рыцарства.

- Наш путь будет долог. Но на лошади займет три часа, - сказал сэр Мидвэйл.

- ...

Все остальные пехотинцы, кроме Виида, оседлали коричневых лошадей. Он сам ходил с рюкзаком, поэтому ему не приходило в голову, что может понадобится лошадь. В любом случае, даже если бы его и предупредили, это ничего бы не изменило - лошадь это дорогое удовольствие, которое стоит более сотни золотых.

- Деке попросил меня об одолжении, поэтому я предоставлю вам лошадь на время, - сказал сэр Мидвэйл.

- Благодарю вас, сэр, - ответил Виид.

- Ванс, приведи лошадь.

Солдат привел печально выглядящего жеребенка. Его силой тянули за поводья, и он упирался двумя задними ногами. Жеребенок тяжело дышал, демонстрируя два золотых зуба, что делало его похожим на мошенника.

'Если я сяду на эту лошадь, не видать мне удачи в следующие семь лет,' - решил Виид.

- До конца этой миссии, этот жеребенок временно принадлежит вам, - сказал сэр Мидвэйл.

Дзынь.

Имя: Аразад. Тип: нейтральный.

Уровень: 3. Вид: лошадь.

Титул: Жеребец. Слава: -300

Жизнь: 30. Мана: 0.

Приписанный к карательному отряду, отправленному в Логово Литварт, этот смысленый жеребенок часто пытается обхитрить своего хозяина. Он ненавидит воду и отказывается бежать в дождливую погоду. За ним требуется особый уход, иначе он может погибнуть от болезней.

П.С.: Осторожно, он очень часто портит воздух.

-

Окно характеристик выглядело удручающе. Вииду приходилось слышать, что с чистокровными лошадьми могут возникнуть сложности, но он находил возмутительным то, что этот слабенький жеребенок стал спутником на ближайшие дни.

- Хотя дорога и не займет особенно много времени, но предлагаю все же отправляться.

Виид протянул руку к жеребцу, пытаясь его погладить, но тот немедленно укусил его.

- Да как ты посмел! - когда Виид зло уставился на жеребца, тот развернулся и уселся на задние ноги.

- Хороший мальчик, - произнес Виид успокаивающе.

Как только он забрался жеребцу на спину, тот, распространяя вокруг себя тот самый обещанный забавный запах, неожиданно опустил голову вперед и затем ударил назад задними ногами.

- Ай! - Виида выбросило из седла, и он больно ударился о землю. Это падение отняло у него

семьдесят очков жизни. Очевидно, жеребец пытался убить его своими действиями.

- Чертов Аразад!

Жеребец фыркнул. Виид и жеребец уставились друг на друга такими взглядами, как будто каждый из них хотел свернуть другому шею.

- Ты глупый человек, я никогда не позволю тебе сидеть на моей спине, - говорили глаза жеребенка.

- Однажды я тебя убью, - говорило выражение лица Виида.

Между человеком и зверем происходил беззвучный диалог.

- Если вы готовы, предлагаю отправляться, - опасаясь того, что произойдет катастрофа, сказал сэр Мидвэйл.

Люди сэра Мидвэйла поскакали на восток. Виид запрыгнул на спину жеребца и поехал следом.

* * *

Союн так же осталась в домике, так как не смогла отказать настойчиво приглашавшей жене инструктора. Утром она несколько раз натыкалась на Виида. Когда она открыла дверь гостевой комнаты, он как раз проходил мимо. Но они не пересекались взглядами, как будто не замечали друг друга и разошлись не поздоровавшись.

Когда Виид покинул дом, Союн последовала за ним, потому что ее смущало оставаться в доме одной. Ничего не значащим взглядом она смотрела на то место, где он стоял несколько минут назад.

- Куда мне пойти? - спросила она себя.

- Куда захочу, - отвечала она сама себе.

Но такого места не было. Хотя она и могла пойти куда угодно.

- Куда угодно, лишь бы подальше от грустных воспоминаний.

Союн направилась к южным воротам. Не то что бы она хотела пойти именно туда, она просто хотела пойти в пустынные земли, земли, которые еще предстоит полностью исследовать, куда угодно, где есть монстры. Она начинала свои приключения практически из центра материка, двигаясь к Западным Границам в поисках более сильных монстров.

- Нужно найти монстров.

- Когда сражаюсь с ними, могу забыть.

- Не нужно думать ни о чем.

- Даже о том факте, что я никогда в жизни никого не любила.

- Остановись, Союн. Будь сильной.

Не смотря на то, что она не с кем не разговаривала, это не значило, что ее разум тоже прекратил работать. Под ее ледяной оболочкой текли мысли, она постоянно вела диалог с самой собой, спрашивая и отвечая. Однако внешне ее лицо не отражало никаких эмоций, его будто сковало льдом.

Повторяющийся диалог. Сама сказала, сама услышала. Голоса в ее голове.

Союн лучше чувствовала себя, сражаясь в гуще монстров. Она искала кровавых битв в подземельях, наполненных монстрами. Чувствуя жажду по более сильным чудовищам, она не боялась смерти. Потоки крови, что она разливала, никогда не пересыхали. Берсеркер, радующийся жизни, пропитанной безумием и наполненной резней - вот кем она была, дева, вечно ищущая битв.

Глава 7. Маэстро сражений.

Логово Литварт находилось у подножия Могильных Гор, в трех часах езды на лошади от крепости. Жеребенок, на котором ехал Виид, постоянно отклонялся от курса. И даже траву он жевал неторопливо, когда Виид пытался задобрить его, чтобы тот не сбивался с дороги.

Перед входом в логово их ждал солдат, который должен будет позаботиться о лошадях, пока они будут бродить внутри.

- Джонсон, хорошо позаботься о лошадях.

- Да, сэр.

Карательный отряд сэра Мидвэйла оставил своих лошадей на попечительстве у солдата и зашел в логово. Виида наконец-то избавили от компании жеребца.

- Приготовиться к бою!

- Встать в боевой порядок!

Карательный отряд закрылся стальными баклерами и ошетинился копьями и мечами. Снаряжения Виида по сравнению с ними выглядело жалко - железный меч и лук.

- Это все, что у вас есть, мастер Виид? - спросил сэр Мидвэйл, сам снаряженный в кольчугу.

- Да, сэр.

- Вы слишком плохо вооружены, чтобы вступать в ближний бой. Оставайтесь сзади и поддерживайте солдат.

- Да, сэр.

Отряд поднял щиты перед собой и двинулся внутрь логова. Виид последовал за ними сзади.

Немного углубившись в логово, они обнаружили пятерых кобольдов, отдыхающих у костра, на котором что-то готовилось. Застигнутые врасплох внезапным появлением отряда, кобольды вскочили на ноги.

- Ррах!

- Враг! Человек нападать!

Кобольды это монстры примерно двадцатого уровня, карликового, ниже четырех футов роста, вооруженные грубыми деревянными щитами и бронзовыми мечами.

- Убить! Убить!

- Гнать злых человекoв! Они ломают убежище! Защитим его, храбрые воины!

Когда кобольды ринулись в атаку, солдаты напряглись. Эти рекруты, только пришедшие из учебных лагерей, раньше никогда не были в бою. Виид посмотрел в сторону сэра Мидвэйла. Рыцарь наблюдал за своими людьми безучастным взглядом, как будто его устраивали любые потери.

'Разве рыцарь не должен заботиться о жизнях своих солдат? Может он хочет, чтобы они получили первый боевой опыт самостоятельно?' - размышлял Виид.

Солдаты спешно сомкнули ряды и выступили против волны кобольдов. Пара кобольдов бросала камни из пращи, но они мало чем могли навредить солдатам. Воины превосходили противника числом и снаряжением и могли легко справиться с кобольдами, не получив значительных ранений. Каждый раз, когда кобольд падал замертво, на земле оставался кусочек металла.

- Бурен, Беккер, соберите трофеи.

Два названных сэром Мидвэйлом солдата принялись собирать металлические обломки. Это была медь или плохенькое железо низкой стоимости, но все же вполне подходящее для сельскохозяйственных инструментов. Помимо тренировки рекрутов и восстановления безопасности на окраинах, еще одной целью, которую преследовало королевство, отправляя подобные карательные отряды, был сбор военных трофеев, что служило неплохой прибавкой в бюджет.

'Мне нужно тоже как-то участвовать...' - размышлял Виид.

В следующем бою он достал Лук Тео Гранде и прицелился кобольду в шею.

'Задержать дыхание, напрячь руки и прицелиться.'

Высокая ловкость и навык ремесла позволили Вииду точно направлять стрелы в выбранных кобольдов.

Вы получили новый уровень!

Когда Виид убил троих кобольдов, появилось сообщение о повышении уровня. Эти кобольды, обладая уровнем выше двадцатого, давали Вииду, имеющему всего лишь тринадцатый уровень, огромное количество опыта. Каждый кобольд, в которого попадала его стрела немедленно падал мертвым, поскольку он стрелял в тех, у кого практически не осталось здоровья. Пока солдаты рисковали своими жизнями в бою, Виид осмотрительно стоял позади и просто стрелял из лука. Это эгоистичная и безопасная тактика. Даже поджигатель, спаливший дом, выглядит святым рядом с тем, кто, живя по соседству, тащит из этого горящего дома драгоценности и фарфор. И то, что делал Виид, точно так же считалось крайне некрасивым поступком, ведь он прикрывался своими боевыми товарищами, которые истекают потом и кровью в бою с монстрами. Хороший человек не стал бы так поступать.

Виид конечно сознавал, что эта тактика может выйти ему боком, если солдаты начнут обращать на это внимание и станут его осуждать. Кто бы не почувствовал себя обманутым, когда кобольд, которому остался один последний удар, падает мертвым от появившейся неизвестно откуда стрелы? Поэтому Виид стрелял только в тех кобольдов, которые спасались бегством в отчаянной попытке выжить или когда солдат попадал в опасную ситуацию, окруженный например двумя или тремя кобольдами.

Вы получили новый уровень!

Каждый раз, убивая кобольда, Виид довольно улыбался. Ведь пока другие солдаты изо всех сил сражаются, ему самому требовалось лишь стрелять из лука с безопасного расстояния. Что может быть проще?

Его уровень рос быстрее, чем курс акций компании Google. Задумка Виида купить перед началом задания лук окупалась сторицей.

Зайдя в логово еще дальше, они обнаружили просторную открытую пещеру. Сэр Мидвэйл со своими людьми обошел пещеру по кругу, находя и убивая кобольдов, а затем вернулся в центр.

- Отдыхайте и готовьте обед, - приказал сэр Мидвэйл.

- Да, сэр.

Бурен и Беккер засуетились, доставая большие котелки и разжигая огонь. Как самых младших в отряде, их заставляли заниматься подобной работой. Виид подошел к ним и взял нож.

- Я помогу вам, - сказал он, застенчиво улыбаясь.

- О, не стоит, - ответил Беккер.

- Не волнуйтесь, я люблю готовить. К тому же, хотя я еще только новичок в кулинарии, для меня честь послужить храбрым воинам, посветившим свои мечи королевству Розенхайм.

- Это очень любезно с вашей стороны, мастер Виид.

Этими действиями, Виид неожиданно добился признательности солдат - человеку, который вызвался выполнять ручную работу в путешествии, всегда рады. Отношение Беккера и Бурена к Вииду изменилось. Они не могли не ценить такого помощника, того кто желая помочь, взял в руки нож и начал готовить еду.

Конечно, у него была своя собственная цель, и она не имела ни какого отношения к таким вещам как вселенская щедрость и услужливость. Все дело в навыке готовки. Виид нарезал говядину и бросил ее в котел, добавил овощей, и специй, чтобы получился бульон. Ингредиентов было достаточно, чтобы накормить тридцать два человека - довольно большое количество народу. Как знал Виид, приготовление большого количества еды это самый быстрый способ развития кулинарных навыков.

Повышение уровня: Готовка [2]

Улучшает вкус еды.

Приготовленная еда повышает скорость восстановления жизненных сил.

Еда повышает запас здоровья на 5%.

Повышение уровня: Ремесло [7]

Повышает ваши ремесленные навыки в различных сферах деятельности.

Два окна с сообщениями появились практически вместе. Кулинарный навык Виида повысился вместе с ремесленным. Последнему до седьмого уровня оставалось совсем немного очков опыта. Этот подход фактически убивал одним выстрелом двух зайцев.

Виид зачерпнул из котла ложку тушеного мяса. Привилегия повара - пробовать свою еду.

'Отлично.'

Сравнивать это тушеное мясо с ржаным хлебом, продающимся в продуктовом магазине, было бы немыслимо. Конечно, оно получилось не таким вкусным, как свиное барбекю, которое он ел недавно, но все же вполне прилично для первого раза - сейчас низкий кулинарный навык компенсировался более высоким навыком ремесла.

- Обед готов! Прошу, угощайтесь!

Проголодавшиеся в непрерывных сражениях солдаты получили каждый по чашке мясного рагу, которое они ели с большим аппетитом.

- О, это вкусно.

- Не могу поверить, что в полевых условиях можно так вкусно готовить.

- Мне почему-то кажется, что он готовит лучше моей жены.

Все они одобрили стряпню Виида. Солдаты своими одобрительными комментариями намекали, что хотели бы, и дальше есть приготовленную им еду. Когда они, протягивая пустые чашки, просили добавку, Виид вновь наполнял их мясным рагу. Ну а заодно он не забывал и про свой собственный желудок.

Солдаты съели то, что было в котле, а когда обеденный перерыв закончился, сэр Мидвэйл подошел к Вииду.

- Мастер Виид, - спросил он радушно, - не могли бы вы и дальше готовить для моих людей?

Очевидно, даже отважные рыцари ценят вкусную стряпню. Хотя более вероятно, что, будучи знатным человеком, он привык есть вкусно и теперь не желал есть обычную еду.

- Да, сэр. О еде я позабочусь.

И вот так Виид стал официальным поваром карательного отряда. Не было смысла отказывать сэру Мидвэйлу, ведь готовя три раза в день по тридцать две порции рагу, он мог неплохо улучшить свои кулинарные навыки. Да и к тому же готовить он действительно любил.

- Я могу починить оружие и броню! Приносите мне все сломанное или поврежденное, если у вас оно есть.

- Правда?

- Сможешь починить мой меч?

- Мой баклер уже скоро не будет выдерживать ударов...

- Давайте сюда то, что у вас сломано. Ремонт! - использовал Виид свой навык, ремонтируя броню и снаряжение, которые ему принесли некоторые солдаты.

В городе у кузнеца ремонт изношенного снаряжения может стоить целое состояние. А сильно изношенные вещи, если их не чинить, могут сломаться прямо в бою.

- Спасибо, мастер Виид!

Теперь Виид получил признание у солдат, зарабатывая их доверие, он, в то же время, совершенствовал ремесленные навыки. Сэр Мидвэйл, который поначалу со скепсисом относился к рекомендованному своим другом человеку, теперь изменил свое мнение и был более чем удовлетворен тем, что делал Виид.

- Я вам признателен, мастер Виид.

- Не стоит благодарности, сэр.

Виид отлично вписался в отряд. Кто знает, через какие бы невзгоды им пришлось пройти без него. Время от времени им бы приходилось посещать соседнюю деревню, когда пришло бы время чинить поломанное или изношенное вооружение, а безвкусная еда быстро надоела бы им и не лезла бы в горло.

Среди трофеев изредка попадались зачарованные предметы, и для них пришлось бы покупать свитки идентификации, которые стоят несколько золотых за штуку. Вместо этого Виид мог идентифицировать эти предметы прямо на месте благодаря своему навыку.

А для солдат теперь было бы настоящей пыткой есть ту безвкусную кашу, которую Бурен и Беккер называли рагу, в особенности после того, как они попробовали рагу, приготовленное Виидом.

- Ну, мы все-таки не повара! - в голос жаловались Бурен и Беккер.

Вот таким способом Вииду удалось сформировать с солдатами необычайно крепкие дружественные отношения.

* * *

Каждый раз, когда Виид выпускал стрелу, один из кобольдов падал замертво. Кобольды считаются относительно слабыми монстрами. Им известно, как использовать инструменты, но качество этих инструментов низкое, как если бы их изготовили дети. Кобольды в бою в основном рассчитывали на численное превосходство.

- Къйойо! - напал отряд из девяти кобольдов.

- Ну, давайте, идите ко мне! Вы, мой драгоценный опыт! - с широкой улыбкой на лице Виид приветствовал кобольдов. Он произвольно выпускал стрелы, зарабатывая опыт без усилий - о защите все равно заботились солдаты. От него лишь требовалось выпускать как можно больше стрел.

Вы получили новый уровень!

Вы получили новый уровень!

Навык: Вы изучили Стрельбу из лука.

Уровень рос с безумной скоростью. Так же Виид выучил стрельбу из лука, которая была, как правило, доступна только лучникам. В этом не было ничего удивительного, ведь все время от только и делал, что стрелял из лука, мечом он вообще не взмахнул ни одного раза. И не смотря на это, солдаты не проявляли недовольства. После боев Виид становился самым занятым человеком в лагере. Он готовил, чинил оружие и снаряжение и лечил раны.

У сэра Мидвэйла было несколько лечебных зелий на всякий случай, но солдаты карательного отряда не могли себе позволить таких дорогих лекарственных средств. Виид натирал травами раны и накладывал марлевые повязки. И в этом деле ему также помогал навык ремесла.

Навык: Вы изучили Перевязку ран.

Навык позволяет останавливать кровотечение.

При применении повышает здоровье раненых.

Максимальное количество навыков, которые герой может изучить, когда профессия еще не выбрана, равно десяти.

Навык перевязки ран Виида, усиленный ремесленным навыком, работал впечатляюще. А с учетом того, что он ежедневно заботился о тридцати пациентах, уровень навыка безостановочно рос.

Солдаты неделю бродили по первому и второму уровням, убивая кобольдов. Им иногда попадались другие игроки. Они смотрели на Виида завистливыми взглядами, ведь он получил возможность присоединиться к карательному отряду НИПов и охотиться на монстров при его поддержке.

За неделю, проведенную здесь, его уровень достиг двадцать шестого. Навык ремонта развился до третьего, готовка до четвертого, последнее повышало здоровье тех, кто ел приготовленную Виидом еду на 50 пунктов до тех пор, пока не наступал голод.

Но все же у Виида оставалась одна проблема.

- Окно заданий.

Операция поиска и уничтожения в Логове Литварт.

В Логове Литварт обитает сотня монстров. Убейте каждого из них хотя бы по одному разу и докажите, что вы достойны хорошей профессии. Завершение этого задания направит вашу судьбу по верному пути.

Уровень сложности: неизвестен.

Требования задания: нет.

Количество оставшихся монстров: 100.

Оставшаяся проблема это то самое задание, выданное советником Родригесом: количество оставшихся монстров не уменьшалось, хотя Виид и убил уже не одну сотню кобольдов.

Неделю солдаты разогревались на кобольдах, и теперь они направились на третий уровень логова. Эта территория принадлежала гоблинам. Охота на кобольдов проводилась для того, чтобы рекруты могли получить минимальный боевой опыт, но вот столкновение с гоблинами уже представляло для них значительную угрозу. Кобольды имели уровень в пределах двадцати-тридцати. У простых кобольдов был двадцать третий уровень, а относительно более сильные кобольды-воины имели двадцать восьмой, но в целом у кобольдов был примерно двадцатый уровень.

С другой стороны, гоблины уже имели уровень не ниже пятидесятого. Их оружие и снаряжение превосходило то, с чем шли в бой кобольды. Боевые возможности гоблинов превосходили кобольдов в пять-шесть раз.

- Будьте внимательны. Если попадете в неприятности, сразу же отступайте.

- Да, командир!

Солдаты не могли скрыть возбуждения. После охоты на кобольдов средний уровень отряда находился в диапазоне от двадцати трех до двадцати пяти, но уверенность солдат в своих силах падала при мысли о том, что им предстоит столкнуться с неизвестным противником, чей уровень, грубо говоря, вдвое выше. Облегчало ситуацию то, что гоблины собирались меньшими группами, чем кобольды.

Виид раздраженно фыркнул. Он опасался того, что если отряд направится к гоблинам сейчас, то потери неизбежны.

'Сколько потеряем? Третей? Или даже больше? Надеюсь, нас не перебьют.'

Если бы Виид отвечал за отряд, то, прежде чем переступить гоблинский порог, он уделил бы больше времени повышению уровней своих солдат, не говоря о том, что он еще и показал бы им, как более эффективно драться с гоблинами. Однако, командование карательным отрядом принадлежало сэру Мидвэйлу.

Теперь у Виида было два варианта действий. Либо следовать за ними как раньше и стать свидетелем того, как они беспомощно умирают, либо отказаться от задания и охотиться на кобольдов дальше самостоятельно до тех пор, пока он не наберет достаточный уровень, чтобы сражаться с гоблинами. Второй вариант имел множество недостатков и был неприемлем. На самом деле, причина, по которой Виид так заботился о хорошем обеспечении солдат, была более практической, нежели банальная привязанность к ним, и поэтому он не хотел, чтобы они бессмысленно умирали теперь, после того, как он приложил столько усилий, налаживая с ними хорошие взаимоотношения.

- Они идут. Приготовиться!

Еще до того, как сэр Мидвэйл договорил, из пещеры выскочило несколько гоблинов.

- Киххх!

- Человек, человек!

- Они умирать!

Гоблинов было пять, а солдат тридцать, то есть солдаты превосходили гоблинов количественно в шесть раз. Виид планировал обстреливать гоблинов стрелами как можно активнее, что повысило бы его шансы заработать опыт. Ведь, несомненно, за гоблина можно было получить огромное количество опыта, и Виид собирался это сделать, не смотря ни на что.

Однако солдаты замерли. Их будто пригвоздили к земле, и теперь они стояли как статуи. Гоблины излучали уверенность в собственных силах! Солдаты испугались, увидев противника пятидесятого уровня. Их мечи опустились, щиты заметно дрожали.

- Идиоты... - прищелкнул Виид языком.

С гоблинами не просто было бы справиться, даже если бы солдаты сражались бесстрашно, а сейчас они вообще замерли от страха. Это может привести к трагедии. Виид взглянул на сэра Мидвэйла, стоящего рядом. Сэр рыцарь, очевидно, не собирался воодушевлять своих людей - 'слабые заслуживают смерти'. Кодекс рыцарства, разработанный в королевстве Розенхайм, создавали хладнокровные люди.

Спрятав лук за спину и вытащив железный меч, Виид выступил вперед.

'Будем надеяться на те дружеские отношения, которые я все это время выстраивал,' - решил он.

И затем он сделал то, чего остальные солдаты, видевшие его действия в предыдущих сражениях, никак не могли от него ожидать. Виид выкрикнул боевой клич и ринулся на гоблинов!

- Ачи!

Гоблины захихикали. Меч Вииды отразили так легко, что это сразу наводило на мысли о тщетности его попыток. Разницу в уровнях он мог бы преодолеть за счет своих повышенных характеристик, но в данном случае влияние имела более короткая длина его меча. Меч был не эффективен против гоблинов, вооруженных более длинными копьями.

'Я не ношу никакого защитного снаряжения, так что если они меня ударят, я труп.'

Гоблины заблокировали меч Вииды и практически в тот же миг атаковали копьями. Он пригнулся, уклоняясь от копий. Выжить ему позволила лишь удивительная реакция, помноженная на быстрый ум. Намерения серьезно атаковать гоблинов у него не было, поэтому его контратаки выглядели достаточно вяло.

- Умри, человек!

- Твой меч мусор!

Гоблины атаковали пятью копьями, но их случайные удары направлял один лишь инстинкт. Поэтому до тех пор, пока Виид не приближался к ним близко, на расстояние удара мечом, риск попасться им на копыа был минимален. Но в то же время он притворялся, будто находится в опасности, уклоняясь от копий на считанные миллиметры.

С точки зрения солдат, все это выглядело как безнадежная схватка слабого с сильным. Не смотря на то, что уровень Вииды уже давно превзошел уровень солдат, те привыкли воспринимать его как хозяйственного работника, занимающегося ручным трудом, таким как ремонт вещей, готовка и помощь раненым. И вот этот самый Виид теперь сражался с

гоблинами!

Сердца солдат начали наполняться уверенностью. После еще нескольких обменов ударами, Виид отступил на пару шагов и громоподобным голосом зарычал:

- Посмотрите на них, эти гоблины слабее, чем кажутся! И посмотрите на нас! Нас больше! Вы не одни, мы помогаем друг другу! Плечом к плечу мы прикрываем друг друга спины!

- Брааа! - мгновенно восстановили солдаты боевой дух.

- Позор нам, как трусливые мыши спрятавшимся за спиной Виида!

- Вперед, в бой!

Они ринулись прямо на гоблинов. Виид почувствовал, что сейчас начнется рукопашная и выскользнул из боя.

- Эти ублюдки используют только копья. Если сражаться на расстоянии удара копья, мы получим лишние ранения. Используйте щиты, поднимите баклеры и напирайте на них, сократите расстояние и это не даст им свободно размахивать копьями, - дал Виид своевременные наставления.

- Так точно!

- Слушаюсь!

Поскольку Виид с солдатами уже наладил самые лучшие дружеские отношения, то к его командам сразу же прислушивались. Они отбросили гоблинов силой. Две трети солдат держали перед собой щиты, остальные же взялись за мечи.

Когда две передние линии, закрываясь щитами, ринулись на врага, копья гоблинов отскочили от их щитов, что преподнесло гоблинам неприятный сюрприз. И как только солдаты сократили расстояние, линия мечников вступила в бой.

Лидерство увеличилось на 3.

Пока Виид стоял в стороне ничего не делая, его лидерство повысилось на три пункта. Характеристика лидерства воздействует на НИПов-солдат, упрощает приручение животных и вербовку наемников.

После того, как солдаты, воодушевленные Виидом, начали действовать стало очевидным, что Виид вполне способен командовать ими.

Не смотря на свое превосходство в уровне, гоблины не могли противостоять солдатам, имеющим шестикратное преимущество. Скоординировав свои действия, воины убивали гоблинов, и те один за другим исчезали в серых вспышках. Эта тактика, применяемая римскими легионами, была бы неэффективной против равного по численности противника, но армия из тридцати солдат, давящих щитами и атакующих со всех четырех направлений, с легкостью уничтожала малочисленных гоблинов, вооруженных длинными копьями. А стрелы Виида, выпускаемые им время от времени из-за спин солдат, еще больше дезориентировали гоблинов.

'Гоблинов пятеро! Один из них - мой!' - Виид наблюдал за боем и когда один из гоблинов уже был на грани смерти, он выпустил стрелу точно ему в шею.

Вы получили новый уровень!

После того как Виид получил двадцать шестой уровень, кобольды уже не давали ему так много опыта как раньше. Конечно, это с какой стороны посмотреть, кому-то хватит и этого, но не Вииду.

В отличие от кобольдов, гоблины это уже совсем другое дело. Убийство гоблина дало Вииду столько опыта, что ему хватило опыта до двадцать седьмого уровня, до которого оставалось тридцать семь процентов и после этого осталось еще десять процентов сверху.

'А гоблины гораздо вкуснее.'

Теперь Виид полюбил гоблинов больше всего на свете, правда без помощи солдат кто знает, чем бы все могло закончиться. Но все же было бы сложно найти место для охоты лучше этого.

- Мы победили! - воскликнули радостно солдаты, подбрасывая мечи в воздух.

- Гоблины нам не противники, - окрепла их уверенность в том, что они могут справиться с гоблинами.

- Нет, мы легко справились потому, что следовали командам Виида.

- У него дар лидера.

- Он отлично умеет оценивать силу врага.

- У нас были бы высокие шансы выжить под его руководством.

После завершения боя, солдаты благодарили Виида, похлопывая его по спине. Богиня удачи улыбалась ему, но, тем не менее, он внимательно наблюдал за сэром Мидвэйлом. Если рыцарь решит, что его праву командовать что-то угрожает, он имеет право выгнать Виида из отряда без суда и следствия, хотя Виид полагал, что его дружба с рыцарем поможет избежать худшего варианта развития событий.

Сэр Мидвэйл в глубокой задумчивости разглядывал тело мертвого гоблина, а затем сказал Вииду:

- Вы хороший солдат, мастер Виид. Я вижу у вас большой талант. Хотите ли вы встать на путь королевского стража?

- Королевского стража?

- Вы станете офицером в великолепной армии королевства Розенхайм. Вы начнете в звании десятника.

Дзынь.

Вы получили предложение работы!

Приняв его, вы займете военную должность десятника в армии Розенхайма. Получите в свое командование десяток пехотинцев. Так же вам будет предложено пройти стандартную тренировочную программу и вы будете получать ежемесячное жалование в пятьдесят серебряных.

Принимаете ли вы это предложение?

После завершения тренировки герою давалось несколько базовых навыков мечника и некоторое военное снаряжение, такое как мечи и щит. Конечно, это было бы что-то вроде простого железного меча или его аналога и стандартной тяжелой брони, то есть не самое лучшее снаряжение из возможного.

Виид покачал головой - по его замыслу пока было слишком рано выбирать какую-то определенную карьеру.

- Сэр, ваше предложение это честь для меня. Но я не могу его принять. Королевская гвардия это, несомненно, именно то подразделение, куда бы я хотел попасть, но я бы хотел еще на некоторое время посвятить себя делу уничтожения монстров и помощи слабым и бедным, что невозможно без свободы передвижения. Во мне течет кровь странника, сэр Мидвэйл.

- Ну что же, да будет так. Но если ты передумаешь, только скажи. А сейчас можешь взять командование над моими людьми.

- Вы уверены?

- Хотя этот долг мой, но, похоже, что мои люди будут охотнее подчиняться тебе, к тому же ты можешь их научить большему, чем я. Но я буду наблюдать со стороны и оценивать, насколько эффективным будет твое командование.

Сэр Мидвэйл передал Вииду командование карательным отрядом. Теперь, по крайней мере, внутри логова, солдаты должны были подчиняться ему. Конечно же, не стоило ждать, что по одному его слову они пойдут в огонь и воду. Лидерство Виида было низким, поэтому он больше рассчитывал на то, что дружба с солдатами заменит его. Он был взволнован этим новым поручением.

'Ну ладно, извлечем из этой ситуации все возможное,' - размышлял он.

Виид быстро спрятал лук, вынул и поднял меч и. Это была демонстрация его нового статуса. Лук это не так внушительно, особенно если вспомнить о его прошлом поведении, которое солдаты считали менее достойным.

- Солдаты! Меня зовут Виид, и на данный момент я беру над вами командование. Прошу вас ответственно исполнять мои приказы.

- Да, командир!

- Моя основная задача - очистить логово, не понеся при этом потерь. Делайте все возможное, и ни одна капля вашей крови не будет пролита зря.

- Да, командир!

Когда Виид стал командиром отряда, отношение солдат к нему значительно изменилось.

- Бурен, Беккер.

- Да, командир!

- Теперь вы разведчики. Двигайтесь перед отрядом и ищите поблизости врагов. Даже когда мы будем сражаться, вы должны следить за окрестностями.

- Да, командир!

Виид приказал отряду двигаться дальше, отправив вперед разведчиков. Вскоре запыхавшийся Бурен вернулся к отряду:

- Командир!

- Говори.

- Докладываю, сэр! Семь гоблинов на двенадцать часов. Две самки и пять гоблинов-налетчиков.

Гоблины-налетчики по данным Виида были монстрами пятьдесят восьмого уровня.

- Хорошая работа, Бурен. Всем стоять!

Виид приказал солдатам остановиться на открытом пространстве и подготовил ловушку. Затем он в одиночку отправился к тому месту, где были обнаружены гоблины. В указанном Буреном месте отдыхало семь гоблинов. Виид достал лук и выстрелил в самого дальнего из них. Прежде чем стрела долетела до цели, он развернулся и побежал.

- Кьях, человек!

Гоблины осмотрелись вокруг, обнаружили убегающего Виида и пустились в погоню. Виид надеялся, что ноги не подведут, ведь если его окружат семеро гоблинов, шанса выжить не будет. Виид слышал за спиной тяжелый топот приближающихся гоблинов, бежавших с копьями в руках. Он вздрагивал от этих звуков.

'Боже, у меня от этой погони мурашки по коже. Вот что такое отличная игра. Для кого игра, а для меня работа,' - думал он.

Не смотря на опасность ситуации, мысли Виида были позитивными. Он сейчас бежал один, но как только он окажется рядом с тем местом, где скрываются солдаты, он будет в безопасности. Виид бежал так, что только пятки сверкали, и добрался-таки до открытого места.

- Командир!

Бурен и Беккер были первыми, кого он увидел.

- Приготовиться к бою. Гоблины идут! - пока эхо от возгласа Виида разносилось по пещере, семеро гоблинов появились из прохода. Их судьба будет решена в одно мгновение.

- Кьюх?

Глупые гоблины были ошарашены внезапным появлением солдат, поднявшихся из-за камней. Прежде всего, они бросили в гоблинов горящие факелы.

- Попались, ублюдки!

- Вперед!

- У них копыа. Осторожнее с копыаи! Любой, кто получит рану, должен сразу отступить, не взирая на то, тяжелая она или нет.

Если бы Виид знал, что ему предстоит командовать отрядом, он бы купил больше ловушек. А поскольку сейчас каких-то других приспособлений под рукой не было, единственной идеей, пришедшей ему в голову, стало закидать гоблинов факелами.

Теперь, солдаты сражались очень хорошо. Отряд из тридцати пехотинцев это слаженная машина, которая сначала разделяла гоблинов, не давая им сражаться всем вместе, а затем уничтожала поодиночке. Их воодушевляла невидимая сила, имя которой - мораль. Когда дело касается монстров или НИПов, мораль для них всегда является решающим фактором в бою. Солдаты верили в своего нового лидера, а гоблины, в свою очередь, сбитые с толку факелами и оказавшиеся в ловушке, окруженные множеством людей, теперь потеряли свою волю к сражению.

- Люди - жулики. Напали на нас!

- Кииеек! Спасайтесь!

- Вы надеетесь, что вам дадут сбежать?

Солдаты безжалостно атаковали врага.

- Окружайте. Заблокировать выход из пещеры! - яростно рычал Виид.

- Да, командир!

- Раненым отступить, оказать первую помощь. Остальным сосредоточиться на защите. Те, кто получил лечение - ждите. Готовьтесь вступить в бой по моему приказу.

Солдаты под руководством Виида планомерно выводили гоблинов из строя, двое пали от его стрел. Он считал справедливым забрать себе как минимум двух гоблинов, потому, что он подвергал свою жизнь риску, заманив их.

Высокоуровневые гоблины держались долго, даже не смотря на низкую мораль. Но когда Виид разделил солдат на три группы и приказал им по очереди изматывать противника, монстры были уничтожены.

Трофеями стали девять серебряных, стальной щит и бронзовое копье. Когда Бурен и Беккер подобрали трофеи по его приказу, он заявил:

- Слушайте все! Я горжусь вашей доблестью. Теперь мы разделим трофеи, но не так как делали это раньше.

- ?..

- Большие награды получают те, кто сражался с монстрами храбрее других, при условии, что они не получили серьезных ран и смогут сражаться в следующем бою. Моя задача, чтобы все вы живыми вернулись домой.

- Да, командир! - отреагировали солдаты на его речь, их глаза были наполнены восхищением.

Лидерство увеличилось на 2.

Если бы Виид хотел, он мог бы забрать все трофеи себе, но он сдерживался. Если его отношения с солдатами ухудшатся, то лидерство не спасет от мятежа или даже от казни. Излишнюю жадность так же сдерживало присутствие сэра Мидвэйла.

Командуя своим отрядом, Виид систематически вычищал гоблинов на третьем этаже. Но однажды, сэр Мидвэйл скорчив недовольную гримасу, сказал ему:

- Мастер Виид, скорость выполнения нашего задания замедлилась. Советую вам действовать быстрее.

- Прошу прощения, сэр?

- Этих солдат я забрал из наших полков. Мне отдали их не навечно. Они должны закончить задание за месяц и вернуться в свои части.

Раньше Виид ничего не слышал о сроках. Должно быть потому, что в сроках было ограничено не само задание, а солдаты его выполняющие. Не смотря на сроки, он не ускорил темп.

Когда приходилось иметь дело с шестью и более гоблинами, он всегда выманивал их на открытое место одной-двумя стрелами и уже там солдаты могли воспользоваться своим численным преимуществом. Когда гоблинов было меньше шести, они нападали на них без каких либо ухищрений. Виид избегал сражений, если кто-то из солдат был ранен, и он по прежнему сам готовил рагу и чинил оружие со снаряжением, поддерживая состояние солдат в лучшей форме.

* * *

Когда карательный отряд успешно закончил зачистку третьего этажа логова, уровень Виида достиг тридцать седьмого, а уровень его солдат - тридцать четвертого. И вот тогда настало оно, время настоящей охоты.

- Вперед!

- Держать строй! Вперед!

Подгоняемые приказами Виида, солдаты двигались как настоящие берсеркеры, подавшиеся безумию. Для них теперь гоблины были пустым местом.

- Ачи! Ачи!

- Умрите, уродцы!

- Вы грязные жабы! Я сотру вас с лица земли.

Солдаты тараном шли вперед, выставив щиты. При этом они грязно сквернословили, Виид научил их различным словечкам из лексикона Родригеса. Иногда они со свирепыми криками могли ринуться на врага в самые неожиданные моменты. Их мечи стали более подвижными и теперь били в уязвимые места вооруженных копьями гоблинов. Виид все еще заставлял их поддерживать строй, пытаясь научить их полагаться в бою на своих товарищей, но, не смотря на это, они действовали более безрассудно. Отряд убивал гоблинов непрерывно, оставляя за собой тысячи трупов. Более агрессивно применяя тактики Виида, солдаты научились пробивать защиту гоблинов точно скоординированными атаками. Теперь, когда отряд солдат-ветеранов бесстрашно накидывался на врага, на уничтожение отряда гоблинов уходили мгновения.

- Бой завершен. Сейчас я распределю трофеи между наиболее доблестными. Это Хосам и Дэйл.

- Ура!

- Кому-то требуется отдых или ремонт?

- Нет, командир!

- Никак нет!

- Тогда продолжаем. Разведчики, доложить!

Бурен и Беккер по очереди разведывали окрестности и докладывали о расположении и количестве ближайших гоблинов.

- Докладываю, командир! - сказал Беккер. - Девять гоблинов обнаружены в ста ярдах на девять часов. Один гоблин-алхимик, шесть воинов и один обычный гоблин.

- Выдвигаемся!

Солдаты побежали в легком темпе, не быстро и не медленно. При беге в таком ритме они избавлялись от боевой усталости и готовились к предстоящему бою.

- Лю... Люди!

- Враг, убить их всех!

Гоблины приготовились сопротивляться, но это было практически бессмысленно. Солдаты, ставшие закаленными в бою ветеранами, уже превосходили гоблинов по уровню морали, а стрелы Виида выносили им смертный приговор. Его уровень стрельбы из лука, часто используемый в боях, быстро рос и теперь он направлял стрелы не только в смертельно раненых гоблинов. Теперь Виид стрелял, чтобы перехватить инициативу, например, когда гоблины собирали силы, чтобы прорваться через окружение его людей, он препятствовал их движениям предупреждающими выстрелами. Хотя главными целями стрел были те гоблины, которые угрожали жизни его солдат.

Представьте, что в тот момент, когда гоблин направляет в вас острие своего копья, стрела вашего командира пробивает дыру в его голове. Вы ведь будете более лояльны к тому, кто спасает вашу жизнь, верно? То же самое происходило и с теми солдатами, которым Виид

спасал жизнь в последнюю секунду.

Его отряд охотился на гоблинов самым эффективным и быстрым способом. Они зачистили четвертый этаж быстрее, чем третий и даже сохранили тот же ритм на пятом, где в каждой битве они имели дело с большим количеством гоблинов.

Когда боевые навыки солдат выросли до той степени, когда солдат можно было считать высокоуровневыми ветеранами, они уже стали способны сражаться с гоблинами один на один. Тем не менее, Виид все еще следовал старой тактике, делающей упор на защиту и численное превосходство. Некоторые солдаты, ставшие слишком самоуверенными, предлагали ему больше не пользоваться ей, а вместо этого сражаться с гоблинами исключительно исходя из их уровня. Но Виид настаивал на своем.

- Не думайте ли вы, что мерзкие гоблины заслуживают этого честного боя? Вы когда-нибудь слышали, чтобы рыцарь вызывал монстра на дуэль? Если бы нашелся такой, разве это не глупость, показывать свою честь перед монстрами? Мы сражаемся с ними, защищая покой жителей Розенхайма. Помните о том, что если вы из каких-то этических соображений будете колебаться, убивая гоблинов, ваши товарищи вынуждены будут расплачиваться за это!

Лидерство Виида контролировало его небольшую армию из тридцати человек.

Действия тех, кто сражался с гоблинами в одиночку, Виид не одобрял. Тому, кто так поступал, отказывали в участии в следующих боях. Сначала это человек радовался безопасности, но вскоре понимал, что ему приходится отсиживаться в тылу, пока его товарищи получают опыт. Это становилось примером для всех остальных, и они теперь предпочитали, если это возможно, бить гоблинов в спину, вместо честных поединков. Без сомнения, они поступали так потому, что Виид хорошо прочистил им мозги.

Боевая тактика пехоты для чайников.

Меньше чем за месяц, карательный отряд под руководством Виида зачистил Логово Литварт. Когда оставалась еще неделя, они вернулись на третий уровень и по пути наверх вырезали восстанавливающихся гоблинов. Начиная бой, солдаты распределялись по звеньям, вставали дугой и шли вперед, вырезая всех на пути в мгновение ока. Как только один бой заканчивался, они начинали новый. Блицкриг.

Ни один солдат не погиб. Когда они завершили задание 'Операция поиска и уничтожения в Логове Литварт', средний уровень солдат был равен пятидесяти семи, а Виид достиг шестидесяти второго. Учитывая то, что в армии Розенхайма средний уровень денариона равнялся сорока, то, что сделал для своих солдат Виид, было потрясающим.

- Отличная работа, мастер Виид. Вы очень сильно помогли нам, - сэр Мидвэйл не скрывал того, как он восхищен Виидом. - Если бы у нас было бы хотя бы пятеро таких отважных лидеров как вы, королевству Розенхайм никогда бы не пришлось опасаться монстров. По праву королевского рыцаря, я настоящим предлагаю вам стать сотником. Примите ли вы мое предложение, мастер Виид?

Дзынь.

Вы получили предложение работы!

Приняв его, вы займете военную должность сотника в армии Розенхайма. Вы получите в свое командование сотню пехотинцев. Так же вам будет предложено пройти стандартную тренировочную программу, и вы будете получать ежемесячное жалование в три золотых.

Принимаете ли вы это предложение?

Сотник, то есть офицер, командующий сотней солдат, считается кем-то вроде кандидата на рыцаря, он имеет право пройти ежегодное испытание на рыцарство в Красном Ордене. Другие игроки охотно приняли бы это предложение, но Вииду не было до него дела.

- Я польщён вашим предложением, сэр Мидвэйл, но боюсь, что это мне не по силам.

- Фрейя-заступница! Мастер Виид, если вы хотите дополнительных привилегий, только скажите. Думаю, мы сможем найти общий язык.

- Ваше предложение... превосходит все мои даже самые смелые ожидания. Но все что я хочу это мир и процветания в королевстве Розенхайм. До тех пор, пока мое сердце велит мне путешествовать по миру и помогать нуждающимся, мне рано останавливаться в одном месте. Если у вас будет другое задание по уничтожению монстров после осенних урожаев или если на Розенхайм нападут, я первым приду к вам, предложу свои услуги и поведу в бой отважных солдат армии Розенхайма.

- Ваши мотивы хорошо понятны мне, мастер Виид. Двери в королевскую армию всегда будут открыты для вас, - снял свое предложение сэр Мидвэйл, удовлетворенный ответом Виида.

- Сейчас, когда мы завершили задание, я поведу людей обратно в крепость. Желаете присоединиться?

- У меня остались дела здесь, сэр.

- Могу я поинтересоваться, какого рода дела? - с любопытством спросил сэр Мидвэйл.

За последние четыре недели Виид делал тридцать четыре порции рагу по три раза в день. Благодаря своим развитым кулинарным навыкам, он готовил вкуснейшую еду, и сэр Мидвэйл обожал ее, что позволило Вииду установить с ним дружеские отношения.

- Я должен выполнить задание, которое получил мне советник Родригес.

Виид полагал, что уничтожение гоблинов будет соответствовать условию задания, но и тут он ошибался. Количество монстров, которых ему требовалось убить, ни капли не уменьшилось и все еще равнялось ста. А количество гоблинов уничтоженных им на каждом из этажей логова по самым скромным подсчетам исчислялось сотнями. Целью задания Родригеса было истребить всех 'монстров' в Логове Литварт и ни гоблины, ни кобольды очевидно не относились к этим 'монстрам', ведь и тех и других Виид убил уже гораздо больше сотни.

- Я понял вас, мастер Виид. Задание советника... Да, теперь мне ясно. Я ожидал, что мы

вернемся в крепость вместе, но, похоже, что судьбой нам предначертаны разные пути. Я оставлю вам Аразада.

- Аразада? Какого зада?

- Неужели вы позабыли имя той лошади, на которой вы приехали сюда?

- Только не говорите мне, что...

У Виида неожиданно разболелась голова. Речь шла о жеребенке, который лягал его задними ногами и кусал его руки! Теперь он вспомнил, что этот жеребенок носил имя Аразад. Какое жуткое имя для скакуна.

- Путешествие назад в крепость без лошади отнимет у вас много драгоценного времени. Аразад к вашим услугам.

- Благодарю вас, сэр, но спасибо, мне не нужна лошадь.

- Я всего лишь оказываю вам ответную услугу, мастер Виид. Прошу вас, примите ее. Верните его в королевские конюшни, когда вы закончите свое задание.

- ...

Сэр Мидвэйл сразу отвернулся, сказав все, что хотел. Это говорило о том, что он больше не желает ничего слышать, разговор окончен. Рыцарь желал Вииду только лучшего, но тому ничего этого не требовалось. Этот жеребец просто невыносим. Для Виида жеребец это только лишняя головная боль, но он был вынужден принять его, иначе он заставит королевского рыцаря потерять лицо, опозорив его отказом.

- Командир, мы будем скучать.

- Мы возвращаемся домой живыми благодаря вам!

- Пожалуйста, приходите ко мне в гости, когда будете в крепости.

- У меня на центральной улице трактир. Заходите в любое время.

- Моя семья владеет рестораном. Жена приготовит вам вкусный обед, хотя и не такой вкусный как ваше рагу!

Солдаты подошли к Вииду и попрощались.

Теперь, будучи высокоуровневыми ветеранами, они вероятно получают повышение по возвращении домой как минимум до десятников, а один или два из них с самыми большими уровнями могут рассчитывать и на более высокое звание. Виид пожал руку каждому солдату, бывшему под его командованием. Рукопожатие было теплым, и каждый раз он задерживал руку на несколько секунд.

- Вам действительно нужно уходить?

- Я бы хотел остаться здесь с вами, командир, но я верный солдат армии Розенхайма и должен возвращаться в часть.

- Командир, я буду скучать!

Виид смотрел на них грустным взглядом. Через сколько трудностей он прошел, тренируя их! Именно его усилиями они из рекрутов двадцатого уровня стали ветеранами множества боев. Теперь Виид чувствовал, будто королевство украдо у него этих людей.

- Всем доброго пути! - пожелал Виид.

- Бог в помощь, командир.

- Командир, вы обязаны как-нибудь заглянуть ко мне в гости!

После тягостного прощания со своими бывшими солдатами, Виид остался один.

Глава 8. Профессия, что предначертана судьбой.

По своей давней привычке, Родригес иногда совершал послеобеденную прогулку. Ему нравилось навещать своих соседей и вникать в их заботы.

- Ну как ты, Ханс?

- Хорошо, советник.

- Какой у тебя сегодня самый вкусный фрукт?

- Вот. Пожалуйста, угощайтесь. Свежая клубника, сир.

- Благодарю.

Родригес тихо бродил по округе. В этот день он, воодушевленный тем, что последняя его книга недавно была опубликована, не цеплялся ни к кому из встреченных им по дороге людей.

Когда он вернулся домой, у входа его ждал слуга, заботившийся о поместье. Родригес часто откровенничал со слугой, который служил его семье уже несколько десятков лет.

- Как прогулялись, милорд? - поприветствовал Родригеса слуга.

- Хорошо. Очень хорошо. Сейчас такое безмятежное время.

- Рад слышать, милорд. Кстати, могу я задать вам вопрос?

- В чем дело, Вильям?

- Я хотел спросить про того молодого господина, который вырезал статуи на противоположной стороне улицы, милорд.

- А, вон ты о ком!

- Нашел ли он то, что искал?

- Непросто найти такие вещи, - рассмеялся Родригес.

- Тогда...

- Ни за что! Это место он никогда не найдет, а если и найдет, сможет ли он принять...

- ...

- В любом случае он получит именно то, что заслуживает, - безумно рассмеялся Родригес.

* * *

Оставшись в одиночестве, Виид первым делом перепроверил свое снаряжение и инвентарь.

'Двадцать четырех золотых и тридцать серебряных...'

Вместо того чтобы забрать свою долю трофеями, которые собирали его солдаты убивая кобольдов и гоблинов, он забрал ее деньгами. Трофеи в основном состояли из грубого оружия, снаряжения и осколков металла.

'Неплохая выручка. К тому же...'

За прошедший месяц он неплохо улучшил свои навыки. Его навык готовки достиг шестого уровня, ремонт - четвертого. Ремонт вещей это действительно очень полезный навык, и многие игроки берут его, но вот готовка практически никем не используется, за исключением профессиональных поваров. Навык перевязки ран Виида сейчас равнялся четырем. Это позволяло ему излечивать мелкие раны, дважды накладывая повязку. Но сильнее всего у него вырос уровень.

Ему хотелось засмеяться от удовольствия. Но настроение портило неприятное ржание Аразада. Вииду, милостью сэра Мидвэйла, не оставили никакого выбора и теперь он должен заботиться о жеребце. От последнего сейчас не было никакой пользы, но Виид теперь обязан вернуть его в королевские конюшни целым и невредимым.

'Так, Логово Литварт... На данный момент не открыли ни одного другого логова с похожим названием. То есть место верное.'

В чем же заключается подвох советника? Виид анализировал формулировку задания и так и эдак.

'Значит, это должно быть где-то в логове, в месте, которое еще никто не обнаружил - в секретной пещере...'

И Виид начал работу, исследуя логово от первого уровня до пятого.

Таким профессиям как рейнджер или исследователь, занимающимися изучением местности, проще обнаружить скрытый проход, поскольку они наделены множеством различных навыков и характеристик, связанных с наблюдательностью. Но Виид мог полагаться только на базовые приемы, осматривая все взглядом или ощупывая руками каждую подозрительную деталь, за которой мог бы скрываться проход в секретную пещеру.

На каждом уровне Логова Литварт блуждало как минимум по двадцать игроков. Они

охотились на монстров и не могли не заметить Виида, который вел себя странно.

- Что это он делает?

- Похоже, ищет какой-то вход. Иначе зачем еще ощупывать так тщательно каменную стену?

- Ха, ха, ну и идиот. В логове нет никаких секретных ходов.

- Это логово было обнаружено месяцы назад, сразу после открытия Розенхайма, одним из первых. Тысячи игроков уже побывали здесь. Он зря тратит свое время, это чистая авантюра.

- Он просто недоумок.

Они открыто смеялись над Виидом. Неудивительно, ведь когда он ходил по подземелью с поддержкой отряда из тридцати НИПов-солдат, все завидовали ему. Тогда он привлек к себе всеобщую зависть и раздражение.

- Но на всякий случай...

- Аккуратно. Смотри, чтобы он не заметил нас.

Некоторые Игроки тихо следили за Виидом, полагая, что тот услышал от НИПов нечто ценное, когда ходил с отрядом. Или, быть может, он выполняет особое задание? В последнем случае они могли бы заставить Виида поделиться этим заданием с ними.

По их мнению, этот ненормальный одиночка был низкоуровневым лучником, не умеющим сражаться в рукопашной, который к тому же как какой-то паразит прибил к солдатам, выполняя для них различную бытовую работу.

Однако прошла неделя, а Виид все еще бродил по пещере, ничего не обнаружив, и наблюдателям надоело следить за этим одержимым игроком.

- Псих.

- Черт, да я и сам спятил - потратил зря столько времени.

Виид продолжал свое занятие и после того, как они отстали от него.

- Здесь должно быть что-то.

Многие исследователи уже давно изучили всю эту зону, нарисовали карту и пришли к выводу, что логово исследовано полностью. Другие игроки говорили Вииду в точности то же самое. Пока он охотился на кобольдов и гоблинов, он заодно изучал местность, но ничего стоящего не обнаружил. Но все же он был уверен, что однажды на что-то наткнется.

'Знаменитые исследователи со всего континента обыскали это место. Ну и что? Они все не правы, а я прав.'

Логово Литварт занимало гигантскую территорию. Для того, чтобы набрести здесь на секретный вход, просто последовательно обходя это место, требовалось пройти расстояние, равное, наверное, расстоянию от Земли до Андромеды.

Да, исследователи имели специальные поисковые навыки, но решающую роль играет правильное отношение к делу. Виид терпеливо ощупывал стены, выискивая подсказки.

Аразад с презрением наблюдал за действиями Виида. Он взял с собой жеребца, потому что снаружи не осталось никого, кто мог бы присмотреть за ним. Непослушное животное доставляло ему одни неприятности.

'Нужно сразу преподать ему пару уроков.'

Виид специально отвел Аразада к убежищу гоблинов. Там находился один воин и три гоблина-налетчика. Заметив Виида, они с криками накинулись на него. Он шагнул вперед, будто пытаясь защитить жеребенка и начал сражаться с гоблинами, крича:

- Боже, я не хочу умирать!

Копье гоблина-воина устремилось к Вииду, но лишь оцарапало его, из царапины выступила капелька крови.

- Если... если меня сейчас убьют, что же станет с моим дорогим Аразадом?..

Гоблины продолжали наносить удары.

- Ну нет! Я должен продержаться и защитить Аразада! Ну! Давайте, чудовища! Вам придется убить меня и перешагнуть через мое мертвое тело, прежде чем вы сможете прикоснуться к Аразаду!

Виид притворялся отважным рыцарем, оберегающим слабых. Но когда он оглянулся, то увидел, что жеребец зевает и от скуки играет с камешками на земле. К тому же животное, судя по всему, было готово удирать в направлении выхода из логова, как только его хозяин умрет.

- Проклятое животное!

Виида все это сильно раздражало - он выставлял себя дураком перед какой-то лошадейю. Одним взмахом меча Виид зарубил надоедливых гоблинов. Он очень сильно хотел просто взять и отрубить жеребцу голову, но тогда он сильно рисковал испортить свои отношения с сэром Мидвэйлом.

Аразад презрительно взглянул на Виида, будто спрашивая, зачем тот понапрасну подставлялся под копыта, если мог сразу с легкостью убить их.

- Фух. Ладно, это было глупо. Спокойствие, только спокойствие.

И он продолжил изучать логово. Через три дня, а точнее на десятый день его поисков, он нашел полость в одном темном углу четвертого этажа убежища, там, где восстанавливались гоблины-налетчики. Она находилась на десять ярдов дальше от точки восстановления. Даже самый внимательный рейнджер мог бы пропустить ее. Она была скрыта от глаз в тени большого торчащего из земли камня.

'Тут кто-нибудь есть?'

Виид осмотрелся, проверяя, что за ним никто не следит. Лишняя осторожность не помешает. Если эта полость окажется тем, что он ищет, то он не хотел бы делиться этим открытием с другими. Ведь тому, кто первым обнаруживает неизвестную зону, полагаются огромные вознаграждения. Он получает славу, удвоенное количество опыта и повышенные шансы на выпадение трофеев с монстров, правда все бонусы действуют только неделю. Виид осторожно пролез в полость. Она была такой узкой, что походила на простую трещину в камнях, но с

каждым шагом она понемногу расширялась. Вскоре он добрался до прохода, где можно было двигаться свободно. Здесь пахло сыростью и гнилью.

Виид напрягся и приготовился к бою. Он не знал, что может ждать его здесь, поэтому в правой руке напряженно сжимал железный меч, а в левой повязку с лечебной травой.

- Ну, давай.

Он медленно шел вглубь пещеры. Здесь было несколько развилок, и он каждый раз выбирал левый поворот, пока не уперся в тупик, где располагался гигантский червь.

- Что за ерунда... это такой монстр? Никогда не видел таких червей.

Прежде чем Виид договорил, в окружающем пространстве произошли внезапные изменения. То, что ему казалось черной землей, на самом деле оказалось маленькими жуками, размером с мизинец. Жуки зашуршали и как вода расплескались вокруг, а затем, грозной волной накнулись на него.

- Что...

Он замахал железным мечом как ветряная мельница. Жуков покрывали отвратительно скрипящие хитиновые панцири, а их атаки практически не наносили вреда, но червь-матка порождал жуков быстрее, чем Виид уничтожал их. Здесь ему явно не хватало его солдат из карательного отряда.

- Если бы они были со мной, я бы давно со всем этим разобрался.

Неожиданно матка выдохнула светло-зеленый дым. Как капля черных чернил в воде, дым медленно расплывался в узком пространстве пещеры и в конце концов добрался до того места, где стоял Виид.

И в тот момент, когда он сделал вдох...

Вы отравлены!

Ваша жизнь постоянно уменьшается.

Виид испуганно проверил состояние своего здоровья. Оно уменьшалось на один пункт в секунду.

- Черт... У меня нет никакого противоядия! Оно продолжает уменьшаться...

В отчаянии, Виид решил проигнорировать этих маленьких жуков, а побежал прямо к матке и ударил ее железным мечом. Панцирь червя треснул, и из него засочилась желтая жидкость.

- Если я умру, то заберу тебя с собой!

Он игнорировал покусывающих его жуков, ведь теперь не важно, от чего он умрет, от яда или укусов. И если уж выбирать из этих двух вариантов, то лучше убить королеву и по возможности бежать отсюда. Жуки будто почувствовали, что их мать умирает и стали нападать на Виида более агрессивно, но он упорно продолжал бить мечом. Панцирь матки хотя и частично потрескался, но был достаточно прочен и по-прежнему защищал ее. Так что она все еще была жива и достаточно здорова, в то время как состояние Виида с головокружительной скоростью ухудшалось.

'Я умру здесь. Если бы у меня только были боевые навыки... навыки? Почему я сразу об этом не подумал!'

У Виида был в запасе навык, которым ему еще пока ни разу не пришлось воспользоваться! Этот навык поглощал столько маны, что поддерживать его дольше секунды не получилось бы. Но ситуация была достаточно безнадежной, поэтому ему больше ничего не оставалось.

- Техника Секущего Ножа!

Железный меч Виида засветился белым, теперь оружие стало способно преодолеть защиту врага. И тогда панцирь гигантского червя раскололся.

Вы получили новый уровень!

Виид пропустил сообщение и закричал:

- Журнал заданий!

Операция поиска и уничтожения в Логове Литварт.

В Логове Литварт обитает сотня монстров. Убейте каждого из них хотя бы по одному разу и докажите, что вы достойны хорошей профессии. Завершение этого задания направит вашу судьбу по верному пути.

Уровень сложности: неизвестен.

Требования задания: нет.

Количество оставшихся монстров: 99.

Не смотря на отравление и приближающуюся смерть, Виид ухмыльнулся.

- Я это сделал!

Он наконец нашел решение этой загадки. Задание требовало убивать этих червей. Значит нужно убивать маток, а на жуков можно не обращать внимания.

- Сначала вылечить отравление...

Виид, все еще преследуемый жуками, в спешке покинул пещеру. Когда он увидел, что они не могут покинуть границ пещеры, то перешел на медленный шаг и направился к выходу из логова вместе с жеребцом.

Когда игрок отравлен, его лицо темнеет. Чтобы скрыть факт отравления, Виид избегал встречаться с другими игроками. Он поддерживал свою жизнь, втирая лечебные травы и пичкая себя ранее приготовленной едой. При желании он мог бы найти здесь отряд, имеющий в своем составе священника. Но Виид скорее бы умер, чем стал просить о помощи. Была ли причиной этого гордость? Вовсе нет.

В Логове Литварт не было ядовитых монстров. Ни кобольды, ни гоблины не располагали никакими познаниями в этой области, и не использовали отравленное оружие. У вызвавшегося

ему помочь обязательно возникнут подозрения, он захочет узнать, чем это и где Виид сумел отравиться. А Виид бы скорее умер, чем стал делиться с другими сведениями о расположении секретной пещеры, которую он так долго искал.

Добравшись до поверхности, он сразу запрыгнул на жеребенка.

- В деревню. В ближайшую деревню. Быстро, или я умру.

Животное и хвостом не шевельнуло. Будто получая удовольствие от страданий ближнего, Аразад притворялся, что ничего не слышит. Он пощипывал траву и скреб землю копытом.

- Ну, раз так... - терпение Виида иссякло. - Ты не оставляешь мне иного выбора.

Виид достал нож резчика. Аразад, увидев нож, поначалу испугался, но быстро успокоился, будто догадавшись, что Виид лишь блефует. Но тот, вместо того, чтобы угрожать ножом Аразаду, порезал свою собственную руку. Разве это не безумие, наносить раны самому себе в те минуты, когда жизнь и так под угрозой от ядовитого газа?

- Ха, ха, - злобно оскалился Виид.

От слабости, вызванной отравлением, уже терялась четкость зрения. Он схватил жеребца за челюсти, открыл их и влил свою кровь.

- Ну вот, теперь, после того как ты попил моей крови, ты тоже отравлен. Отвези меня в деревню или мы оба умрем. Я-то скоро воскресну, но ты уже никогда не оживешь, ясно?

Жеребец, наконец, поскакал к деревне, хотя и не быстрее чем обычно. В деревне на Виида наложили исцеляющее заклинание, когда он уже был на пороге смерти. Он купил травы и противоядие. Это стоило ему двадцати золотых. Денег больше не осталось, но он не жалел об этом.

Виид быстро вернулся в Логово Литварт, но вошел в пещеру червей лишь после того, как убедился, что никто за ним не следит. Он даже взял с собой Аразада, опасаясь, что другие игроки могут украсть его. И хотя идея избавиться от жеребца чужими руками казалось заманчивой, он все же не хотел узнавать, что случится, если он не вернет того на королевские конюшни.

- Всегда будь за моей спиной.

Аразад взмахнул хвостом, выражая согласие.

Виид убивал только червей-маток. Опыта от жуков было слишком мало, а их многочисленные атаки со всех сторон отражать было бессмысленно. Никакой мастер не может ловить мечом капли дождя, вот и Виид игнорировал жуков, которые покрывали своими темными телами пол всей пещеры.

- Техника Секущего Ножа!

Таинственная техника Захаба пробивала броню врага, она активировала некую неизвестную силу, которая полностью разрушала суть объекта, независимо от физического сопротивления и защиты. Иногда Виид находил более крупных червей, которым требовалось два или три удара, и тогда ему приходилось отдыхать, восстанавливая ману для следующего удара.

Яд и непрерывная нервотрепка с маленькими жуками постоянно отнимали жизнь, и Вииду с трудом удавалось избегать смерти. Чем больше он убивал маток, тем больше недоумевал. Разве таким должно быть задание на смену профессии? Большинство игроков выбирают свою основную профессию, когда достигают десятого уровня. А у Виида был уже шестьдесят второй, и эта пещера все еще была для него смертельным испытанием. Можно только гадать, что это за профессия, которую настолько сложно получить.

Осталось монстров: 1

Под конец седьмого дня тяжелых сражений на счетчике Виида остался последний монстр. Королева, матка всех маток! Она была в пять раз больше других червей. Когда Виид неосторожно зашел в ее тронный зал впервые, королева сердечно поприветствовала его густыми зелеными испарениями ядовитого газа. В других обстоятельствах он не стал бы уклоняться от яда, но тогда он, следуя интуиции, отпрыгнул назад. Жучки, которые попадали в испарения, разлагались и истаивали за секунды под их действием.

- Жуткая штука, - пробежал у Виида холодок по спине.

Единственный способ избежать яда - использовать лук, обстреливая ее издалека, но стрелы не смогут пробить прочный панцирь матки. Ему придется подойти к ней ближе, зайти в облако ее ядовитого газа. Королева червей знала о подобной дилемме и запасала газ, ожидая того момента, когда Виид подойдет к ней поближе. Как две змеи, скрученные кольцами в ожидании удачного момента для прыжка, Виид и матка безмолвно рассматривали друг друга.

- Она может использовать этот сильный яд только один раз. Если я уклонюсь от первого удара, второй будет значительно слабее. Все решит первый удар.

Виид вожделенно рассматривал сундук с сокровищем, который был спрятан за маткой.

- Теперь я ни за что не отступлюсь. Если бы только мне удалось найти кого, то кем можно пожертвовать, чтобы отвести первый удар... А ведь и правда, кажется, я знаю, что делать, - прищурился Виид. Его взгляд уперся в Аразада.

Пинком ноги под зад Виид отправил жеребца вперед. Тот инстинктивно рванулся к королеве,

а она рефлекторно выдохнула в него отравленный газ.

'Извини, Аразад, но такова судьба. Жизнь штука жестокая, так что на этом наши с тобой приключения окончены.'

Виид не тратил время на то, чтобы понаблюдать за судьбой бедного животного. Как только он убедился, что матка исторгла запас ядовитого газа, он устремился прямо к ней.

- Техника Секущего Ножа!

Он со всего замаха бил мечом, пока мана не закончилась. Орудя железным мечом в одной руке и ножом резчика в другой, он вскрыл панцирь королевы червей. Это было самым оптимальным вариантом действий, ведь Виид не имел никаких специальных боевых навыков. Королева сопротивлялась, но ее огромные размеры только мешали в ближнем бою. И вот, когда она, наконец, умерла, из ее тела выпал ключ.

- Вот оно.

Виид подобрал ключ, вставил в замок сундука и повернул по часовой стрелке. В сундуке обнаружилось несколько книг и пергаментный свиток.

Последователь легендарного императора.

Я, Гейхар фон Арпен, первый император континента, положивший конец бесконечным распрям. В свои последние годы я не смог исполнить желаемого. Никому не суждено было понять моего горя, и моего величия! Моей профессии! Каждый судил о моем занятии неуважительно, свысока. Одаренные поработаны своими предрассудками, они отказались понять меня, они отказались стать моими последователями. И даже мои дети. Бездумное, бессмысленное стадо! Они не заслуживают быть моими учениками. И теперь я хочу доверить мое тайное ремесло тебе.

Император Гейхар был первым и единственным в истории Версальского материка правителем объединенной империи. После его смерти империя вновь развалилась и оставила от себя то, что стало современным миром. Империя исчезла, но достижения императора вошли в легенды.

Виид был взволнован:

- Значит, и тогда тоже были идиоты. Ведь они наверняка знали императора лично. Это отличная возможность... Ведь кто такой Император Гейхар? Это ни кто иной, как первый человек, покоривший весь материк своими собственными силами. И вот это его профессия! Она должна быть просто потрясающей, но все они судили о ней поверхностно.

Дзынь.

Скрытый класс!

Приняв его, вы получите уникальные навыки, связанные с особенностями класса. Желаете выбрать этот класс?

- Конечно! - воскликнул Виид без промедления.

И в тот же момент его героя окутал свет.

Герой: Виид. Тип: Нейтральный.

Уровень: 68. Класс: Легендарный Лунный Скульптор

Титул: нет. Слава: 250.

Здоровье: 3460. Мана: 340.

Сила: 235 +20, Ловкость: 200 +20, Живучесть: 89 +20,

Мудрость: 16 +20, Интеллект: 24 +20,

Дух: 97 +20, Стойкость: 129 +20, Искусство: 29 +100,

Лидерство: 68 +20, Удача: 5 +20,

Атака: 170, Защита: 30,

Сопротивление магии: нет.

+ Все характеристики увеличены на 20.

+ Характеристика Искусство увеличена еще на 80.

+ Лунной ночью все характеристики дополнительно увеличиваются на 30%

+ Позволяет использовать специальные классовые предметы.

+ Позволяет изучить все ремесленные навыки до уровня мастера.

+ Добавляет дополнительные бонусы к произведенным или улучшаемым предметам.

+ Повышает силу Техники Секущего Ножа.

+ Снижает потребление маны у Техники Секущего Ножа.

+ В зависимости от вашего уровня Скульптурного Искусства позволяет вам выучить секретные навыки.

+ Повышает Слава при создании необычных статуй или статуй имеющих культурную ценность.

Виид, наконец, получил профессию, ради которой пришлось пройти столько испытаний, но, увидев название своей новой профессии, он едва не умер от разочарования.

- Черт побери!

'Легендарный Лунный Скульптор!'

* * *

После всего пролитого пота и крови он снова вернулся к классу Лунного Скульптора. Вообще-то это был Лунный Скульптор с приставкой 'Легендарный', но Виид не видел разницы. Бесплезная неприбыльная профессия, Лунный Скульптор!

- Почему?.. - Виид даже заплакал.

Он вдохнул остатки ядовитого газа, выдохнутого королевой в своей предсмертной борьбе, но совсем не это заставляло его плакать. Теперь у него не было выбора кроме как принять эту проклятую богами профессию Лунного Скульптора.

- Нужно было становиться простым воином.

Виид, сначала посмеявшийся над теми, кто не понимал профессию императора Гейхара, теперь винил императора в том, что тот обманом заставил его стать Лунным Скульптором. Сам он так же не понимал этой профессии.

'Почему жизнь ко мне так жестока?' - расстраивался Виид.

Он потратил неделю, просидев на улице для того, чтобы привлечь внимание Родригеса и более семи недель в Логове Литварт, чтобы найти проход и уничтожить отвратительных червей. И теперь, когда он стал Лунным Скульптором, все это было напрасно. Виид хотел расплакаться от обиды.

Конечно, сейчас от его внимания ускользнуло то, что он улучшил свои навыки скульптора, заработал большие деньги, продавая статуи у поместья Родригеса и то, что он все это время повышал уровень в логове с ужасающей скоростью. Его не волновало сейчас прошлое, только суровое настоящее, настоящее Лунного Скульптора. Он хотел кричать от этой несправедливости.

- А вообще-то все это не так уж и плохо, - после долгих минут с криком души, Виид вернул свой оптимизм, решив, что слезами делу не поможешь.

Теперь успокоившись, он видел и другую сторону медали. Воины, рейнджеры и священники - это три самых популярных класса, а значит, что они испытаны в деле лучше других профессий. Что касается воинов и рейнджеров, то они получают пятидесятипроцентный бонус к силе атаки, когда используют свое оружие в соответствии с подклассом. Священники могут изучать и накладывать священные заклинания, которые никому больше кроме паладинов не доступны.

Поэтому Виид наносил мечом меньше урона, чем его коллега-воин, и сила атаки его стрел не могла сравниться с той, которой обладают полноценные рейнджеры. Но когда игроки получают скрытую профессию, они должны сами раскрыть все ее секреты и потенциал путем проб и ошибок, полагаясь на свои собственные решения. Если они правильно развиваются, сконцентрировав внимание на сильных сторонах класса, то получается достойный результат. Но если нет, то у них получится средний герой, ничем не лучше героя со стандартной профессией.

Виид вновь вернулся к свитку, там еще оставался непрочитанный им текст.

Я люблю прекрасные скульптуры. Скульптуры, исполненные величественным духом Квазира, никогда не оставляли меня. Пока я люблю их, пока я им верю, они верны мне. Кто бы мог поверить, что непримечательное Скульптурное Мастерство это краеугольный камень моего восхождения от простого деревенского фермера до человека, объединившего весь материк?

Слушай же, мой последователь, идущий дорогой скульптуры.

Тебя ждет трудная дорога. Дорога, на которой сто человек из ста сдадутся, не выдержав трудностей. На большее род человеческий не способен. Но ты, мой последователь, прошу, достойно встретить ожидающие тебя трудности. Упорство это сокровище само по себе, настойчивость сама по себе обеспечит тебе достойные результаты.

Стань великим мастером Скульптуры! Познай те секреты скульптурного искусства, что я сам не смог открыть. Ибо это должно быть целью для каждого, кто изучил скульптуру.

Настоящим я, Император Гейхар, покоровший землю, море и небо при помощи скульптурного искусства, вверяю тебе эти дары.

Виид закончил читать свиток и осмотрел другие предметы, три таблетки и книгу. Нигде не сообщалось о том, какое воздействие оказывают таблетки, но у него на примете был один навык, полезный в такой ситуации.

- Идентифицировать.

Вы не смогли идентифицировать предмет.

Вы не смогли идентифицировать предмет.

Вы не смогли идентифицировать предмет.

Таблетка Императора.

Эта таблетка, сделанная бывшим императором из различных редких трав, очищает разум того, кто ее принял.

Эффект: Увеличение объем маны на 200.

После нескольких неудачных попыток Виид наконец сумел определить предметы. Редкость... и даже больше чем просто редкость. Таблетки увеличивали запасы маны на двести пунктов, навсегда. Таблетки издавали неизвестный, но приятный аромат. Виид оценивал минимальную

стоимость каждой таблетки не меньше чем в десять тысяч золотых. И они того стоили, поскольку, в отличие от магазинных зелий, увеличивающих запас маны на время, они увеличивали его навсегда.

- Благодарю вас. Восхищаюсь вашей щедростью, ваше Имперское Величество.

Виид отложил таблетки и взял книгу.

- Содержит ли она хороший навык? Должна бы! Я не настолько неудачлив, чтобы после всего этого мне и дальше продолжало не везти.

На этот раз, после очередной вереницы сообщений о неудачной идентификации, когда уже почти казалось, что ничего не получится, Виид снова смог определить содержимое книги.

Книга тайных техник меча императорской семьи Арпенов.

Император Гейхар фон Арпен описал безупречные техники меча во имя вечного процветания императорской семьи. Книга содержит описание пяти ударов и одной техники перемещения.

Все члены королевской семьи были рыцарями по происхождению. Сфера применения этого навыка изначально ограничена, он может применяться только рыцарями. Но император Гейхар фон Арпен видел своего последователя скульптором, поэтому он видоизменил эти техники и теперь Скульптор может изучить их ослабленную версию.

Виид от удивления чуть не выронил книгу.

- Этот цвет...

Книга тайных техник меча после идентификации засветилась золотым. Это означало, что она относится к книгам редких навыков. Более того, эта техника меча относилась к техникам класса А.

- Вы так любезны, ваше Императорское Величество. Благодарю вас за книгу по технике меча класса А, - сказал Виид.

Слегка разочаровывало то, что книга все же не была уникальным предметом или предметом класса S. И все же сомнительно, чтобы Вииду сейчас оказалась доступна настоящая высокоуровневая техника меча. Техники меча S-класса как правило ограничены для определенных профессий, в основном они предназначены для рыцарей или мечников. А для Виуда, у которого вообще не было подходящих боевых навыков, эта книга была как дождь во время засухи. Времена использования базовых техник меча и лука теперь закончились. Виид положил руку на книгу и воскликнул:

- Изучить!

Навык: Вы выучили Императорскую Технику Бесформенного Меча.

Книга навыка засветилась белым, передав свои знания, и рассыпалась пеплом.

- Описание Императорской Техники Бесформенного Меча!

Императорская Техника Бесформенного Меча

Этот навык разработан Императором Гейхаром фон Арпенем специально для скульпторов. С каждым повышением навыка в Скульптурном Искусстве, сила атаки навыка повышается на 1%. Техника состоит из пяти движений, одной техники дыхания и одной техники шагов.

-Хахаха, - обрадовался Виид.

Это здорово! Арпенская Империя правила всем континентом, сейчас, после развала, от нее осталось одно лишь имя, но те техники меча, что использовались в императорской семье, без сомнения дорогого стоили. Однако когда Виид прочитал описания каждого движения в окне навыка, он почувствовал отчаяние.

- Да что же это такое! - закричал он.

Одно только первое движение, то, что потребляло маны меньше остальных, требовало триста пунктов маны. А поскольку в данный момент, даже после того как он проглотил Таблетки Императора, его запасы маны были слишком малы, то полноценно использовать тайную технику меча сейчас он не мог.

Глава 9. Небесный город.

Трактир, место, как правило наполненное веселым смехом, шумом и гамом, в последние два дня хранило тишину. Все это из-за одного человека. Его звали Волк. И был он настоящим гигантом, пугающих размеров, но не размеры пугали посетителей, пугало лицо. Его гримаса, пожалуй, испугала бы и орка, а с учетом того, он еще и беспросветно пил весь день напролет, неудивительно, что в трактире царила тишина.

'Хочу сделать ей предложение. Нужно нечто особенное, но что?'

Волк собирался сделать своей даме предложение, но тоска в его сердце не была видна посетителям трактира.

'Сделаю ей подарок. Точно! Слышал, в крепости Серабург появился скульптор. Попрошу его. Если то, что он сделает, придется мне по душе, отдам ему самое ценное, что у меня есть.'

Нетвердой походкой Волк покинул трактир.

* * *

- Ого, здесь по прежнему полно народу, - после семи недель отсутствия Виид вернулся в столицу Розенхайма. У него шла кругом голова от этих неисчислимых толп игроков, от всех этих покупателей и продавцов, торгующих друг с другом, от всех этих новичков, подыскивающих себе компанию, чтобы отправиться на поиски приключений.

- Давай, Аразад, быстрее. Пора вернуть тебя домой.

Виид вел жеребенка в королевскую конюшню, а тот покорно шел следом. К счастью или

несчастьем, но животное выжило после встречи с королевой червей и ее ядовитым газом. Жеребец желал поскорее расстаться с Виидом, будто некий инстинкт подсказывал ему, что в любой момент удача, благодаря которой он несколько раз умудрился избежать неминуемой смерти, может скоро закончиться. Так что чем быстрее он доберется до дома, тем лучше.

Видавшая виды конюшня находилась у самого королевского дворца. Главный конюх скривился, увидев жеребца:

- Ну вот и закончились спокойные времена - этот поганец Аразад снова вернулся. Я слышал о вас от лорда Мидвэйла. Хотите вернуть нам этого позорящего свой благородный род жеребца, мастер Виид?

С легким сердцем Виид оставил жеребца в пустом загоне.

- Вы совершили неплохой поход, хотя этот зверь наверняка доставил вам немало проблем.

- Ничего страшного, теперь все закончилось.

- Лорд Мидвэйл оставил вам послание. Он передал, что если вы захотите стать сотником, то можете в любой момент прийти к нему и получить это звание.

- Передайте, что я ценю это предложение.

Главный конюх был вежлив к Вииду, хотя и видел его впервые. Это в очередной раз подтверждало, что статус человека зависит от его связей и известности.

Покинув королевские конюшни, Виид отправился в Тренировочный Зал. Там он встретил инструктора:

- Хм. Так вот значит, как оно вышло... - инструктор чувствовал свою вину за то, что Вииду принудили стать Легендарным Лунным Скульптором. - Это из-за меня.

Виид грустно понурился в ответ.

- Нет, вы определенно не виноваты в случившемся. Советник перегнул палку. Но не теряйте надежду, - говорил инструктор, похлопывая Вииду по плечу.

- Да инструктор. На вас я всегда могу положиться... - ответил Виид.

- Ха, ха. Это верно. Но как бы то ни было, вы завершили мое задание и вернулись из похода.

За завершение 'Операции поиска и уничтожения в Логове Литварт', Виид получил в награду от инструктора три золотых монеты и пятьдесят очков репутации у властей Розенхайма. Высокий показатель репутации дает игроку торговые преимущества внутри страны, а так же позволяет занимать правительственные должности.

Что бы инструктор не говорил, но все же теперь его отношение к Вииду немного изменилось. Отныне он не считал его своим коллегой, братом по мечу. Таким образом, хорошие отношения с инструктором, которых Виид с таким трудом добился, оказались несколько подпорчены.

После инструктора, Виид нанес визит в поместье Родригеса. Советник как обычно все время просиживал в своем кабинете.

- Ха, ха. Вы действительно завершили задание, - сказал Родригес. - От вас долго не было

вестей, и я начал уже было волноваться.

- Да, советник.

- Хм, ну ладно. Видимо такова судьба, а значит, у меня для вас есть один предмет.

Родригес передал Вииду деревянную статуэтку имперского рыцаря, она была такого размера, что умещалась в ладони.

- Что это? - спросил Виид.

- Это наследие Великолепного Гейхара фон Арпена. Моя семья давно служит императорской семье Арпенев. Мы унаследовали их кровь, а затем и их обязанности. И в этом поколении я - тот, кому они поручены. Но сейчас я, наконец, свободен от них, передав вам статуэтку, - ответил Родригес.

- Но для чего она нужна?

Виид уже получал раньше деревянную статуэтку другой формы, выполняя задание о Лунном Скульпторе Захабе.

- Мне, так же как и вам, неизвестна загадка этой статуэтки, - ответил Родригес. - По легенде на материке существовало пять мастеров скульптуры. Конечно это лишь древний миф. Мастера как вольный ветер бродили по земле, но каждый из них оставлял после себя некое творение, свое наследие. Так что я полагаю, эта статуэтка - одно из таких творений. По легенде, собравший все пять статуэток должен разгадать некую загадку, связанную с ними, тогда ему откроется великий секрет скульптурного искусства.

Сомнения Виида не были окончательно развеяны. Он идентифицировал статуэтку, что удалось ему лишь после нескольких неудачных попыток, поскольку уровень навыка был пока еще слишком мал.

Деревянная статуэтка.

Прочность: 1/1.

Эта статуэтка впитала в себя часть навыков императора Гейхара фон Арпена.

Она позволяет изучить уникальный навык, дающий возможность вдохнуть жизнь в любую статуэтку.

Требования: Необходимо достижение стадии эксперта в скульптурном искусстве.

Когда Виид идентифицировал первую деревянную статуэтку Захаба, он так же обнаружил, что она как раз и давала возможность изучить технику Секущего Ножа, а требованием для этого был пятый уровень навыка владения мечом.

- Великий секрет скульптурного искусства... - проговорил Виид.

- Сейчас вы начали свой путь скульптора, и я желаю вам достигнуть навыка великого мастера в искусстве скульптуры. На свете прежде не было великих мастеров, но если таковой и появится, то он с легкостью будет способен решать судьбы всего материка, - сказал Родригес. - Да, я направил вас на этот путь скорее из злого умысла, однако, все то, что я вам рассказал сейчас - правда.

Виид больше не обижался на Родригеса. Прошлое осталось в прошлом, а сейчас его неожиданно охватил интерес к самому скульптурному искусству.

'Создать свой собственный путь...'

К тому же Вииду говорили, что если он пройдет этот путь, то его обязательно ждет власть и богатство.

Родригес тоже решил, что Виид оплатил ему по прежним счетам. Лишь одно то плачевное состояние, которого Виид достиг, блуждая семь недель по холодным пещерам, размягчило его сердце, и советник понял, что больше не может обижаться на него.

- Советник, у меня есть другой вопрос. А у поваров и кузнецов есть свои собственные тайные пути, пройдя которые они могли бы достигнуть навыка великого мастера?

- Полагаю, что да. Бог щедр, - ответил Родригес. - Но помни, далеко не каждому на пути повара удастся увидеть нужную дорогу и последовать ей.

- Тогда...

- Да, должны быть и другие Избранные! Они сами будут отыскивать свой путь. И только от них будет зависеть, пройдут ли они его.

Виид узнал все, что хотел и покинул поместье.

* * *

Сердце Дариуса громко билось в груди. Он не мог даже и помыслить о том, что серия вполне простых заданий может привести его к чему-то подобному. Он считал это невероятной удачей.

У власти в королевстве Розенхайм стояли двое - герцог Канус и граф Альбрук. И герцог Канус, занимающийся военными делами, был наиболее могущественным. И вот сейчас этот человек занес над ним белоснежный клинок.

- Мастер Дариус, здесь и сейчас я временно посвящаю вас в рыцари Розенхайма. Вы удостоиваетесь этой чести за ваши заслуги перед Королевским Советом. Я приказываю вам распорядиться новообретенным рыцарством, сформировав карательный отряд и отправиться с ним на помощь к жителям пограничной деревни.

- Всегда к вашим услугам, милорд. Можете положиться на меня, - ответил Дариус.

- Сэр Дариус, я поручаю это вам, - сказал герцог Канус.

Дариус ощутил легкое поочередное прикосновение меча к своим плечам и к голове. Ритуал выглядел слегка опасно, но сейчас все же проходила обычная церемония посвящения в рыцари в королевском замке Розенхайма. К тому же меч держал не враг, а герцог Канус. Поэтому Дариус не боялся, наоборот, он чувствовал всю важность момента и едва сдерживал радость. Ему приходилось буквально бороться со спонтанно нахлынувшим возбуждением - хотелось что-нибудь прокричать и сорвать со стены гобелен от радости, но он сдерживал себя, чтобы не нарушить торжественную атмосферу. Вследствие его борьбы с улыбкой, предательски растягивающей губы, лицо его сейчас демонстрировало некий злобный оскал.

'Теперь я командир карательного отряда.'

Дариус считал себя очень, очень удачливым.

* * *

'Надо бы чем-то заняться,' - размышлял Виид с серьезным лицом. Особенность его неожиданно обретенной профессии заключалась в следующем:

Основным оружием Виида был меч, поэтому сейчас его следовало бы сравнивать с мечником. Мечник при получении профессии получает пятидесятипроцентный бонус к своему умению владения мечом. Навык ремесла Виида не мог бы компенсировать такой разрыв. Хотя, благодаря изначально завышенным характеристикам, даже рыцарь того же уровня, что и он сам, не смог бы с ним сейчас соперничать. Так что на относительно низких уровнях он был уверен, что сможет победить в дуэли двух мечников того же уровня, если будет применять технику Секущего Ножа и Императорскую Технику Бесформенного Меча.

Техника Бесформенного Меча... Виид был удивлен ее огромной силой, когда испытал ее в деле. Она была чем-то сродни читерству, она удваивала скорость рефлексов и урон и к тому же она утраивала скорость восстановления маны после применения. Неудивительно, что император Гейхар выбрал для своего последователя именно ее. Тем не менее, у воинов и рыцарей есть свои собственные дыхательные техники. И когда они в совершенстве овладевают подходящими их классам техниками дыхания, это дает им огромное преимущество, даже не смотря на то, что другие их техники слабее техники Бесформенного Меча Виида. Так что эти профессии, специализирующиеся в боевых навыках, наделены особым преимуществом.

Короче говоря, как бы фанатично Виид не повышал свой ремесленный навык, свои

характеристики и какие бы супер-навыки он ни получал, однажды его коллеги обгонят его. Даже сейчас, если не брать в расчет его навыков мечника, он совсем чуть-чуть превосходил их по возможностям своего персонажа. Очевидно, что без своевременно развитого навыка ремесла, техник Бесформенного Меча и дополнительных характеристик, полученных в Тренировочном Зале, он был бы значительно слабее обычного мечника.

'Но класс скульптора должен иметь больший потенциал, чем кажется на первый взгляд. Иначе император Гейхар не смог бы завоевать весь материк, да и силу Захаба было бы сложно объяснить,' - размышлял он.

* * *

Крепость Серабург, столица королевства Розенхайм. Здесь, перед главным фонтаном, в процветающем центре города в, рассматривая выставленные на прилавке статуэтки, выстроилось в ряд множество игроков.

Виид открыл свой второй лоток, собираясь заняться улучшением своего навыка скульптурного искусства.

- Добрый день. А это почему? - спросила стоящая у лотка девушка.

- Пять серебряных, - ответил ей Виид.

- О боже, так дорого. А можно получить небольшую скидку? Пожалуйста. Я куплю две статуэтки.

Милая девушка обворожительно улыбнулась Вииду, пытаясь убедить его, но он был беспощаден. Когда дело доходило до денег, он не отличал женщин от мужчин.

- Со всем уважением, леди, но это просто оскорбительно, продавать подобные работы со скидкой. Неужели вы думаете, что, вырезая их, я делал скидки своему чувству прекрасного или что занижал свое творческое рвение? Стоимость произведения искусства должна отражать его истинную ценность, а ценность эта со временем только растет, - отвечал Виид.

Подобный ответ взволновал девушку. Она поняла, как глупо она поступила, пытаясь торговаться за работу, в которую скульптор вложил свою душу. Терзаемая угрызениями совести, она достала из кармана сияющие серебряные монеты.

- Извините. Вот десять серебряных, - сказала она.

- Благодарю вас, леди, - скромно улыбнулся Виид, отдавая две статуэтки. Это была улыбка победителя, гордого победой в этом небольшом торге.

Будучи скульптором с громкой приставкой 'Легендарный Лунный', даже не смотря на то, что он и не желал таковым становиться, он все же создавал прекрасные статуи, даже по стандартам корейского журнала 'Практические искусства, Живопись, Скульптура, Гравюра'.

Сейчас его уровень навыка в скульптуре равнялся четырем. С тех пор как он стал Лунным Скульптором, эффект от его скульптурного мастерства удваивался, плюс ко всему, у него был

нож Захаба, одна из ценнейших вещей для скульптора, фактически читерский предмет.

Пока что выставочная линейка Виида ограничивалась статуэтками небольшого размера из простых материалов. Не смотря это, их простота и низкая цена привлекала большое количество покупателей. Некоторые его фанаты даже выстраивались в очередь, чтобы купить его работы сразу, как только он закончит работу над ними.

Лисы и кролики, материал для которых стоил меньше десяти медяков, были наиболее популярны и разлетались как горячие пирожки, не смотря на то, что Виид установил на них цену в пять серебряных.

Он считал, что занимается вполне честной торговлей. Ведь силой покупать статуэтки он никто не заставлял, и что поделаешь, если люди толпами идут к нему, и с готовностью платят указанную сумму?

Теперь Виид работал ножом резчика быстрее, ведь он постепенно повышал свою опытность в скульптурном искусстве, зарабатывая за одно и деньги.

Все навыки - скульптура, готовка, ремонт и другие, достигая десятого уровня, переходят на следующую ступень, из базовой стадии развития в среднюю стадию, при этом навык снова снижается до единицы. Навык готовки после этого перехода позволяет стряпать пищу, повышающую запасы здоровья и маны. Навык починки на средней стадии открывает новое технологическое дерево, отвечающее за производство оружия и снаряжения.

Но и это еще не все. Как только навык достигает десяти вновь, уже в средней стадии, то открывается стадия эксперта, которая позволяет герою стать уже полноценным мастером, тем, кто доказал свои способности, пройдя через все необходимые этапы развития. Мастеров любого навыка, боевого или ремесленного, признают и уважают благодаря одному только их большому опыту в выбранной сфере. Но в целом, ремесленные навыки вроде скульптуры или готовки менее перспективны.

В данный момент Виид поставил себе задачу развить до средней стадии свой навык Ремесла, находящийся в базовой стадии. Пока он занимался починкой снаряжения и приготовлением еды для солдат в Логове Литварт, уровень Ремесла развился у него до девяти. И теперь нужно было получить еще один уровень, чтобы достичь средней стадии. А в средней стадии навык Ремесла повышает силу атаки мечами и луками уже на тридцать процентов. А подобная добавка просто жизненно необходима скульптору, чья сила атаки занижена по сравнению с воинскими навыками из-за отсутствия специальных бонусов.

'Ремесло очень полезно.'

С повышением Ремесла все другие ремесленные навыки так же работают эффективнее. А на стадии эксперта ремесла с игрока снимаются некоторые ограничения, и тогда он получает возможность выучить дополнительные ремесленные навыки, например кузнечное дело или алхимию. Став Лунным Скульптором, Виид уже и так получил возможность изучить любой ремесленный навык, даже относящийся к другой профессии. Тем не менее, Виид справедливо полагал, что более высокий показатель Ремесла поможет ему легче и быстрее развивать их.

Ремесленные профессии могут частично пересекаться по своим умениям друг с другом, по крайней мере, до тех пор, пока не придет время становиться Великим Мастером.

Ну и, само собой разумеется, что если бы не существовало навыка Ремесло, то сами ремесленники вообще могли бы исчезнуть, ведь без бонуса от этого навыка у них не было бы

никакого способа нагнать воинов.

- Итак, я сделал сотню статуй!

Не смотря на то, что Виид вырезал статуи безостановочно, количество опыта в его скульптурном навыке четвертого уровня застряло на отметке 98%. В противоположность безостановочно высокой скорости развития Ремесла, скорость развития скульптуры замедлялась.

- Надеюсь, что еще пятьдесят статуй и навык, наконец, повысится.

В этот момент толпа покупательниц неожиданно расступилась, и в образованном ими проходе появился высокий мужчина устрашающего вида, который направился прямо к Вииду. Человек излучал настолько ужасающую ауру, что даже у Виида похолодела спина.

- Что же я сделал такого, чтобы так разозлить этого головореза? - спросил он себя шепотом.

Человек осмотрелся вокруг, сузив глаза.

- Ааа! Он меня заметил! - взвизгнула какая-то девушка.

Человек медленно подошел к Вииду, а потом вдруг поклонился ему, при этом имея вид побитой собаки.

- Я бы хотел попросить вас об услуге, - сказал он.

- Какой?

- Я бы хотел купить статую. Но не могу найти того, что мне нужно, - сказал мужчина и встал на колени перед Виидом. - Не могли бы вы сделать для меня статую на заказ? Пожалуйста, умоляю вас. Я собираюсь сделать предложение своей леди и для этого мне нужен подарок.

Виид решил выслушать его, тогда он смог бы уговорить мужчину встать с колен.

Мужчину звали Волк.

Волк влюбился в женщину. Он начал играть в сетевую игру в основном с одной целью - быть с ней и защищать. Поэтому ради своей девушки, которая выбрала класс священника, он решил сделать своего героя паладином. В бесчисленных сражениях он погибал множество раз, служа ей защитой и принося себя в жертву. В результате она сама в сражениях не умерла ни разу. Ему нравилась эта его вторая жизнь, в которой Волк охотился вместе с любимой - она лечила его и накладывала благословения. Он радовался каждый раз, когда видел ее в игре. Проходили месяцы и со временем связь между ними крепла. И теперь пришло время сделать ей предложение.

- Хочу подарить ей что-то такое, чтобы она всегда помнила этот подарок. Цветок однажды завянет, поэтому я хочу подарить ей такие цветы, которые не завянут никогда. Пожалуйста, создайте такие цветы, в которых моя любовь к ней была бы запечатлена навсегда!

Волк стоял на коленях. У него была внешность ужасающего головореза, но сердце его вовсе не было ужасным. Многие ли мужчины встанут на колени перед незнакомцем во имя подобной беззаветной любви?

Глубоко вздохнув, Виид оглянулся вокруг. Многие девушки были тронуты происходящим.

Даже он сам, привыкший оценивать все с точки зрения денег, ощутил печаль Волка.

* * *

Я люблю ее. Я ее люблю, но почему же она не видит этого? Я хочу излить ей то, что творится в моей душе. Тысячи раз мое сердце говорило ей - я тебя люблю! Но почему же я не способен произнести ей это вслух?

* * *

Виид по-человечески понимал порывы Волка. Он сжал руку паладина и поднял его на ноги.

- Мастер Волк, - сказал он вежливо, - вам вовсе не обязательно просить о подобных вещах на коленях. Вы вправе просить об этом стоя передо мной в полный рост. Подобные просьбы моя слабость и я с радостью приму ваш заказ.

- Благодарю вас от всего сердца, мастер Виид - на глазах у Волка выступили слезы.

- Пустяки. Так о каких именно цветах вы говорили?

- Пусть это будут подсолнухи. Они станут олицетворением моей любви, моего сердца, что семь лет следовало за ней, ставшей светом моей жизни.

- Я понял. Не могли бы вы подождать?

Виид выбрал из своих запасов дерева самую качественную древесину. Эльфийское дерево. Это очень массивное дерево, а его древесина жесткая. Оно растет только в более теплом климате юга. То, что он нашел, представляло собой один кусок дерева размером с большой камень, который еще не был нарезан на отдельные более маленькие бруски, подходящие для изготовления статуй.

'Я должен показать все, на что я способен.'

Виид мог с закрытыми глазами вырезать лису или кролика, но вот вырезать цветы это настоящий вызов его умениям.

'Если вырезать каждый цветок отдельно, то это будет довольно таки просто, но как в этом случае я потом сложу их вместе? Я вырежу семь подсолнухов и добавлю сотню роз в качестве своего личного подарка молодоженам. И лучше бы сделать весь букет цельным.'

Виид представил себе общий образ, которого он желал добиться, и начал очень медленно придавать эльфийскому дереву форму. Волк и другие девушки, наблюдавшие за ним, пока что не могли понять, что собирается делать Виид. Они не знали, почему он выбрал настолько большой кусок древесины для всего семи подсолнухов. Тем временем, эльфийское дерево постепенно обрезалось и желаемая форма проявлялась на нем. Первыми появились относительно большие подсолнухи, а вскоре вокруг подсолнухов стали появляться розы.

Подчиняясь волшебному танцу рук Виида, на свет появлялся прекрасный букет

- Ух ты!

- Это поразительно.

Ждущие покупатели превратились в восторгающихся зрителей, наблюдавших за скульптурным искусством, демонстрируемым Виидом. За каждым прикосновением ножа, каждым небольшим надрезом, толпа наблюдала с трепетом, поскольку любая небольшая ошибка может отломать хрупкую ножку цветка.

- О боже, лишь бы ему удалось это закончить!

И этого желали не только Виид с Волком, но и каждый из присутствующих здесь. Виид стоял прямо перед ними, предельно сосредоточенный, кропотливо вырезающий цветы. Движения ножа резчика отделяли древесину, обнаруживая под ней цветки, листья и стебли.

'Ошибка недопустима.'

Глаза Виида блестели. Если бы он был один, то он легко мог бы позволить себе допускать любые ошибки, но сейчас он фактически находился на сцене, окруженный плотной толпой зрителей. Допусти он ошибку перед своими будущими покупателями и его репутации конец. Он не хуже других знал, что Слава его росла, и это в основном было связано с тем, что в округе не было других скульпторов. Поэтому он хотел бы избежать любых пятен на своей репутации. Любовь поклонников эквивалентна деньгам!

Виид с упорством одержимого создавал свое творение и вот, наконец, он закончил букет.

Повышение уровня: Скульптурное Искусство [5]

Позволяет создавать более красивые и сложные статуи.

Уменьшает вероятность неудачи при создании статуй.

Усовершенствование: Ремесло [от Базовой стадии к Средней]

Повышает силу атаки оружием и кулаками на 30%.

Улучшает все ремесленные навыки, а так же мастерство владения мечом.

Искусство повысилось на 5.

Слава повысилась на 1.

Предупреждение: Слава может снизиться, если бы будете продавать бракованные работы.

Два этих навыка повысились одновременно, как только Виид закончил деревянный букет. В первом сообщении не было ничего удивительного, ведь навык Скульптурного Искусства до

повышения у него застрял на отметке 98% четвертого уровня. А вот в Ремесле ему оставалось до следующего уровня 6% опыта и эти шесть процентов заполнились разом, продвигая навык до средней стадии. Характеристика Искусство, которая постоянно нервировала его тем, что было совершенно не понятно, какое воздействие она оказывает, так же неожиданно повысилась.

'Это немыслимо. Окно навыков!'

Виид быстро изучил открывшееся окно и понял, что он не только повысил скульптурное мастерство, но еще и получил дополнительные 17% опыта на новом уровне. Даже Ремесло повысилось не так сильно, сейчас, на первом уровне средней стадии, в Ремесле было 6% опыта.

'Но почему?'

Виида обрадовала подобная удача, тем не менее, он вскоре разобрался, в чем тут дело. Скульптурное искусство это не конвейерное производство - опыт здесь не нарабатывается за счет массовой штамповки однотипных статуэток. Если скульптор посвящает себя созданию оригинальной работы высокой художественной стоимости, чего-то такого, чего он прежде не пробовал, только тогда его опыт в скульптурном мастерстве растет. Все это напомнило Вииду о его первых статуях лисы и кролика - тогда, в самом начале, его опыт в скульптуре так же быстро рос. Пробуя и совершая ошибки, тогда он быстро развивал навык. Но когда он перестал создавать новые формы и пробовать новые стили, а, приученный к подобной работе, принялся монотонно производить одни и те же статуи. И тогда его развитие в скульптуре замедлилось и даже практически остановилось.

'Я-то думал, что повышение уровня замедлилось из-за более высокого уровня навыка, но оказалось, что нет. Я выбрал неверный путь.'

Пока Виид был поглощен своими мыслями, Волк и стоящие вокруг женщины зачарованно рассматривали букет, букет, сделанный из дерева. Подсолнухи и розы излучали мягкое тепло, они казались живыми.

- Мастер Волк, он закончен, - передал Виид букет.

- О, боже. Я... Я не могу в это поверить, - Волк снова плакал. - Не верю, что это сделано из дерева. Скульптурное искусство это настоящая магия...

- Да, мастер Волк. Но вы же сами видели, как я вырезал ее из дерева, не так ли?

- Просто поверить не могу, - сквозь слезы говорил Волк.

Другие наблюдатели так же были просто поражены результатами работы Виида. Без ножа Захаба он не смог бы сделать такой букет, к тому же, когда требовалось работать наиболее тонко, его скульптурному искусству помогал навык ремесла и вместе они позволили добиться фантастических результатов.

- Я вложил свое сердце в этот букет. Теперь пришел и ваш черед открыть ей свое сердце, - сказал Виид.

Он старался воодушевить Волка, ведь и сам испытывал воодушевление, узнав при создании букета еще один секрет скульптурного искусства.

- Спасибо. Огромное вам спасибо, - искренне поблагодарил Виида Волк, при этом он засунул

руку в карман, собираясь достать деньги и оплатить этот заказ.

- С вас три золотых.

Виид находился в приподнятом настроении. С учетом того, сколько усилий он приложил, статуя могла бы стоить и больше трех золотых, но сейчас Виида удовлетворила бы такая плата. Неожиданно Волк смутился и принялся выворачивать свои карманы.

- Куда же... куда они делись? - воскликнул Волк. В руке, которой он обшаривал карман, ничего не было.

Однако в этот момент Виид и сам запаниковал:

'Он что пытается меня надуть?'

Виид уже знал, что произойдет дальше, знал точно, что сейчас скажет Волк

'Он сейчас заявит, что где-то потерял свои деньги.'

- Я... Извините, мастер Виид, но я где-то потерял свои деньги.

'Конечно, ведь ты не можешь сказать, что на самом деле ты вообще не брал с собой золото, верно?'

- У меня их украли. Проклятые карманники! - закричал Волк, не дожидаясь ответа Виида.

'Ну, вот оно. Но ты ведь не сможешь просто так уйти на виду у такого большого числа свидетелей. Если он эксперт в подобных делах, он должен знать, что глупо надеяться, что ограбив меня в такой ситуации, удастся после этого уйти живым.'

- Может быть, вы возьмете вместо денег что-нибудь другое той же стоимости?

Пока что Волк действовал по схеме, с которой Виид уже был знаком. Это обычный трюк, часто применяемый теми, у кого нет гроша в кармане. Однако он недооценил Виида - тот буквально излучал нечто ужасающее вокруг себя.

'Ты что собираешься меня ободрать, осел?'

Оценив происходящее с Виидом, Волк вынужден был отступить. Он вновь засунул руку в карман.

- О, к счастью я нашел два золотых и девяносто серебряных, может быть, сделаете мне скидку на эти десять серебряных? - спросил Волк.

- Может быть, тогда дадите мне что-то взамен этих десяти серебряных? У вас что-то есть еще?

Виид внимательно осмотрел Волка, его оружие, снаряжение и украшения. Он мог опознать любую из десяти тысяч идентифицированных на данный момент в Королевской Дороге вещей. Получив новый предмет, он в ту же минуту идентифицировал его и оценивал его рыночную стоимость. Но на этот раз его глаза не углядели на Волке ничего стоящего, тот был одет бедно.

- Может быть, возьмете эту книгу за десять серебряных? - достал паладин книгу и передал ее Вииду.

Виид быстро изучил книгу.

Забутые города Версальского материка, том 4.

В небесах, над южной провинцией королевства Розенхайм находится огромный город, о котором повествуют многие таинственные легенды. Говорят, что он населен расой нечеловеческих существ. Самым правильным словом, которым можно было бы описать эту расу, было бы слово 'авиаки.'

Они, хотя и были сильными воинами, не любили жить рядом с монстрами, это досаждало им, поэтому они покинули Южную Провинцию и больше их никто не видел. Их раса будто исчезла. И даже старые пути в Небесный Город теперь забыты.

Сейчас ставится под сомнение даже само существование небесного города, но крестьяне Южной Провинции все еще верят в этот город и его отважных обитателей, авиаков. Старики там из поколения в поколение передают молодым свои воспоминания об них. Один ненадежный источник утверждает, что для того чтобы попасть в Небесный Город требуется Таинственное Семя.

Виид чувствовал себя обманутым. Ну кто же может поверить в такую чушь как Небесный Город? Если бы даже, нарушая все законы физики, город мог висеть где-то в воздухе, то тогда его легко можно было бы разглядеть с земли. Следовательно, все утверждения в этой книге - всего лишь досужие бредни. Но даже если бы и можно было во все это поверить, то, как можно поверить в тот бред насчет того, что в Город можно залезть по какому-то растению? Все это выглядело абсолютно недостоверно.

- Вам все это может показаться бредом, - пояснил Волк, будто почувствовав скептицизм Виида, - но эту книгу было непросто добыть...

- ...

- Хотел бы я дать вам что-то лучшее, но так вышло, что эта книга - самый ценный предмет в моем инвентаре, - сказал Волк, открывая свой рюкзак.

Виид увидел в нем шкуру кролика, змеиную чешую и обломанный меч. Виид мог бы отремонтировать меч, но тот сам по себе был дешевкой. Он имел только 2 пункта атаки. Мечом с такой атакой побрезговал бы даже кобольд. Возможно, в кузнице Виид смог бы продать меч за два серебряных.

- Простите, мастер Виид, но больше ничего нет.

Виид глубоко вздохнул.

'Ну ладно, и так сойдет. В конце концов, я узнал секрет изучения скульптурного мастерства. Я бы этого никогда не понял, если бы раз за разом продолжал изготавливать одни и те же статуи. Подумаешь, десять серебряных. Прощу его.'

К тому же, когда Виид назвал цену в три золотых, он и так считал торг возможным. И, называя такую цену, он скорее хотел шокировать Волка, заставив его начать торг именно с такой суммы. Цены на большинство статуй не определялись никаким стандартом, все зависело лишь от того, на какую сумму смогут договориться друг с другом покупатель и продавец. Два золотых, девяносто серебряных и дурацкая книга это не такая уж и плохая плата, к тому же, создавая ее, он смог получить уровень в скульптуре и других навыках. Но только Богу известно, как бы поступил Виид, если бы ему предложили два золотых и восемьдесят серебряных.

- Думаю, что книга стоит десяти серебряных. Желаю вам удачи с вашим предложением руки и сердца, мастер Волк. Ну а что касается леди, в которую вы влюбились...

- Да?

- Ей с вами повезло, - саркастично сказал Виид. Ее супруг и оказался таким скупцом, но зато она наверняка никогда не будет знать с ним бедности.

- Благодарю, мастер Виид.

Они пожали руки, и Волк медленно пошел прочь. Виид внимательно наблюдал за ним. В какой-то момент на Волке неожиданно появилась сияющая мифрильная броня, его ноги вместо штанов теперь закрывали мифрильные поножи. Оказалось, он даже ботинки носил из мифрила.

Виид пошатнулся от обиды, увидев подобный обман:

'На нем хлопковое кольцо жизни, огромная редкость, оно удваивает запас жизней. Настоящее сокровище! Те серьги вроде бы повышают сопротивление электричеству. Они вообще встречались только в базе данных, и никто не слышал, чтобы у кого-то такие были в игре. Ублюдок, у тебя полно денег, а ты грабишь бедного скульптора.'

Вещи Волка стоили невероятных денег, Виид даже и не грезил о подобном. Некоторые предметы оценивались в тысячи золотых.

* * *

Утомленный многочасовой работой и вымотавшийся во время создания букета, Виид

потянулся и зевнул. Неожиданно, зрители начали совать ему золотые монеты и кричать:

- Пожалуйста, сделайте мне такой же букет!

- Я только что купил двух лис, но я хочу вернуть их и изменить свой заказ на букет.

- Прошу!

* * *

Покидая крепость Серабург, Волк широко улыбался. По натуре он был весельчаком, хотя и обладал отталкивающей внешностью. Он искренне желал отблагодарить Вииду, который действительно вложил в создание букета самого себя.

Книга Небесного Города! Волк потратил два месяца, чтобы добыть ее. Таинственное место, где даже он сам никогда не был. Волк прибыл в Розенхайм для того, чтобы посетить этот город. Но предложение, которое он собирался сделать девушке, сейчас для него было важнее всего остального, поэтому он с легкостью отдал эту ценную книгу Вииду за букет.

'Смотри не выбрасывай ее. Храни. Она укажет тебе путь, и однажды ты сможешь попасть в этот Город.'

Бережно держа букет Волк направился в королевство Брент, где находилась его девушка.

* * *

Деревянный букет! Ну разве это не идеальный подарок для девушки? Слух о паладине по имени Волк и обо всей этой истории с его леди и деревянным букетом, быстро распространился. И тогда уличный скульптурный магазин Вииду стал местной достопримечательностью. Большинство игроков относились к статуям как к сувенирам на память, которые можно было бы поставить на камин или в какой ни будь темный угол, а потом лишь стирать с них пыль время от времени. Однако история с Волком изменила их отношение к статуям.

- Прошу прощения, - объявил Виид в тот день, - но отныне я больше не буду создавать одинаковые статуи!

Он пришел к такому решению, руководствуясь тем, что только так можно ускорить развитие навыков скульптуры и ремесла. Но публика восприняла все это по-своему:

- Он настоящий художник!

- Он такой потрясный. Он сказал, что больше не будет делать одну и ту же статую больше одного раза.

- В таком случае, цена его работ только вырастет.

Если раньше его покупатели обычно брали одну-две статуи кролика или лисы по дешевке в качестве сувенира, то теперь они стали заказывать подарки оригинального дизайна.

И хотя теперь количество статуй, вырезаемых им в день, снизилось до десятка, поскольку одна единственная статуя требовала от него теперь нескольких часов работы, но теперь его работы стали более популярны.

Три золотых за статую. С учетом низкой стоимости материала, это было крайне выгодно. К тому же навыки Виида в ремесле и скульптуре быстро росли. Всего лишь за три дня скульптурный навык вырос с пятого уровня до восьмого, а навык ремесла достиг четвертого уровня в средней стадии.

Когда у Виида не было заказов, он готовил и продавал еду.

- Если вы мне принесете мясо кролика или лисы, я приготовлю его для вас. То, что я приготовлю, не может храниться долгое время, поэтому вы должны будете съесть это в тот же день.

Кулинарный навык Виида позволял готовить еду, дающую бонусы к количеству здоровья и живучести. А подобные бонусы были неплохим подспорьем для низкоуровневых героев. Тот, кто сам не мог приготовить мясо, добытое на охоте у крепости, нес его Вииду.

- Вот.

- Ты и правда повар?

- Да. Не сомневайтесь. Я прошу вас заплатить лишь за соусы и приправы. Просто приносите мне любое мясо, когда хотите, - отвечал Виид.

Та еда, что готовил Виид, имела определенную художественную ценность, ведь он применял при готовке искусство скульптора. Как ни странно, много игроков учат навык готовки, ведь он полезен в полевых условиях. Но кто из этих поваров-новичков применяет для готовки Искусство? За исключением профессиональных поваров, не так уж и много игроков вкладывают в развитие готовки много времени и сил. А по-настоящему аппетитно выглядящие блюда довольно редки даже среди профессионалов.

Лоток Виида, где можно было купить качественную еду по низкой цене, пользовался огромной популярностью. Игроки покупали ее, рассчитывая на бонусы к здоровью и живучести.

Виид неделю занимался скульптурой и готовкой, но вот кто-то отправил ему шепот (голосовой чат):

- Мастер Виид, ты меня слышишь?

Это был Пэйл, лучник, с которым Виид познакомился во время ночной охоты на лис и волков.

- Привет. Давненько не виделись.

- О, отлично, ты тут. Где ты был все это время? Я посылал тебе шепот практически каждый день, но он оказывался заблокирован.

- У меня была работа.

В потайной пещере Логова Литварт шепот блокировался автоматически. Пэйл не стал совать нос в чужие дела:

- Ясно. А сейчас у тебя есть время?

Виид осмотрелся вокруг. Его статуи по прежнему пользовались популярностью, но теперь, когда он стал производить их исключительно по запросу, его продажи снизились. Люди, как правило, заказывали у него в качестве подарка примерно одинаковые статуи. И это ударило по нему самому, когда он заявил, что будет изготавливать только уникальные работы.

- Время есть.

- Тогда, может быть, присоединишься к нам? Мы решили вместе записаться в карательный отряд, направляющийся к деревне Бэран и я все это время пытался связаться с тобой, чтобы позвать вместе с нами.

Глава 10. Роль Виида в карательном отряде.

Итак, карательный отряд направлялся в деревню Бэран! Королевство Розенхайм находилось на границе обжитых людьми земель, оно окружено землями монстров. Королевство укрепляло стены своих крепостей и создавало гарнизоны в приграничных городах, но ежегодные нашествия гоблинов и орков осенью, когда можно украсть собранный урожай, по-прежнему оставались головной болью королевского совета. Групповое задание, порученное Дариусу, требовало от него собрать карательные силы и освободить деревню Бэран, захваченную ящеролюдьми. Все те, кто присоединился к карательным силам, принимали одно общее задание, таким образом, очистить деревню от ящеролюдов поручалось тремстам игрокам.

В последние несколько дней об этом говорили во всех уголках крепости Серабург. В крепость даже стали приезжать игроки из других королевств, и теперь здесь было еще более многолюдно, чем обычно. Участнику задания в награду обещали опыт и Слава за заслуги перед королевством Розенхайм. И хотя об этом говорили все, но Виид, занимавшийся все это время вырезанием статуй в своей уличной лавке, как-то упустил эту новость.

Для начала Виид решил встретиться со своими старыми товарищами. Они ждали в центре города.

- Приятно снова встретиться, Виид.

- Ого, давненько не виделись! - поприветствовали Виида Сурка и Ирен.

С последней встречи их снаряжение сильно изменилось. Сурка носила неплохую тунику, а Ирен белоснежную ризу клирика. Ромуна же носила стандартную для мага черную робу. Одевание Виида их удивило, поскольку оно совершенно не изменилось.

- Мастер Виид, а ты где был?

- Это долгая история...

- А, знаю, - прервала его Сурка, прежде чем он успел договорить. - Ты не играл несколько недель, верно?

- ...

- О, так ты собираешься присоединиться к карательным силам? Пожалуйста, пойдём с нами, Виид! - Ромуна ухватила Виида за руку, и теперь они выглядели как влюбленная парочка. Пэйл наблюдал за этой сценкой с несчастным выражением лица. У Виида от его взгляда пробежали мурашки по коже - он уже понял ранее, что Пэйл не равнодушен к Ромуне. Вызволив свою руку из крепкой хватки Ромуны, Виид спросил:

- Какие у вас сейчас уровни?

- У меня сорок восьмой, - застенчиво ответила Сурка. - Из всех нас у меня самый низкий уровень, поскольку я пять или шесть раз умирала в боях.

- Пятьдесят первый, - сказала Ирен.

- И я, - вторила Ромуна.

- Я пятьдесят третий, - грустно сказал Пэйл, все еще расстроенный увиденной сценкой.

Виид знал, что его товарищи и в реальности были друзьями, поэтому на монстров всегда охотились вместе, а, значит, получали опыт с одинаковой скоростью. Очевидным так же было то, что они все это время интенсивно охотились, ведь скорость их развития была выше средней скорости простых игроков. Они признались, что временно не ходят в университет, и хотя они не сообщали ему больше деталей, но Виид предполагал, что с тех пор они играли в Королевскую Дорогу практически непрерывно, без сна и отдыха проводя в своих темных комнатах дни напролет как затворники.

Вскоре Пэйл заявил, что Виид присоединится к карательным силам и будет выполнять задание вместе с ними.

- Они указали требования к уровню - берут всех от тридцатого и выше. Это задание дает бонусы за заработанный опыт. К тому же повышает Слава.

Планировалось, что карательный отряд столкнется с различными видами монстров. Основной целью были ящеролюды, захватившие деревню Бэран, но также была вероятность встретить менее опасных гоблинов.

- Миссия довольно рискованная, но в случае чего мы можем запросить помощи у НИПов, - Пэйл сделал ужасное лицо: - Мне до смерти надоели бандиты и пауки.

Пока Виид занимался своими делами, они охотились на монстров в ближайшем подземелье. В этом паучьем подземелье, красные пауки и различные ядовитые арахиды скрывались за каждым сталактитом. Об отравлениях заботилась Ирен, но Пэйлу не нравилось то и дело вляпываться в липкую паутину, к тому же очень уж надоел вид истекающих слюной паучьих жвал.

Виид кивнул Пэйлу, он понимал, через что тому пришлось пройти. Всего несколько дней назад он столкнулся с не менее отвратительными вещами, когда убивал червей.

- Я думаю, что неплохо бы присоединиться к карателям.

- Тогда добро пожаловать в нашу компанию, Виид. Кстати...

- Да?

- А ты выбрал класс?

Что касается профессии Виида, они не были уверены, станет ли он и дальше ходить вместе с ними на охоту, после того как определится с ней. Они даже поспорили об этом между собой.

- Класс я получил, но...

- Какой класс? Скажи нам, - возбужденно, вопреки своему обычно спокойному поведению, придвинулась к Вииду Ирен.

Как священник она была обязана знать особенности профессии каждого участника своего отряда, ведь ей приходилось отвечать за лечение и поддерживающие заклинания. Только среди воинов насчитывается множество разновидностей профессии, а есть еще и другие боевых профессии, которые используют иные виды вооружений и техники боя. Танки делают упор на защиту и живучесть, а ДД (наносящие урон персонажи) специализируются на уроне и физической силе.

Что касается Сурки и Пэйла, то они относились скорее к классам воинов поддержки, которые полагаются на ловкость больше чем на силу и живучесть. Еще существуют паладины, которых называют рыцарями света. Паладины полагаются в основном на такую характеристику как вера, благодаря которой могут призывать священные силы и исцелять себя и сотоварищей, используя Исцеляющую Длань.

Виид почесал затылок:

- Я скульптор.

- Ух ты, здорово! Ты выбрал профессию, связанную с искусством, - засмеялась Сурка.

Однако остальные проявили меньше радости - они подсознательно относились к скульпторам предвзято, считая их слабым классом. К слову, среди ремесленных классов, скульптор - один из тех, кто полностью лишен боевых навыков и любых усиливающих силу или живучесть эффектов.

И все же они искренне принимали Виида как своего. В конце концов, они не были настолько бессердечны, чтобы отвернуться от своего бывшего боевого товарища только потому, что он выбрал одну из самых бесполезных по их мнению профессий.

- Мы как раз направлялись к сэру Дариусу, чтобы присоединиться к карательному отряду. Пойдем, - сказал Пэйл.

- Но я же скульптор, - ответил Виид.

- Не волнуйся, - сказал Пэйл, - мы как-нибудь компенсируем твои недостатки. Нам нужно поспешить, пока кто-то другой не занял наше место. Размер карательных сил ограничен тремя сотнями игроков и двумя сотнями солдат-НИПов. Кто придет первым, тех и примут.

- Идем, Виид, - сказала Ромуна.

- Мы поможем тебе, если ты опасаясь, что скульптору это окажется не по силам, - сказала

Сурка.

Теперь, после того, как Виид раскрыл свою профессию, у него не осталось других причин отказываться. Девушки жалели Вииду и не могли его бросить, даже если и считали, что он слишком слаб, а Пэйл, желая отплатить за все то, что Виид сделал для них ранее, практический умолял Вииду присоединиться к ним.

Их настойчивость убедила его, и он направился к лагерю Дариуса.

* * *

Герцог Канус собрал в очередной раз своих рыцарей. Сюда были приглашены все без исключения рыцари, находящиеся в крепости. Здесь они обсуждали вопросы очистки земель королевства Розенхайм от заполонивших их монстров, планы набора рекрутов и иные важные военные вопросы.

- Отличная работа, лорд Мидвэйл. Вы отлично обучили своих солдат, то, что их уровни превзошли пятидесятый, впечатляет, - говорил герцог Канус.

- Это не моя заслуга, ваше превосходительство, - отвечал сэр Мидвэйл.

- Да? Я поручал это задание лично вам. Расскажите, в чем дело.

- Как пожелаете, ваше превосходительство, - ответил сэр Мидвэйл и рассказал в деталях обо всем, что произошло в Логове Литварт.

- Хм... Понятно, - пригладил свои ухоженные усы герцог Канус.

Других рыцарей так же поразило, что чужеземец, не Версалец, так хорошо сумел выполнить эту работу.

НИПы самих себя считали исконными жителями Версальского континента, а игроков - вольными людьми, присланными Геей, Священной Провидицей. Все НИПы испытывали эмоции, говорили и действовали как настоящие люди, обладая продвинутым искусственным интеллектом.

- Похоже, что он достойный человек. Лорд Мидвэйл, а почему вы не пригласили его в армию Розенхайма? - спросил герцог.

- Я дважды предлагал ему стать офицером, но он ответил, что хотел бы пока сохранить за собой свободу убивать монстров по своему желанию, - ответил сэр Мидвэйл.

- Истинный вольный странник, - восхищенно ответил герцог Канус.

- Да, ваше превосходительство. Хотя он и не гражданин нашего королевства, но мне кажется, что однажды этот человек вновь послужит Розенхайму.

- Значит, так оно и будет, и однажды его меч вновь послужит на благо нашего королевства, - сказал герцог.

Затем Канус закрыл обсуждение событий в Логове Литварт и перешел к другим вопросам.

* * *

По пути к Дариусу Виид остановился у продуктового магазина.

- Мастер Виид, почему мы остановились здесь?

- Увидите.

Продуктовый магазин был заполнен покупателями. В основном это здесь толкались различные посыльные крепости.

- Мне нужны свежие грудки! - закричал мальчик в костюме посыльного.

- Ха-ха-ха! Ты пришел не по адресу, молодой тигр. Бордель дальше по улице, за углом. Конечно, если у тебя уже есть идентификационная карта, - ответил владелец магазина.

- Блин. Мне нужны куриные грудки! - перекосило посыльного, но лавочник все еще ядовито ухмылялся.

- Лишь куриные грудки? А яйца тебе разве не нужны?

- Ой, забыл... Да и яйца тоже.

- Подожди немного. Яйца получишь сразу, как курица их отложит.

- А что на счет цыплят?

- Сразу, как только они вылупятся из яиц.

Ирен широко улыбалась, слушая беседу лавочника и разносчика.

- Забавный парень.

- Наверное, решил свои первые четыре недели в крепости поработать в ресторане.

- Плохой выбор. Зачем работать в ресторане, где ничему толковому не научишься? - по мнению Пэйла, начинать свою карьеру в ресторане не очень умно.

Обычно новичкам советуют выполнять те поручения, на которых можно заработать, а желающим колдовать заклинания советуют поучиться в библиотеке. Все это нужно для того, чтобы собрать денег на хорошее снаряжение и оружие, а затем охотиться на монстров эффективнее и, в перспективе, быстрее развиваться.

- Работая в ресторане, можно научиться готовить, - не согласился Виид, - Это окупается.

- Верно, но какая польза от этого бесполезного навыка в команде? Можно купить ржаной хлеб, который будет месяц храниться под действием заклинания консервации еды, - ответил Пэйл.

- Верно. Зачем учиться готовить, если мы и без этого можем легко утолить голод? - спросила Сурка.

По мнению Виида, Пэйл и Сурка говорили глупости. Не зная о том, что хорошая еда может повлиять на характеристики, они недооценивали кулинарные навыки, равно как и скульптурное искусство.

'Они просто не знают, что такое жить в бедности,' - размышлял он.

Его лицо затвердело. Те, кому пришлось жить во времена финансовых невзгод, никогда не принижают важность кулинарных навыков. Допустим, во время охоты на монстров в поле, вы вынуждены питаться только ржаным хлебом. Если вы новичок, у которого ни на что не хватает денег, то выбора у вас все равно не будет. Но достигнув того уровня, на котором можно себе позволить более вкусную еду, вы уже начнете испытывать к ржаному хлебу отторжение.

На самом деле, даже Пэйл не ел ржаной хлеб постоянно. Когда люди испытывают нужду, они все ведут себя одинаково. В особенности это касается требований к жилью, одежде и еде. У всех одинаковый набор потребностей, но когда эти потребности удовлетворены, список желаний неизменно растет.

К тому же кулинарный навык работает и в реальной жизни. По мере развития навыка, вы получаете возможность готовить различные блюда из того, что есть под рукой. Приготовив блюдо в игре по новому рецепту, и запомнив, как это делается, вы можете повторить то же самое в реальности. Развив навык готовки по крайней мере до стадии эксперта, вы можете быть уверены, что в реальности вы всегда сможете найти работу в любом ресторане, там вас примут с широко распахнутыми объятьями. Такова виртуальная реальность. В воображаемом мире повторено все то, что есть в реальности, то есть, выучив что-то в игре, вы можете быть уверены, что можете сделать это и в реальности. Королевская Дорога это крайне реалистичная и детализированная игра.

Правда, большинство тех игроков, что не утруждают себя таким глубоким изучением ремесленных навыков, как Виид, никогда не поймут этого, если не будут повторять все это своими руками в реальности.

'И даже если и поймут, то захотят ли они вообще этим заниматься?'

Виид рассчитывал на то, что значимость готовки возрастает для игроков более высоких уровней. Если на своей базовой стадии навыка Виид уже мог готовить еду временно повышающую количество здоровья, то что же тогда может показать мастер?

'Уверен, что даже влюбленная парочка может подраться друг с другом за кусочек такой еды.'

И впечатляющим будет не только вкус, но и сопутствующий бонус. Черствый, безвкусный ржаной хлеб против блюд изысканной французской кухни, к тому же еще и повышающих характеристики - в этом соревновании победитель очевиден. Виид рассчитывал на то, что на блюдах, приготовленных высококлассным поваром, можно будет заработать кучу золота. Он полагал, что стоимость статуй не будет сильно расти, но влияние кулинарных навыков, навыков жизненно необходимых при любых обстоятельствах, никогда не ослабнет. Сильнейшие игроки будут искать лучшую еду, какая только возможна, и тогда необходимость в искусных поварах будет крайне велика.

'Кто-то наверняка уже понял это. Повара относятся к тем профессиям, которые хранят свои кулинарные секреты наиболее фанатично. Они наверняка создают свои собственные рецепты,

повышая кулинарные навыки.'

- Вижу, что вы относитесь к ремесленным навыкам пренебрежительно, - серьезно заговорил Виид со своими товарищами. - Боевые навыки важны. Но в будущем ремесленные навыки могут оказаться даже более важными. У всех ремесленных навыков есть нечто общее - они могут повысить боевые возможности героя. Я советую вам изучить готовку, этот навык очень важен для повседневной жизни.

- ...

- Извини, - тихим грустным голосом ответила Сурка.

- Забыл, что ты скульптор, а я тут необдуманно говорю о ремесленниках плохо. Прошу прощения, - сказал Пэйл.

Сурка, Пэйл и Ирен покраснели от стыда. Они решили, что Виид разозлило то, что они прямо ему в лицо объявили о бесполезности одного из ремесленных навыков, готовки.

'Но дело же не в этом, вы не так меня поняли,' - покачал Виид головой. Как бы он ни пытался им объяснить, они не поймут всего этого, пока сами не столкнутся на практике.

В продуктовой лавке царилла благожелательная атмосфера, что привлекало постоянных клиентов. Виид протолкнулся через их толпу и подошел к стойке.

- Здравствуйте, - поздоровался он.

- Приветствую, - отозвался лавочник. - Я слышал ваш разговор. Вы правы на счет навыка готовки!

- Спасибо.

- Кажется, я раньше вас видел...

- Да, пару дней назад я заходил сюда за покупками.

Когда Виид развивал одновременно навыки скульптора и повара, он заходил только в этот магазин, чтобы закупить оптом различные продукты - тут были низкие цены. Самый простой способ повысить доходы это снизить расходы, покупая большое количество различных материалов одновременно со скидками. Хотя Виид и заходил за покупками всегда именно в этот магазин, но с лавочником он сейчас заговорил впервые.

- Ну да ладно. Благодарю, что выбрали именно мой магазин. Кстати, а вы сами случаем не повар?

- Нет, у меня другая профессия. Но мне известна ценность кулинарии.

- Хорошо. Так чем могу служить? - составив о Вииде свое мнение, лавочник доброжелательно обратился к нему.

Из недавно произошедшей беседы лавочника и разносчика Виид сделал вывод, что владелец магазина - игрок.

- Специи и приправы, - сказал Виид.

- Хм, у нас множество видов специй, - ответил лавочник. - Есть соль, сахар, перец, но я могу предложить вам и некоторые более необычные вещи. Например, специи эльфов или сок, выжатый из некоторых северных трав.

Множество продуктов с самыми разными вкусами выращиваются фермерами по всему матерiku и затем продаются караванами.

- Мне не нужны необычные специи, только стандартные.

- Правильно. Только глупцы, желающие произвести впечатление, ищут что-то необычное. Что на счет качества?

- Само собой мне нужно самое лучшее.

- Сколько?

Виид посчитал свои сбережения. Он пока что хранил собранную им трофейную руду, продав лишь серебро, что он получил с червей.

- Сейчас у меня двадцать семь золотых. Куплю на все, - ответил Виид.

- Хорошо. Добавлю вам кое-что сверху, - ответил лавочник.

Товарищи Виида, слушавшие эту беседу между Виидом и лавочником, могли бы решить, что эти двое старые приятели - столько в их беседе чувствовалось взаимопонимания и уважения. Владелец лавки избрал для своего героя путь повара. Только увидев Виида, он сразу понял, что у него появился новый достойный конкурент. Виид так же опознал в лавочнике опытного в кулинарных делах человека, поэтому они понимали друг друга с полуслова. Иногда достаточно было лишь одного взгляда.

Он сложил купленные им в продуктовом магазине специи и приправы в рюкзак. И когда он решил, что теперь у него есть все, что нужно для предстоящего путешествия, то отправился с товарищами к лагерю карательных сил Дариуса.

* * *

Новости о карательном отряде к деревне Бэран были у всех на слуху, поэтому в лагере собралось множество игроков, желающих присоединиться к заданию. Дариус сидел в небольшом кресле и опрашивал тех, кто желал присоединиться к заданию.

- Пожалуйста, следующий.

- Здравствуйте, я Кокран, лучник шестьдесят восьмого уровня. Специализируюсь на быстрой стрельбе, у меня лук Ласанта

- Принят.

Следующими в очереди как раз стоял отряд Виида, вперед вышел Пэйл. Он с волнением подошел к Дариусу. Пэйл говорил от лица всей группы:

- Мы все в одной команде. Пятидесятые уровни. Священник, боевой маг огня, рейнджер, монах и... - представляя Виида Пэйл запнулся. Он опасался, что если Дариус узнает, что Виид скульптор, то может не принять всю группу целиком.

- Хм, у вас сбалансированная группа. Это хорошо. А он... - заметив Виида, Дариус спросил у Пэйла: - Он тоже часть вашей команды?

- Да.

- Всего пятеро. В нашей армии осталось как раз пять свободных мест.

- Тогда...

- Хотите присоединиться к заданию по освобождению деревни Бэран? - спросил Дариус, и перед глазами Виида появилось сообщение:

Карательный рейд к деревне Бэран.

Границы королевства Розенхайм соседствуют с землями монстров. Чтобы защитить родную землю от ежегодных набегов монстров, были построены стены и созданы патрули, но в защите обнаружилась брешь. Через эту брешь проникла волна монстров и напала на деревню Бэран.

Освободите деревню Бэран вместе с солдатами армии Розенхайма и уничтожьте монстров.

Уровень сложности: D.

Сроки исполнения: 30 дней.

- Конечно, - сказал Пэйл, широко улыбаясь.

- Я тоже присоединяюсь.

- И я.

- Спасибо, что пригласили меня.

- Согласен, - Виид принял задание последним.

Вы приняли задание.

- Ну вот и все, пора в путь, - вскочив на ноги, Дариус закричал: - Все, кто участвует в карательной миссии, прошу подойти ко мне! Мы набрали достаточно людей и нам пора отправляться!

* * *

Каратели отправились в деревню Бэран. Не было никакой церемонии прощания, лишь горстка людей, среди которых были друзья некоторых солдат, на прощанье помахала руками. Разношерстная компания из трех сотен игроков вышла из южных врат в сторону Южной Провинции к деревне Бэран. Они собирались отбить захваченную ящеролюдами деревню.

- Хех, я впервые ухожу от крепости так далеко. Мы как будто идем в поход на природу! - сказала Ромуна.

- Думаю, надо было взять с собой угощение для пикника, - ответила Ирен.

Девушки с удовольствием болтали друг с другом. Солнце и свежий воздух - отличный день для прогулки на природе. Волки и львы разбегались с дороги отряда, напуганные его размером. Путешествие обещало быть безопасным.

Тем временем, пока товарищи Вииды наслаждались беседой и легкой прогулкой, сам он осматривал присутствующих - то, как они были одеты и снаряжены.

'Средний уровень игроков отряда где-то между сороковым и пятидесятым. Слышал, что у самого Дариуса уровень в районе ста сорока.'

У Дариуса в группе было пятеро товарищей. Трое мечников, вор и воин.

'Надо полагать, у них примерно такие же уровни.'

Виид пришел к выводу, что Дариус укомплектовал свое войско безо всякого отбора, то есть первыми попавшимися людьми, он просто хотел набрать необходимое для начала задания число игроков. Виид ощутил подозрения уже тогда, когда Пэйл говорил с Дариусом о присоединении к заданию и тот не предъявил никаких требований к их отряду. Дариус даже не озаботился тем, чтобы поинтересоваться профессией и уровнем Виида.

'Думаю, он хочет завершить карательную миссию как можно быстрее. На карту поставлено большое вознаграждение.'

Тревожное чувство не покидало Виида. Он провел свое небольшое расследование касательно Дариуса, командира карательного отряда, сразу же после того, как Пэйл отправил Вииду шепот с предложением присоединиться. У Дариуса была плохая репутация. Его знали как человека, который пойдет на все, во всем ища лишь свою выгоду.

- Слушайте все, - тихо сказал Виид.

- А? - спросила Сурка.

- Когда мы прибудем в деревню Бэран, никому не доверяйте, - сказал Виид.

- Что ты имеешь в виду? - спросила Ромуна.

- Я хочу сказать, что мы теперь сами за себя, - ответил Виид.

Сказанное будто отрезвило Пэйла, он оглянулся по сторонам и согласился с Виидом:

- Я тебя понял, Виид.

- В чем дело? - спросила Сурка. - Я не понимаю.

- Знаем мы хотя бы кого-то еще в этом карательном отряде? - нахмурился Виид в ответ.

- Нет, - ответила Сурка.

- Ты хочешь сказать, что нас могут тут убить, если мы добудем хороший трофей? - спросила Ирен.

После этого вопроса повисло молчание, все замерли, а Сурка и Ромуна даже выглядели напугано.

- Нет, речь не об этом. Конечно, подобное может произойти. Но я не думаю, что здесь найдется кто-то настолько глупый, кто мог бы набраться наглости совершить нечто подобное на глазах стольких свидетелей. Если он получит знак убийцы за нападение на нас, он тут же станет общим врагом для сотен людей. И они отомстят за нас. К тому же Дариус не позволит произойти тому, что повредит его авторитету.

- Тогда что же тревожит тебя? - спросила Ромуна.

- Здесь мы ни на кого не можем положиться. Вот в чем наша проблема, - сказал Виид.

Чтобы их никто не подслушал, Виид отвел своих друзей немного в сторону и продолжил:

- Несмотря на наш низкий уровень, мы будем сражаться с большим количеством монстров.

- Именно! Разве не по этой причине они собрали триста игроков на это задание и привлекли еще две сотни из армии Розенхайма? Когда мы закончим миссию, мы получим много опыта и известности, - сказала Сурка.

- И вот тут появляется вопрос. Как мы будем сражаться, когда начнется битва? - спросил Виид. - Да, нас тут много народу, но мы просто кучка незнакомцев, впервые увидевших друг друга. Мы не знаем, например, какие вон у того рейнджера есть навыки. Мы не знаем, действительно ли является магом вон тот парень рядом с ним, или он просто переодетый самозванец? Допустим, ящеролюды неожиданно нападут на нас. Как мы имотреагируем? Сможем ли мы собрать силы и ответить на их удар?

- Но рейды и должны проходить подобным образом, в чем проблема? - спросила Ирен.

На этот вопрос Пэйл пожал плечами:

- Большинство рейдов касаются уничтожения определенного числа монстров или очистки территории определенного размера. И прежде я не слышал о крупномасштабных сражениях с армиями монстров подробных тому, что предстоит нам. У нас здесь три сотни игроков и две сотни солдат, но когда начнется бой, мы разделимся на небольшие группки и будем сражаться каждый вместе только со своими товарищами.

- То есть...

- Ирен, числа всегда лгут. То, что у нас три сотни игроков и две сотни солдат, еще не значит, что суммарная сила этого войска будет равна сумме сил каждого из его воинов. Если мы превзойдем монстров числом, то все будет в порядке. Но если события начнут развиваться неожиданно, наше войско рассыплется как карточный домик, - пояснил Виид.

Дариус действовал слишком нетерпеливо, он был одержим желанием быстрой победы. Поскольку к заданию желало присоединиться множество игроков, он мог бы набрать героев высокого уровня для того, чтобы снизить риски в тех случаях, если что-то пойдет не так. Хотя в этом случае Виида и его группу не приняли бы. Однако Дариус собирался сам получить все очки репутации, поэтому не принимал игроков выше сотого уровня. Вместо них он заполнял пустые места низкоуровневыми героями. Так же он приказал солдатам Розенхайма не вмешиваться и следовать позади основных сил.

'Наверняка он боится того, что солдаты заберут себе часть полагающегося ему опыта и известности.'

Если бы Виид был лидером карательных сил, он поступил бы в точности наоборот - он бы отвел в сторону три сотни игроков и воспользовался бы Розенхаймскими войсками. Ведь если воевать против банды ящеролюдов, командуя силами НИПов, то можно повысить свою харизму и репутацию. Слава или опыт можно заработать множеством различных способов, но для быстрого развития харизмы требуется именно подобная тактика.

Виид напоследок еще раз напомнил своим товарищам держать ухо востро.

* * *

Время от времени войска останавливались для отдыха и чтобы перекусить. Игроки, присоединившиеся к карательному отряду, либо жевали те сухие пайки, что взяли с собой, либо готовили простые блюда. Солдаты Розенхайма ели трижды в день, придерживаясь своего графика.

- Как мы будем готовить еду? - спросила Сурка.

Пэйл и Сурка, обсуждая предстоящий прием пищи, бросали взгляды в сторону Вида. Из разговора, произошедшего в продуктовом магазине, они поняли, что Вид умеет хорошо готовить.

- Еду я приготовлю, - решил продемонстрировать свои навыки Вид, - Пэйл, не мог бы ты подстрелить пару кроликов или оленей?

- Хорошо, - ответил тот.

Пэйл взял свой лук и вскоре вернулся с тремя кроликами и двумя оленями. Он был рейнджером, специалистом по стрельбе из лука и мог без промаха отстреливать добычу.

- Сейчас приготовлю для вас что-нибудь вкусненькое, - сказал Вид.

Он сел у костра, снял шкуры с кроликов и оленей, нанизал их туши на вертела и разместил над огнем. Медленно поворачивая вертела, он солил и поперчил их.

- Ух ты, выглядит здорово, - сказала Сурка.

- Уже можно есть? - спросила Ирен.

У Ирен и Сурки от запаха жареного мяса уже текли слюнки, такому искушению невозможно было противостоять. Однажды Вид уже сумел пленить вкусом своей стряпни языки и желудки сэра Мидвэйла и его солдат в Логове Литварт. Тогда они набрасывались на его говяжье рагу как стая голодных волков, выскребая из котелков все до последней крошки. Сейчас, в отличие от тех времен, у него был средний уровень мастерства в ремесле, что так же улучшало вкус еды. А развитые способности к искусствам позволяли сделать так, чтобы кроличье мясо выглядело более аппетитно. Даже то, как туши были насажены на вертела, способствовало поднятию аппетита.

- Прощу, угощайтесь, - пригласил их Вид, убедившись, что прошло достаточно времени и можно прекратить пытки.

Как говорится, голод - лучшая приправа. Как только Вид разрешил своим товарищам начинать есть, они тут же накинулись на вертела и принялись отдирать мясо от костей и заталкивать его в рот.

- О, какая вкуснотища! - воскликнула Сурка.

- Вид, ты лучший, - сказала Ромуна, показывая большой палец. Ее рука и рот были измазаны жиром.

Откровенно предаваясь обжорству, одному из семи смертных грехов, Ирен ела кролика целиком, а Пэйл грыз заднюю ногу оленя. Они обглодали все до костей.

- Спасибо, Виид, - восхищенные потрясающей едой, они хвалили Виида снова и снова.

- Да не за что.

Он оглянулся и обнаружил, что за их небольшим пикником наблюдало множество других игроков:

- Выглядит вкусно.

- Да...

- Она ест с таким удовольствием! - аппетит у находящихся поблизости участников карательной экспедиции возбуждал один только вид того, с каким наслаждением ели Ирен и Ромуна.

- А можно мне тоже попробовать? - спросил один мужчина.

- Угощайтесь, - раздал Виид приготовленную еду. - Но в следующий раз принесите мне свое мясо.

- Большое спасибо, - они с благодарностью брали еду, но та закончилась быстрее, чем большинство из них успело ее попробовать.

К слову некоторые из присутствующих и сами умели готовить. Они вынуждены были это делать, когда на охоте у них заканчивались запасенные сухие пайки. Восемьдесят процентов участников карательного отряда были мужчинами. Они терпеть не могли заниматься всеми этими повседневными делами на кухне, чисткой картошки, нарезкой лука. То же самое касалось и девушек. Так что даже те, кто изучил навык готовки, предпочитали скорее отдать Вииду мясо, чтобы он его приготовил, чем готовить самим.

- Мне так неловко брать еду бесплатно... - сказал на второй день их путешествия другой мужчина.

- Ничего страшного, не беспокойтесь. Мне нравится этим заниматься, - ответил Виид.

- Но...

- Ну, если вам действительно неловко, то есть один вариант. Предлагаю такую сделку. Если чувствуете себя в долгу и хотите расплатиться, то можете платить мне за компоненты блюда. Ну, знаете, за соусы и приправы, - ответил Виид.

- Неплохой вариант, мне нравится. Так действительно будет лучше.

Получилась неплохая подработка! Виид стал получать за еду небольшую плату. Само собой, эта плата была значительно больше стоимости приправ и специй, но никто не жаловался, все считали плату приемлемой.

Когда войско остановилось у городка по дороге к деревне Бэран, Виид закупил в местной продуктовой лавке запас продовольствия. Для более быстрого развития навыка требовалось так же отыскивать новые рецепты. К тому же его клиенты благосклонно относились к появлению новых блюд, которых они не пробовали раньше. С купленными в лавке продуктами он мог поработать над новыми рецептами во время похода, стряпая эти блюда во время стоянок.

Что касается ножа Захаба, то помимо своего основного назначения, он отлично подходил для чистки картошки.

'Ну, между вырезанием статуй и чисткой картошки есть что-то общее.'

Базовый бонус от приготовленных Виидом блюд, добавлял пять процентов к количеству здоровья. А средняя стадия ремесленного мастерства позволяла добавить к еде дополнительные бонусы. Короче говоря, ремесло средней стадии, повышая на тридцать процентов умение пользоваться мечом, к тому же повышает на пятьдесят процентов кулинарный навык. В результате приготовленная еда увеличивает запас здоровья на семь с половиной процентов. Эта прибавка выглядит не очень-то значительной, но в пылу боя, когда враги атакуют со всех сторон, это может спасти жизнь.

К Вииду, поглощенному приготовлением еды, подошли знакомые люди, одетые в униформу армии Розенхайма:

- Командир!

Из всех НИПов подобным образом к Вииду могли обращаться только они. Он прекратил резать мясо, поднял на них взгляд и увидел знакомые лица:

- Вы...

- Салют! Приветствую вас, командир! - это были Беккер, Хосрам и Дэйл, братья по оружию, сражавшиеся вместе с Виидом в Логове Литварт.

- Ну как вы? - спросил Виид.

- Теперь мы десятники, командир, - ответил Беккер.

Когда солдаты, которых Виид тщательно натренировал, получили повышение до десятников, они больше не могли оставаться в своих родных частях. Поэтому военное командование выдало им в подчинение новобранцев и отправило на новое задание.

- Полагаю, что вам приказали присоединиться к карательным силам, направляющимся в деревню Бэран? - сказал Виид.

- Да, командир, - ответил Дэйл. - И когда эта миссия будет закончена, мы останемся в деревне и займемся обеспечением безопасности близлежащих земель.

Часть бывших подчиненных Виида, в том числе и Бурена, забрал под свое крыло сэр Мидвэйл, но остальные, получив повышение, служили в карательном отряде. И именно Беккер своим собачим нюхом почувствовал запах Виидовой стряпни, а затем нашел его источник, обнаружив при этом и своего бывшего командира.

- Хех - рассмеялся Хосрам.

- Я скучаю по вашей стряпне, командир, - сказал Беккер.

- Жаль, что мы не под вашим командованием, но почему бы не продолжить наши старые дружеские традиции? - бывшие подчиненные Виида, судя по всему, предлагали заморить червячка.

- Откуда он знает солдат Розенхайма?

- Они не простые пехотинцы, это десятники.

- Они называли его командиром? - Сурка с Пэйлом не могли скрыть своего удивления. Звание десятника считалось уже достаточно престижным, а уровни НИПов превосходили уровни товарищей Виида.

- Ладно, вот держите, - Виид без малейших оговорок наложил еду в тарелки.

Стоит ли упоминания тот факт, что с этого момента все продуктовые запасы подразделений его бывших подчиненных находились в ведении Виида?

* * *

Путешествие до деревни Бэран заняло у солдат ровно десять дней. Виид был намерен за время этого перехода повысить свое кулинарное мастерство. Для того, чтобы достичь средней стадии мастерства в готовке, требовалось повысить уровень навыка, а для этого нужно было очень много работать. Во времена своего задания в Логове Литварт Виид готовил для тридцати двух человек трижды в день. Это девяносто шесть порций в день, а в сумме это три тысячи порции мясного рагу. Затем он организовал подобие уличного ресторана в крепости, где он готовил и продавал еду. Теперь он кормил сотни ртов во время похода, а значит, ему сейчас пришлось приготовить около десяти тысяч порций.

Если есть по три раза в день, то в месяц в сумме нужно будет накрывать на стол девяносто раз. А в год это около одной тысячи восьмидесяти приемов пищи. То есть, Виид для того, чтобы достичь средней стадии мастерства проделал работу равную десяти годам ежедневной готовки еды для одного человека. Это не одно и то же, заниматься готовкой в качестве хобби и готовить тысячи порций еды для повышения опыта в навыке готовки.

Хотя скульптура и подходила больше для развития ремесленного навыка, Виид не хотел привлекать к себе ненужное внимание, вырезая в дороге статуи. Здесь лучше всего подходила именно готовка еды, к тому же благодаря ей можно было заработать денег и заслужить почет и уважение.

* * *

И вот войска были уже практически в двух шагах от деревни Бэран.

- Мы почти на месте.

- Интересно, что там будут за монстры? Жду не дождусь, когда мы с ними сразимся.

Самодовольно переговариваясь друг с другом, Сурка и Ирен шли по дороге, а Виид в это время поднял взгляд к небу. Там, в высокой синеве плыли белые облака.

'Так и знал. Небесный Город не больше чем миф. Всего лишь дурацкий миф. Деревня Бэран... в книге сказано, что именно здесь можно найти последние упоминания о Небесном Городе.

Именно поэтому я и присоединился к заданию, но, судя по всему, я ошибался.'

Его робкие надежды были разбиты.

Когда войска подошли к деревне, Дариус скомандовал: 'Стоять!'. Все войско немедленно остановилось. Когда Виид добрался из задних рядов к месту событий, он увидел там старика, одетого в рваные одежды, вместе с которым в сторону войска вышли десятки детей.

- В чем дело? - спросил Дариус, даже не слезая с лошади.

На лошадях из всей армии здесь путешествовали только Дариус и его люди.

- Приветствую вас, уважаемый командир. Мы выжившие из деревни Бэран, - сказал старик. - Мое имя Гандилва, я староста деревни. Это я послал Джексона к Его Высочеству, чтобы сообщить о нашем бедствии и попросить о помощи. Надеюсь, что вы пришли именно за этим.

- Да, - ответил Дариус.

Когда на деревню напали ящеролюды, Гандилва бежал, забрав с собой перепуганных детей.

- Мы быстро отобьем деревню, - сказал Дариус Гандилве. - Так что вам не придется долго ждать хороших новостей.

- Рад слышать, уважаемый командир. Кстати говоря, у меня есть одна просьба, - сказал Гандилва.

- О чем вы?

- Прошу вас, спасите моих людей, они были захвачены этими ужасными тварями. Прошу, исполните последнюю просьбу старика, - умолял Гандилва со слезами на глазах.

- Это задание? - сверкнули глаза Дариуса.

- Да, это задание от нашей деревни, уважаемый командир, - подтвердил Гандилва.

- Каково вознаграждение? - прямо спросил Дариус.

Будучи игроком высокого уровня, Дариус не брался за все задания подряд. Заданий и так было слишком много и большая часть из них - лишь напрасная трата времени.

- У нас нет никаких ценностей, - опустил голову Гандилва, - Вот, это все, что я могу вам предложить... - Гандилва достал неказистое семечко.

- Я так и думал. Какого еще вознаграждения можно ожидать от старика, чью деревню разорили ящеролюды? Ни денег, ни ценностей, - ответил Дариус и холодно засмеялся. Теперь он воспринимал, этого старика как того, кто просто создает ему дополнительные проблемы, пока ему самому надо заниматься очисткой деревни от ящеролюдов.

- Когда я освобожу деревню, и если после этого у меня останутся свободные люди, я лично прослежу, чтобы на выручку к заложникам были отправлены войска, - ответил Дариус. - В данный момент все равно нельзя быть уверенным, что ваши люди хотя бы живы. Так что не испытывай мое терпение, старик, - сказав это, Дариус поспешно отправился по своим делам.

Некоторые игроки в войске перешептывались между собой за спинами у своих лидеров, но

никто из них, тем не менее, не решился помочь старосте. И когда Гандилва уже решил, что положение безнадежно, кто-то сжал его морщинистую руку. Это был Виид.

Глава 11. Легендарная земля.

Положение Гандилвы, старосты деревни Бэран, была критической. Деревня Бэран считалась спокойным местечком в южной провинции королевства Розенхайм, здесь жили пять сотен семей. И вот теперь на деревню напали ящеролюды. Жители деревни разбежались, а некоторых из них ящеролюды взяли в плен.

- Расскажите, откуда вы взяли это семечко, - попросил Виид.

- И вы поможете мне, если я расскажу? - в бесцветных глазах Гандилвы появилась надежда.

- Ваше недоверие меня обижает, сэр. Не важно, расскажите вы или нет, я все равно помогу вашим людям. Как может кто-то стоять в стороне, когда невинных людей удерживают в плену?

- Ох! - Гандилва охнул от возбуждения. Все отказывали ему в помощи, но вот нашелся добрый самаритянин, и заявил, что его меч послужит делу спасения людей.

- Мастер Дариус отклонил мою просьбу... потому что все, что я мог ему предложить, это лишь одно семечко, - сказал Гандилва

- Он поступил безответственно, - ответил Виид, убедившись, что Дариус его не может услышать. - Разве можно измерять ценность хороших дел в деньгах?

- На свете еще остались хорошие люди.

- Так что это за семечко? - Виид украдкой взглянул на сжатую руку Гандилвы.

- А! Мне не известно, чей росток оно таит в себе.

- Вы что не знаете, откуда оно взялось?

- Это семя передавалось в моей семье из поколения в поколение. Предки просили хранить его как зеницу ока. Я поклялся, что передам его храброму воину в обмен на услугу.

Все детали этой загадки со щелчком сложились друг с другом, однако все еще было не ясно, выгорит ли это дело. Шансы один к одному: возможно это действительно то самое семя, что откроет путь к Небесному Городу, но может так же оказаться, что это самое простое семечко какого-то неизвестного растения. Среди бесчисленного множества классов Королевской Дороги, так же существовали фермеры и садовники, но найти одного из них сейчас было невозможно, что неудивительно - садовников и так было слишком мало.

- Спасете ли вы моих людей?

Дзынь!

Бедствие в деревне Бэран.

Деревня Бэран была прекрасным мирным местечком, но однажды отвратительные монстры атаковали восточную границу. Когда ящеролюды совершили налет на деревню, ее староста, Гандилва, не успел спасти людей. Он смог уйти, но спас только детей. А взрослые решили остаться, чтобы выиграть время. Свирепые ящеролюды пленили сопротивлявшихся взрослых, но не казнили их, а взяли в рабство и увели в свою крепость в Западной Долине.

Вызволите родителей детей. Чем больше пройдет времени, тем больше деревенских жителей могут быть убиты ящеролюдами.

Уровень сложности: D.

Награда: Безымянное Семя.

Количество заложников: 55.

Это задание сложности D, то есть по сложности оно равно заданию карательных сил. У Виيدا так же было задание сложности A, касавшееся следованию воле Захаба, но пока что оно было за пределом его возможностей. К сожалению, оно занимало ценное место в окне заданий. Предлагаемое задание было сложнее тех заданий, которые Виид выполнял раньше, но он раз за разом перечитывал его описание, не придавая значения той его части, где указывалась сложность.

Родители в беде. О своих родителях Виид не вспоминал с девяти лет. Из той поры ему запомнились только его самые темные минуты, когда ростовщики угрожали ему.

'И это единственное наследство, которое родители мне оставили.'

Но Виид все же скучал по своей маме и папе. Если бы это было возможно, то он заплатил бы любую цену, лишь бы вернуть их. Увидев, что будущий спаситель погружен в свои мысли, Гандилва разочарованно спросил:

- Полагаю, вы не удовлетворены предложенной наградой?

- ...

- Мы сможем выплатить этот долг со временем, после того, как наша деревня будет освобождена.

- Да нет, все в порядке. Я не прошу большего и выполню это задание со всей возможной скоростью.

Вы приняли задание.

- Благодарю вас. Ящеролюды направились в горную долину, что к западу от моей деревни. Я буду ждать вашего возвращения с хорошими вестями.

Как только Гандилва отошел, вокруг Виида собрались его товарищи:

- Мастер Виид, о чем вы говорили?

- Ты принял задание? - Пэйл и Сурка с недоверием смотрели на Виида, который только что взялся за задание, вознаграждением за которое было простое семечко.

- Не задавайте вопросов. Пойдите, догоните его и тоже возьмите это задание.

Фактически Виид был лидером их отряда. Его товарищи решили, что у подобной настойчивости есть какие-то скрытые мотивы, поэтому они сходили к Гандилве и так же получили задание. Старик с радостью поручил его и им.

- Я с мастером Виидом.

- Мой лук так же готов послужить спасению пленников.

Ваша группа приняла задание.

Все товарищи Виид приняли задание, хотя они пока что недоумевали, зачем они это сделали.

- Не могу понять, - покачал Пэйл головой. - Мы так долго сюда шли, и вот теперь ты отказываешься от участия в карательном рейде, и берешь это задание...

- Если я не ошибаюсь, то оно в дальнейшем может открыть нам некоторые интересные перспективы. Прав я или нет, но это задание так или иначе лучше, чем участие в битве вместе с остальными.

- Что ты хочешь сказать?

- Если мы будем сражаться вместе с карательными силами, то, учитывая наши уровни, все равно получим не так уж много опыта и славы.

Они согласились с Виидом. Их уровни были ниже, чем у Дариуса и его компании. Вообще, изначально они рассчитывали на миссии поиска и уничтожения, которые будут выдаваться после освобождения деревни от ящероловцов. Так что они не ждали многого от предстоящего крупного сражения. Смешавшись с сотнями других игроков, чей уровень выше, группа Виида в лучшем случае стала бы для всех обузой.

- У меня есть предчувствие, что нам лучше переключиться на это задание, - сказал Виид.

- Но у него сложность уровня D... Не слишком ли это сложно для нас пятерых? - спросила Сурка.

- Не беспокойся, у меня есть план, - ответил Виид.

- Ладно, мастер Виид, мы с тобой, - сказал Пэйл.

Теперь, когда было решено принять задание Гандилвы, они покинули войско. В это время к ним подошли двое. Это были Беккер и Дейл, десятники армии Розенхайма.

- Командир! Куда вы? - спросил Дейл.

- Мы собираемся поближе познакомиться с ящероловцами, - ответил Виид. - Я и мои товарищи собираемся освободить захваченных в плен деревенских жителей из ящероловцовой крепости, отцов и матерей этих бездомных детей.

- Это довольно сложная миссия! - испуганно воскликнул Беккер, услышав заявление Виида. Дейл так же выглядел недоверчиво.

- Вы что собираетесь проникнуть в крепость впятером? - оценил Дейл размер отряда Виида.

Он заметил, что все они были слабее его самого, поэтому он ударил в грудь кулаком и предложил:

- Командир, мы бы хотели помочь вам в этом задании.

- Да, наш командующий позволит нам присоединиться к вам, когда услышит о вашей благородной миссии, - добавил Беккер.

Похоже, что здесь свое дело вновь сыграла старая дружба. Существуют некоторые непростительные деяния, в которых солдаты никогда не стали бы принимать участие, к примеру, участие в восстании или массовые убийства невинных крестьян. И никакая харизма или дружба не заставят их совершать такие поступки. Однако они пойдут на это, если посчитают свое дело правым или если ими будет управлять прославленный полководец. И вот сейчас, по мнению десятников Виид, спасая крестьян, собирался совершить героический поступок. Кроме того, это задание все же было связано с целями карательных сил. Все это оправдывало их желание помочь Вииду.

- Я рад вашему предложению, но, к сожалению, не могу его принять, - ответил Виид после короткого молчания. - Сейчас ваша задача освободить деревню Бэран под командованием мастера Дариуса, не так ли?

- Но...

- А в нашей миссии, чем меньше народу, тем лучше. Прошу вас, выполните ваше собственное задание самым прилежным образом - ведь что прикажете делать нам, если обнаружится, что людям негде будет жить, после того как мы вернем их домой?

- Да, командир.

Виид убедил Беккера и Дейла.

Да, при поддержке двух десятков пехотинцев Розенхаймской армии, заложников будет проще освободить из крепости ящеролюдов, особенно с учетом того, что все десятники будут подчиняться Вииду. И если бы он принял их поддержку, то задание было бы уже не таким сложным. Его лидерство превратило бы солдат в грозную силу. Однако у этого плана был и недостаток - Дариус обязательно бы заметил это.

Уход Вииды с товарищами из карательного отряда из трехсот игроков и двухсот солдат мог бы остаться незамеченным, но исчезновение такого большого количества солдат обязательно привлечет внимание Дариуса и он захочет узнать, что произошло.

Виид повел своих друзей в сторону описанных Гандилвой гор к западу от деревни Бэран. Западные Горы представляли собой мрачное место. В долине стоял влажный туман от водопадов, что создавало идеальные условия для жизни ящеролюдов.

- Их территория начинается отсюда, - к одним из достоинств профессии Пэйла относилось улучшенное зрение и повышенная наблюдательность.

Для рейнджеров эти навыки были жизненно необходимы, поскольку им нужно было уметь отслеживать животных и понимать различные виды местности. Пэйл концентрировался больше на пассивных навыках, таких как Быстрая Стрельба или Пробивание Брони. Именно этим путем шло большинство рейнджеров вплоть до второго развития своей профессии. Зато Виид во многом благодаря своей профессии скульптора превосходил остальных в искусстве мечника благодаря особенностям своего класса и технике Секущего Ножа.

- Да, думаю, что ящеролюды перешли восточную границу и встали здесь лагерем, - коротко

ответил Виид, осматривая местность. Долина оказалась больше, чем можно было ожидать.

По лесу они шли осторожно, ожидая, что ящеры могут неожиданно напасть. И наконец, они обнаружили воинов ящеролюдов. Рептилии напоминали гигантских двуногих ящериц, покрытых скользкой зеленой кожей. У них был шестидесятый уровень или чуть меньше.

- Фу, какая гадость, - прокомментировала Ромуна.

С этим нельзя было не согласиться. Все монстры, как правило, имели неприятную внешность, но все же Виида они не пугали.

'Попробую тот же трюк, что я использовал с гоблинами,' - решил он.

Уровень ящеролюдов был на десять выше чем у гоблинов, но в данной местности на ящеролюдов накладывались штрафы, в то время как монстры в логовах наоборот усиливались. В логовах они сильнее на половину, точно так же как и монстры в ночное время суток. А это значило, что ящеролюды были не сильнее гоблинов.

Отложив в сторону лук, Виид взял в руки свой крепкий железный меч. Он уже столько времени занимался приготовлением еды и вырезанием статуй, так давно не сражался, что сейчас его тело жаждало крови.

'Пора попробовать одну из новых техник.'

Императорская техника Бесформенного Меча состояла из следующих пяти движений:

Первая форма.

Потребление маны: 300

Вы совершаете три великолепных удара одновременно.

С повышением навыка число ударов и урон от них растет.

Вторая форма.

Потребление маны: 400.

Вы мгновенно перемещаетесь врагу за спину и наносите удар.

Третья форма.

Потребление маны: 600

Повышая временно силу своей атаки в пять раз, вы разрушаете оружие врага.

Четвертая форма.

Потребление маны: 1000.

Вы начинаете танец смерти, нанося врагу удары по самым уязвимым местам.

Пятая форма.

Вы становитесь единым целым со своим мечом. Собираете весь свой запас маны и выбрасываете его в одном ударе. При этом мана поглощается полностью, но если ее запас менее 2000, то дополнительно будет использовано ваше здоровья.

В навык была включена одна техника из семи быстрых шагов, которая представляла собой активный боевой навык, применяемый для уклонения от атак врагов.

Виид дал каждому из навыков свое название. Первую он назвал Триплет, а остальные Удар в Спину, Ломатель, Танец Мечей и Меч Цезаря соответственно.

Благодаря таблеткам императора, сейчас у Виида было 940 пунктов маны. Триплет он мог выполнить три раза, удар в спину дважды, а ломатель один раз. Остальные приемы пока можно было не брать в расчет, поскольку на них не хватало маны. Пятую форму, Меч Цезаря, он мог бы активировать и без маны, но ему не хотелось ставить на кон свою жизнь ради одной попытки с неизвестным исходом.

Технику шагов из книги навыков он назвал 'Семь Небесных Шагов', она требовала 100 маны при активации, но к счастью после активации работала как минимум минуту без дополнительных затрат.

'Посмотрим, на что я способен.'

С тех пор, как Виид изучил Императорскую технику Бесформенного Меча, он не дрался ни разу.

- При свете дня монстры не так уж и сильные, - тихо сказал он своим товарищам. - В полную силу они могут сражаться в своих болотах, а здесь, в долине, ослаблены. Я пойду первым, сражусь и разведу их силы.

Монстры, живущие в сухом климате, такие как ядовитые скорпионы или песчаные черви, сильнее в пустынях. А в данном случае ящеролюды, предпочитающие болота, на равнинах несколько ослаблены.

И все же его товарищи удивились. Фактически Виид только что предложил им просто и без затей атаковать крепость ящеролюдов. До сих пор они следовали за ним, полагая, что у Виида есть какой-то особый план, позволявший победить превосходивших их ящеролюдов.

- По... подожди секунду. Значит, мы возьмем и просто войдем в их крепость с боем? - спросил Пэйл

- Ну да, а почему бы нет?

- Но ведь это задание сложности D, - возразил Пэйл.

- Раз это задание сложности D, то можно ожидать, что здесь находится около восьми сотен ящеролюдов. Верно? - спросил Виид.

Пэйл молча кивнул.

- Восемь сотен, около того.

- Уверен, что когда мы брали задание Гандилвы, подобная сложность была установлена именно исходя из этого. Но вам пока что не стоит списывать и Дариуса со счетов. Дело в том, что он уже сейчас помогает нам.

- Дариус нам помогает? - пока Пэйл качал головой, пытаюсь разобраться, в чем тут дело, Виид раздал своим товарищам бутылочки.

- Что это? Какое-то зелье? - спросила Ромуна.

- Этот напиток я сварил перед выходом из крепости. Пустые бутылки я купил по дешевке в аптеке, - ответил Виид.

- И почему ты даешь их нам сейчас? - спросила Сурка.

- Выпейте и все сами поймете.

В подтверждение Виид сам выпил свой напиток.

Вы выпили Ликер Живучести.

Эффекты: +100 Здоровья, +10 Силы, +5 Ловкости.

Ослабляет болевые ощущения.

Товарищи Виида выглядели сильно удивленными после того, как выпили из своих бутылок.

- Не могу поверить, что ликер на такое способен, - сказала Ирен.

Сурка только недавно достигла совершеннолетия, поэтому алкоголь впечатлил ее больше остальных. Ей понравился аромат напитка, его приятная сладость, и поэтому она выпила все до последней капли.

- Я варил его не достаточно долго, поэтому эффективность понижена. Это сделано специально для того, чтобы напиток не вызывал похмелья, когда вы пьете его вместе с едой, - сказал Виид. Выпив свой напиток, он уже направлялся в ту сторону, где по его предположению находились ящеролюды.

* * *

Дариус считал себя везунчиком. И то, что ему поручили такое редкое задание, было тому лишним доказательством. Выполнение карательной миссии к деревне Бэран могло поднять его характеристику славы на новый уровень. Высокая слава давала множество преимуществ, в том числе и с точки зрения заданий. К примеру, он мог бы теперь попасть на прием к тем известным людям, занимающим важные должности, к которым невозможно было попасть с низкой славой. А у них уже можно получить более сложные, а значит более прибыльные задания.

Командуя армией из пятисот человек, Дариус мнил себя генералом.

Его карательный отряд, наконец, подошел к деревне Бэран. Деревянный забор, который должен защищать деревню от проникновения монстров, был разрушен, а в домах были выбиты все двери. Войско стояло на холме, откуда все это можно было хорошо разглядеть. В деревне не наблюдалось ни одного монстра, но никто не спешил расслабляться.

- Парос, разведай местность, - попросил Дариус одного из своих товарищей.

- Хорошо. Можете отдохнуть здесь, пока я не вернусь.

Парос был вором и, обладая крайне высокой ловкостью и наблюдательностью, он легко проскользнул в деревню. Через час он вернулся, тяжело дыша, и доложил:

- Внутри спрятались сотни ящеролюдов! Они ждут, когда мы подойдем ближе.

- Хотят, чтобы мы сражались с ними в рукопашную, - произнес Дариус холодно.

Очевидно, ящеролюды, превосходя его солдат числом, хотели к тому же вовлечь их в ближний бой. Хотя с другой стороны, это оказалось ему только на руку. Во всеобщей суматохе Дариус со своими людьми, превосходя здесь всех по уровню, мог убить больше монстров. Такой расклад был для них более выгоден.

'Ну что, же. Раз они этого хотят, то они это получают,' - решил Дариус.

- Воины, в атаку! Отобьем деревню прямо сейчас!

Войско ринулось на штурм, но неожиданно из домов стали выбегать ящеролюды.

- Ррр! Люди!

Мускулистые рептилии держали в одной руке щиты, а в другой мечи. Размахивая мечами, они ринулись в бой. Большинство игроков оказалось застигнуто врасплох. Дариус не предупредил их, что ящеролюды спрятались в домах.

'Слабые мне не нужны. Должны остаться только сильные, те, что будут верны мне. Так зачем же тогда делиться славой и опытом со слабаками?' - размышлял Дариус, отрубая головы ящеролюдам.

Подобную тактику, сулящую значительные потери, он применял специально, в основном потому, что не хотел, чтобы его доля славы и опыта была поделена между остальными тремя сотнями игроков.

Солдаты Розенхаймской армии следовали за Дариусом. Ими командовал сэр Джавантес. Когда рыцарь понял, что они попали в ловушку и окружены ящеролюдами, атакующими их со всех сторон, он закричал:

- Держать позицию! Отрядам сражаться стоя спина к спине!

Десятки начали сбиваться в круговые формации. Подобный боевой порядок был визитной карточкой Розенхаймской армии. Десятками командовали опытные воины, такие как Беккер и Хорсам.

- Готовимся к защите.

- Защитный строй!

- Мы тоже готовы.

Практически все десятники, которых обучал Виид, приняли одно и то же решение - в первую очередь защита.

- Надерем им задницы! - один только Беккер поступил иначе.

Встав в защитные круги, солдаты Розенхайма запутали ящеролюдов, заставив их сражаться внутри своеобразных сот. А Беккер со своей десяткой появлялся то тут, то там и убивал растерявшихся ящеролюдов.

* * *

Когда Виид приблизился к ящеролюдам, те стали выкрикивать свои традиционные агрессивные возгласы:

- Человек!

- Глупый человек! Ты пришел умереть!

Размахивая мечами, они ринулись к Вииду. Их было пятеро. И хотя уровень ящеролюдов был ниже, чем у Виида, но это компенсировалось их числом. Если они окружают его, то у него окажется по одному противнику слева и справа, спереди и сзади, плюс где-то будет еще один. Но все же Виид сохранял спокойствие.

За месяц в тренировочном зале он повысил на сорок пунктов силу, ловкость и живучесть. Звучит это достаточно просто, но почему тогда никто не поступает так же, ведь с более высокими характеристиками проще охотиться на монстров? Дело все в том, что это занимает один месяц. И весь этот месяц нужно непрерывно избивать пугало. Кому по силам заниматься таким скучным и утомительным делом? Если делать это непрерывно по двадцать часов в день, то за месяц в сумме это займет шестьсот часов. И нужно повторять одно и то же действие, постоянно преодолевая боль и усталость в мышцах. Даже профессиональные атлеты не пойдут на это. В среднем спортсмены тратят по пять часов в день на упражнения по развитию мускулатуры. А то, через что прошел Виид, равнялось ста двадцати дням тренировки среднего атлета. А если сравнивать с ежедневными часовыми тренировками в тренажерном зале, то это равнялось двум годам тренировок. Кто бы пошел на нечто подобное только для того чтобы поднять три-четыре характеристики на сорок пунктов? То, что Вииду удалось это проделать всего за месяц, доказывает его невероятное упорство.

Виид жаждал боя, к тому же он собирался испытать неопробованный ранее на практике навык.

Виид и Сурка шли впереди, готовые встретить ящеролюдов. Поскольку в их группе не было ни рыцаря, ни воина, то роль лидеров, принимающих решение о вступлении в бой, отводилась им.

- Эм, Виид... - сказала Сурка.

- Да? - отозвался он.

- Если я умру, бегите, - после того, как Сурка увидела ящеролюдов, она была настроена пессимистично.

- Не волнуйся, если кто-то из нас и умрет, то первым буду я. Я отвлеку их внимание, как обычно, - уверенно ответил Виид.

- Но Виид, ты же скульптор. А кстати, какого ты уровня? - спросила она.

- Шестьдесят восьмого.

Увидев брешь в строе бегущих к нему ящеролюдов, Виид тут же устремился туда.

- Осторожно! - крикнула Сурка.

Его неожиданная атака привела друзей в смятение, но Виид действовал уверенно.

- Семь Небесных Шагов, - воскликнул он.

Он спокойно активировал эту шаговую технику, она позволяла уклоняться от атак врагов, благодаря семи необычным и непредсказуемым шагам. Атаковав в лоб, он неожиданно исчез у ящеролюда прямо из-под носа, а в следующую секунду появился справа от него.

- Триплет!

Меч Виида блеснул в воздухе, три силуэта одновременно ударили ящеролюда в нижнюю, верхнюю и среднюю часть тела.

Дзынь!

Ящеролюды все же были сильнее гоблинов. Они обладали змеиной подвижностью и высокой скоростью. Их атаки не были особо сильны, главным преимуществом являлась их зеленоватая толстая кожа. Она сама по себе давала прекрасную защиту монстрам, а они к тому же носили еще и трофейную броню, украденную у других рас. Это делало их сильным противником.

Получив ранения от удара Виида, ящеролюд закричал от боли, он потерял восемьдесят процентов здоровья и был на пороге смерти.

Потребление маны у основного навыка Пэйла, Силового Выстрела, составляло двадцать пять пунктов. По сравнению с такими затратами, навыки Виида просто опустошали ману. Сила атаки, требующая столько маны, просто фатальна.

Сурка, стоящая у Виида за спиной, наблюдала, как развивались события. Они сражались вместе не один раз. С тех пор, как он самоотверженно убил волка и спас своих товарищей, он стал лидером их группы. А потом, после долгого перерыва, они встречаются его, и оказывается, что он стал скульптором, и начал готовить еду. Все это было непостижимо, но, похоже, что он не потерял своих боевых навыков.

'Не знаю, что это был за навык, но это смотрится здорово,' - подумала Сурка.

Выглядело это так, будто в ящеролюда вонзилось одновременно три меча.

'Я не уступлю ему!'

Она ударила того ящеролюда, которого атаковал Виид, собираясь окончательно вывести того из игры. Ящеролюд, ошеломленный Триплетом Виида, упал на землю и не мог уклониться от ее удара.

- Непрерывные удары! - Сурка сразу решила использовать свой самый сильный навык, поскольку враг был выше ее по уровню.

Она нанесла пять ударов подряд своими кулаками. У монахов этот базовый навык был наиболее популярен. На текущем уровне навыка она набрала уже шестьдесят пять процентов опыта в этом умении.

Пораженный ее ударами в грудь и солнечное сплетение ящеролюд умер и исчез в серой вспышке.

- Что такое? - не смотря на то, что Сурка находилась в бою, она на мгновение замерла от удивления. - Он был ошеломлен, но почему он так быстро умер?

Когда монстр ошеломлен, он не может двигаться, и получает двойной урон. Но Сурка все же почувствовала себя мошенницей, ведь она смогла так легко убить ящеролюда шестидесятого уровня.

Впрочем, остальные ящеролюды умирать пока не собирались, они зашипели от ярости, когда

увидели, что их товарища атакуют. И четыре клинка устремились к Вииду практически одновременно, исключая любую возможность уклониться. Он извернулся как тростник на ветру. Три клинка едва не задели его голову, ногу и плечо. От четвертого удара он уже не успевал уклониться, удар оставил длинную рану, но все же в итоге он получил лишь четверть от всего грозившего ему урона.

Вы потеряли 350 пунктов здоровья.

На скульптора накладывается множество ограничений и одно из них это запрет на ношение тяжелой металлической брони, а снаряжение, сделанное не из металла, как правило, обладает низкими показателями защиты, конечно если оно не сделано из особых материалов или не зачаровано. Поскольку Виид носил стандартную кожаную куртку, купленную им по дешевке на распродаже в секонд-хенде, то для него даже один удар мог оказаться смертельным.

- Техника Секущего Ножа!

Меч Виида, окруженный полупрозрачной дымкой, вновь устремился к одному из ящеролодов. Удар был направлен в шею. Благодаря великолепному навыку владения мечом, Виид мог точно наносить удары в жизненно важные точки.

Критический удар!

Техника секущего ножа, позволяющая игнорировать защиту противника, нанесла ящеролюду огромный урон. К сожалению, она требовала слишком много маны. Если бы не это обстоятельство, то Виид применял бы ее постоянно.

В бой вступила Ромуна со своими заклинаниями:

- Огненный удар!

Появившийся столб огня разделился в воздухе на четыре огненных шара, которые ударили ящеролюдов. В качестве дополнительного эффекта, это заклинание временно отбрасывало врагов, что давало сражающимся игрокам сделать передышку.

- Огненная стрела!

Пэйл сдерживал монстров своими стрелами. Ящеролюды были особенно чувствительны к огню, и он умел наделять стрелы стихией огня.

- Исцеляющая длань!

Ирен быстро восстановила потерянное Виидом здоровье и затем воспользовалась священной магией:

- О, моя богиня, снизойди на него. Защити его духом святым. Даруй ему силы противостоять злу. Благословение!

Благословения усиливают защиту и силу игроков. Существует бесчисленное количество различных усиливающих заклинаний. Колдовство шаманов временно повышает скорость, увеличивает силу и ловкость, не менее эффективны ауры паладинов. Но самые эффективные баферы это все же священники. Сражаясь долгое время под действием благословения священника, вы начнете чувствовать себя беззащитным без него.

Выполнив свои обязанности, Ирен резко отчитала Виида:

- Виид, на этот раз ты зашел слишком далеко.

Виид кивнул, принося извинения. Хотя на самом деле он осознанно напал на ящеролюдов безо всякой защиты. Очень уж хотелось испытать их силу. К тому же он хотел узнать, насколько эффективна в бою Техника Бесформенного Меча. И результаты превзошли все ожидания.

Боевые навыки, доступные Вииду на данный момент, требовали огромного количества маны. Поэтому он не мог позволить себе затягивать сражения, иначе придется попросту остаться без маны. Однако в короткой битве его навыки были невероятно эффективны. Когда запасы маны возрастут за счет роста уровня и когда потребление маны уменьшится благодаря высокому мастерству мечника и развитию ремесленных навыков, тогда техника Бесформенного Меча и проявит весь свой потенциал.

Тем не менее, его действия выглядели безрассудно с точки зрения товарищей. Они не знали, что у него был шестьдесят восьмой уровень, а так же полагали, что скульпторы слабее других классов. Бесспорно, у скульпторов очень слабая защита. Пожалуй, худшей защитой, чем у скульптора обладают только классы, использующие заклинания. Но с другой стороны, у Виида

была техника Секущего Ножа, а после смены класса на его боевые способности начало оказывать влияние и скульптурное искусство. Хрупкий скульптор... Не известно, что ждало его в будущем, но сейчас он относился скорее к ДД, нежели к какому-либо другой роли.

Виид улыбнулся, почувствовав действие благословения Ирен - сила увеличилась на двадцать процентов, и он чувствовал себя более уверенным.

Вы потеряли 230 пунктов здоровья.

Виид позволил одному из ящероловцов ударить себя. Благодаря священной защите Ирен он получил значительно меньше урона. Это значило, что за последнее время она повысила уровень этого навыка.

'Вот именно это мне и нравится в группе.'

Священники ценятся всеми за свои способности. Любая группа готова принять их, независимо от того, каким уровнем навыков они обладают. Ирен усердно оттачивала свои навыки, чтобы компенсировать этим низкий уровень своего героя и теперь в охоте на монстров она была незаменима. Навык перевязки ран Виида работал только в промежутках между сражениями, поэтому по боевой эффективности Исцеляющая Длань могла дать ему большую фору.

- Я погляжу, Виид, ты остаешься верен себе и по-прежнему бросаешься в самую гущу боя, - улыбнулась ему Ирен, не смотря на то, что только что отругала его.

Виид никогда не бегал от монстров - разве можно упускать драгоценные крупы опыта? Конечно он не нападал на слишком сильных существ, но в остальных случаях ему нравилось прыгать в самую гущу сражения и устраивать кровавую резню. Совершая безумные кульбиты, бешено двигая руками и ногами, он чувствовал себя свободным. Он набирался опыта, повышал уровни, собирал вещи, улучшал навыки, и получал от всего этого такое удовольствие, что это окупало все усилия и всю пролитую кровь. И прежде, в Земле Магии, и даже сейчас Виид всегда первым бросался в бой, лишь только завидев монстров.

- Триплет! Удар в спину!

Восстановив ману, Виид вновь применил свои навыки. Он собирался лучше освоиться с ними. Потребляемая ими мана рано или поздно восстанавливалась сама по себе.

Вы не смогли активировать навык!

Поскольку уровень многих его боевых навыков был практически нулевым, у него часто не получалось даже активировать их. Когда нечто подобное происходило, он на несколько секунд терял возможность двигаться. В данном случае он полагался на своих товарищей и продолжал раз за разом пробовать активировать свои навыки. Зная, что ему всегда помогут, он чувствовал себя в безопасности.

От его атак невозможно было защититься, и ящеролюды погибали практически мгновенно.

- ...

Когда сражение завершилось, товарищи удивленно уставились на Вииду. Они очень сильно опасались встречаться в бою с пятью ящеролюдами, но оказалось, что бой завершился даже раньше, чем Сурка или Пэйл смогли принять в нем хоть какое-то значительное участие.

- Виид, этот навык...

- Это какое-то читерство, - Пэйл и Сурка сказали это практически одновременно.

- Э... Ну... - ответил Виид.

- К тому же с твоим высоким уровнем мы тебе, похоже, вообще не нужны, - добавила Ромуна.

- Это не так, - покачал головой Виид. - Самый слабый из этих навыков потребляет три сотни маны. Так что я не могу его использовать более чем три раза подряд.

- Правда?

Виид дождался, пока шокированные друзья придут в себя.

- У меня всего лишь двести тридцать пунктов маны, значит, я даже один раз не смогу его

активировать. Тогда сколько же маны у тебя, мастер Виид, раз ты можешь активировать его трижды? - недоверчиво спросил Пэйл.

- Чуть больше девяти сотен, - ответил Виид.

- О боже, - Пэйла это шокировало.

У Ромуны и Ирен было около пяти сотен пунктов маны. И подобные запасы маны превосходили средний показатель для их уровня. Поэтому заявление Виида сильно удивило друзей.

Виид кратко рассказал о том, что с ним случилось. Его задание на получение профессии Легендарного Лунного Скульптора по своей сути нарушало все общепринятые рамки. Как правило, игрок выбирает свой класс где-то на пятом уровне, и вот перед ними стоит человек, который стал скульптором, вопреки всем нормам на шестьдесят восьмом уровне, пройдя через множество испытаний.

- Так ты не просто скульптор, а Лунный Скульптор. Скрытый класс, - вздохнул Пэйл. - Значит это именно ты тот знаменитый скульптор, о котором все говорят в крепости.

- Знаменитый? - переспросил Виид.

- Мы слышали, что какой-то парень в центре города создает и продает статуи, - ответила Ирен. - Хотели тоже что-нибудь купить, но денег не было.

Ирен взглянула на Виида умоляющим взглядом, в котором совершенно очевидно читалась ее просьба.

- Вообще-то я не пытался это от вас скрывать. Как бы то ни было, но я сделаю позже статуи для каждого из вас.

- Спасибо, Виид!

- Спасибо.

- И я бы тоже хотел статую, если ты не против, - сказал Пэйл.

Виид пообещал сделать по статуе для каждого члена их группы.

- Ну что же, мы достаточно отдохнули. Пора надрать кому-нибудь задницу. Это задание ограничено по времени, поэтому лучше бы нам поспешить.

- Конечно.

Виид повел свою группу дальше через земли ящеролюдов. Как правило, их бои проходили так: Виид начинал бой, наносил несколько критических ударов, а Пэйл и Сурка быстро добивали тех, кто выжил. Когда врагов было слишком много, Ромуна с расстояния уничтожала одного-двух ящеролюдов. Затем они отдыхали, восстанавливая ману.

Они уже успели хорошо отработать совместную тактику. Вместе они убили множество лис, волков и медведей, собрали большое количество меха и мяса и вот теперь они переключились на ничего не подозревавших ящеролюдов. Темп их охоты был гораздо выше, чем если бы Виид охотился в одиночку. Сейчас, в отличие от задания в Логове Литварт, все участники боя находились в одной группе и опыт честно распределялся между каждым из них. Вииду больше

не обязательно было наносить добивающие удары по раненым врагам. Конечно, если бы он просто стоял в стороне и ничего не делал, то его участие в бою было бы минимально, а значит, он получал бы и меньше опыта, но Виид не из тех людей, кто стоит в стороне.

- Ух ты, а эти рептилии богаче, чем кажутся, - воскликнула Сурка, увидев трофеи, выпавшие из убитого ящеролюда.

Среди их трофеев уже была стальная перчатка, нагрудник, и вот теперь они получили кольцо.

Кольцо маны.

Увеличивает максимальный запас маны на 3%.

Их группа впервые получала в награду бижутерию.

- Кому отдадим?

Все посмотрели друг на друга, но, в конце концов, кольцо получила Ирен, поскольку они ранее решили, что необходимо повысить ее запасы маны. Если она сможет дольше оказывать поддержку в бою, то сражения станут более безопасными.

Текущее правило распределения трофеев в команде гласило: 'трофеем получает тот, кто первым его поднял'. И если простые вещи, предназначенные для продажи, оставались у тех, кто их подобрал, то редкие предметы они передавали тем, кому они больше требовались. Данное правило на первый взгляд могло показаться не очень справедливым, но они выбрали именно его, поскольку оно больше соответствовало стилю их игры. Начав бой, они непрерывно шли вперед. Поэтому, решив прорываться в крепость ящеролюдов, отряд не собирался останавливаться, не добившись поставленной цели. И если бы они поручили сбор трофеев кому-то одному, то вскоре у этого человека был бы превышен предел переносимого веса. Поэтому было принято решение, что трофеи может поднимать любой из них, до тех пор, пока может без затруднений нести вещи. Виид и Сурка, самые активные участники сражений, как правило, не подбирали трофеи - сражаться, будучи перегруженным трофеями, не очень хорошая идея.

Глава 12. Статуя Фреи.

Чем ближе Виид и его товарищи подходили к лагерю ящеролюдов, тем больше на их пути попадалось монстров.

- Мы уже убили около четырехсот монстров.

- И это мы пока что снаружи. Тогда сколько же их внутри? - переговаривались друг с другом Ромуна и Ирен.

- Вот смотрите, вы ведь знаете, что ящеролюды живут группами, верно? - улыбнулся в ответ Виид.

- Да, мастер Виид. Они собираются большими стаями, нежели орки, - ответила Ирен.

- Верно. Кроме того, они ревностно защищают свои территории. Но что происходит, когда кто-то вторгается в их владения? - спросил Виид.

- Они тут же дают отпор! - ответила Сурка.

- Верно. Именно по этой причине игроки считают их опасными монстрами.

- То есть, у нас скоро начнутся проблемы?

До сих пор они двигались через долину без особых опасений, часто отдыхали и восстанавливали ману. Одним словом было не похоже, чтобы Виид чего-то опасался. Именно поэтому сейчас его слова звучали странно.

- При других обстоятельствах - да, нам бы грозила опасность. Но в данном случае мы можем полагаться на Дариуса.

После подобного объяснения они начали понимать, на чем основана уверенность Виида:

- О чем ты... А! Поняла! - воскликнула Сурка.

- Дариус и правда нам помогает! - обрадовалась Ромуна.

Войско ящеролюдов, разместившееся в лагере, в данный момент должно было выступить против карательного отряда, вторгшегося на их территорию. Другими словами, их базовый лагерь сейчас должен быть практически покинут, там, скорее всего, осталась только горстка воинов-охранников. Также Виид полагал, что и награбленные у крестьян ценности ящеролюды должны были хранить где-то здесь. Так что помимо задания Гандилвы, но, к тому же преследовал еще и некоторые свои цели.

- Теперь мы столкнемся с более сильным противником. Зададим им жару? - спросил Виид.

- Так точно! - ответила Сурка.

- Нужно действовать осторожно. Нельзя сталкиваться с крупными силами противника, - добавил Виид.

У Сурки, благодаря ее невероятной ловкости, хорошо получалось разделять врагов, выманивать и убивать одиночек в бою один на один.

- Ну что, рептилии, нападайте!

- Куруру!

- Люди, мы убьем вас!

За Суркой погналось четверо ящеролюдов. Виид и Пэйл быстро доставали стрелы из колчанов, натягивали луки и расстреливали их. Виид стрелял достаточно медленно, но скорость Пэйла за счет его умения быстрой стрельбы была настолько высока, что его руки буквально размазывались в воздухе. Их навыки в стрельбе из лука сильно различались, к тому же на скорость Пэйла влияли и другие пассивные навыки. И хотя Виид неплохо развил свой навык стрельбы из лука во время охоты на гоблинов, он все же не мог соперничать с Пэйлом, ведь тот вообще не расставался со своим оружием. Пэйл успевал выпускать новую стрелу еще до того, как предыдущая поражала цель. Начиная с пятого уровня, когда он стал рейнджером, он развивал Быструю Стрельбу и Пробивание Брони. Последний навык усиливал поражающую силу его стрел.

Виид выпускал стрелы до тех пор, пока ящеролюд не подошел вплотную. Хотя он не наносил большого урона своими стрелами, но зато повышал уровень умения стрельбы из лука. Хотя в основном он занимался этим просто потому, что не мог стоять в стороне и ничего не делать.

'Зачем ждать, пока опыт... то есть враг подойдет вплотную?'

Виид никогда не уставал от сражений, он любил драться, и ничто не мешало бы ему заниматься этим.

- Ачи! Ачи! Ачи! - вырывался у него боевой клич.

Ирен и Ромуна посмеивались. Однажды они спрашивали у него об этом и он сказал, что это крик у него вырывается сам собой. Виид ничего не мог с этим поделать. Для него этот возглас был чем-то вроде ликования, он выкрикивал его, когда был сильно возбужден. К счастью еще не случалось такого, чтобы монстры, слышав его крики, нападали на группу, но все же, когда он сражался плечом к плечу с другими игроками, эти невольные выкрики смущали и его самого.

'Как правило, Виид всегда собран, но иногда он теряет контроль и ведет себя как ребенок,' - думала Ирен

Однажды у них произошло забавное сражение. На них напало шесть ящеролюдов. В тот момент, когда начался бой, двое ящеролюдов уже были убиты Виидом, но осталось еще четверо. Он не стал трогать их потому, что тогда Ромуна, Пэйл и Сурка не получили бы тогда за этот бой никакого опыта. Более того, у него самого тогда кончилась бы мана, в то время как у Ирен ее запасы остались бы полны. Таким образом, всей группе пришлось бы отдыхать только потому, что мана закончилась у него одного. А если бы они так поступали, то теряли бы напрасно время и могли не успеть завершить задание.

Двух ящеролюдов взяла на себя Сурка, но оставшиеся двое накинулись на Вииду, желая

отомстить за убитых товарищей. Меч Виида требовал починки - у него осталось менее десяти пунктов прочности. Мощные техники это серьезное испытание для оружия, оно быстро изнашивается. А Вииду нужно было чем-то сражаться дальше - враги не собирались давать ему время на передышку и ремонт.

- Убрать железный меч, - Виид отложил свой меч в инвентарь и сжал кулаки.

- Непрерывные Удары! - кулаки Виида начали непрерывно избивать врагов.

Он применил любимый навык Сурки, и хотя он произнес название навыка, но на самом деле никакого навыка активировать не смог. Не зная навыка нельзя им воспользоваться. Вместо этого, избивая ящеролюда, он просто имитировал то движение, которое использовала Сурка. Уже достаточно давно, практически с самого начала его приключений, он хотел попробовать подражаться с монстрами голыми руками. И теперь у него прекрасно это получилось. Его руки двигались с невероятной скоростью. Наносить болезненные удары по ящеролюдам помогало ремесло, добавляющее пятьдесят процентов к силе атаки кулаками.

- Угх!

- Руки человека, они делают больно!

Виид наседали на врагов, нанося удары, а ящеролюды отмахивались мечами. Ни Виид, ни ящеролюды не видели ничего вокруг себя, полностью погрузившись в схватку и стремясь только к одному - прикончить друг друга. Виид мягко двигался из стороны в сторону, и каждый его удар достигал цели. Он использовал для удара инерцию своего тела, постоянно переставляя ноги и перенося вес. Его кулаки били ящеролюдов в грудь и в живот.

- Кух! Подлый человек все время бьет в одно и то же место! - скулил ящеролюд от боли.

- Виид, не ослабляй давление!

Ирен занималась исцелением тех, кто сдерживал врага. Она хорошо освоила навык лечения, и как только чье-то здоровье опускалось ниже семидесяти процентов, она прикасалась к нему Исцеляющей Дланью. Безопасная и эффективная тактика.

Вииду понравилось это ощущение, когда наносишь удар своей собственной рукой. Сражения на мечах не ощущались настолько реалистично, как рукопашный бой.

Ящеролюды и Виид избивали друг друга, но силы были не равны. Лица ящериц искажала боль, а на его лице была лишь улыбка. Он размахивал своими кулаками, крича от возбуждения.

Тем временем Ромуна и Пэйл забрасывали врагов стрелами и заклинаниями, в основном они направляли их в тех двух ящеролюдов, что напали на Сурку. Те двое ящеролюдов, с которыми дрался Виид, похоже, не имели никаких шансов победить, но они все еще держались.

Добавлена новая характеристика: Сопrotивляемость.

Сопrotивляемость как правило создается у воинов уже в самые первые дни их приключений. По мере развития она все больше уменьшает получаемый от врагов физический урон, а так же немного повышает запас здоровья. В эту характеристику можно вкладывать бонусные очки при повышении уровня, но, как правило, большинство игроков развивает ее естественным способом. Это происходит, когда герой получает урон.

После того, как к списку характеристик Виида была добавлена сопrotивляемость, тактика его действий несколько изменилась. Теперь он следил за тем, сколько маны осталось у Ирен, и специально подставлялся под мечи ящеролюдов. Это была одна из тех сил, овладеть которой можно только через боль и страдание - она развивалась только при получении урона. И Виид относился к тому типу людей, которые могли с радостью подставляться под удары, лишь бы у Ирен хватало маны на лечение. В Королевской Дороге, когда вы ранены, вы чувствуете настоящую боль. Что касается Виида, то он ей даже наслаждался.

- Кух! - один из ящеролюдов, наконец, исчез в серой вспышке, испустив предсмертный крик.

Победив одного ящеролюда врукопашную, Виид совершил нечто выдающееся. Трех остальных ящеролюдов раскатали в лепешку Ромуна, Пэйл и Сурка. Сам Виид в этом бою убил трех ящеролюдов, но, даже с железным мечом, сделать это без постоянного лечения Ирен было бы не так просто. Так что успеха в сражении они достигли благодаря общим усилиям.

* * *

Если рядом было две или более групп ящеролюдов, то Сурка обычно брала на себя дальнюю группу. А в других случаях бой мог бы начать Пэйл, издав выстрелы, но все же, как правило, первым действовал Виид. Он врвался в ряды ящеролюдов и свободно размахивал мечом. Его товарищи присоединились к бою и помогли прикончить монстров. Так они добивались победы.

Именно это и нравилось Вииду в товарищах. Пусть в дороге они постоянно шумели и разговаривали, но как только начинался бой, становились воплощением тишины и сосредоточенности. Да и Виид с ними очень хорошо сработался. С тех давних пор, когда приходилось охотиться на лис у крепости Серабург, прошло много времени и группа выработала экономичную и быструю тактику охоты.

После очередной победы над группой ящеролюдов, они проникли в лагерь, где увидели только несколько соломенных хижин раскиданных по пустой долине.

'Пленники внутри,' - решил Виид.

Его глаза блеснули. Плененные родители обнаружили в клетках, сотканых из переплетенных веток деревьев. Виид осмотрелся. В деревянной клетке сидело около десяти

человек, охраняли их восемь ящеролоудов. Восемь! С учетом того количества маны, которым он располагал, Виид мог бы быстро убить двоих-троих, но тогда его товарищам придется иметь дело с оставшимися пятью стражниками. Он не сомневался, что они смогут победить, но в этом случае был риск, что могут погибнуть Ирен или Ромуна, у которых слабая защита и небольшой запас жизней. Для магов и клириков опасность представляет даже пара случайных ударов ящеролоуда.

Виид и Сурка переглянулись и кивнули друг другу.

- Виид, я пробегусь до того места, где мы вошли в крепость и вернусь обратно.

- Спасибо, Сурка, этого должно хватить, - шепотом сказал Виид.

Сурка начала действовать.

- Человек!

- Как она попала сюда...

- Сейчас уьем!

Пять стражников рванулись в атаку, увидев приближение Сурки. Трое остальных ящеролоудов остались охранять пленников.

'А они не так глупы, как я ожидал.'

Убедившись, что Сурка и ее преследователи покинули зону видимости, Виид и Пэйл вышли к оставшимся ящеролоудам.

- Больше людей!

- Снова лю... люди, - ящеролоуд заикнулся от удивления.

- Техника Секущего ножа!

- Огненная стрела!

- Силовой выстрел!

Против людей стражники едва продержались одну секунду. Пэйл и Виид быстро расправились с ними и открыли деревянную клетку, но пленник лишь стояли и со страхом смотрели на спасителей. Виид понимал, через что им пришлось пройти - смерть от рук ящеролоудов могла настичь в любой момент.

- Мы пришли по просьбе Гандилвы, старосты деревни Бэран, - сказал он им.

- Ста... старосты...

- Да, он просил освободить вас и отвести домой. Кто-нибудь из вас ранен?

- Сюда, пожалуйста...

Виид зашел в клетку и оказал первую помощь раненым, используя травы и бинты. Это восстановило им здоровье.

- Виид, Сурка возвращается, - сказал Пэйл.

Сурка, отвлекавшая ящеролюдов от клетки, быстро бежала обратно.

- Побудьте в клетке еще несколько минут. Приготовьтесь уходить, вы же хотите снова увидеть своих детей, верно? - мягко попросил Виид крестьян.

Кто-то наверно посчитал бы заботу о крестьянах своей главной целью и, в общем-то, был бы прав, им ведь как раз и требовалось спасти пленников и безопасно доставить их в деревню Бэран. Но Виид думал наперед.

'Драгоценный опыт!'

Виид выполнял спасательную миссию и после завершения задания получит в награду очки опыта за каждого спасенного человека. Да, он отказался от того опыта и славы, что сулила ему карательная миссия, но в данном случае они получали даже больше выгоды.

Команда Виида добила тех пятерых ящеролюдов, которых отвлекала Сурка. Они быстро спрятали крестьян в безопасном месте, продолжив поиски других пленников, и так же освобождали их.

Разочарование ждало их, когда они обнаружили, какие трофеи захватили ящеролюды. Орки и гоблины собирали золото и драгоценности. Но рептилии, в том числе и ящеролюды, были слеплены из другого теста. Совершая набеги на людей, они редко брали какие-то ценности. Поэтому в трофеях ящеролюдов команда Виида обнаружила горы щитов, брони и железного оружия.

* * *

Они собрали вместе все вооружение, не желая ничего оставлять ящеролюдам. Тот максимальный вес, который герой может нести зависит от его силы и живучести. И даже Ромуна с Ирен теперь тащили в своем инвентаре тяжелую поклажу. Но, конечно же, оружие несли не только его люди.

- Мы вас спасли, - сказал Виид спасенным.

На лицах некоторых крестьян появилось недовольство.

- Вообще то, мы не просим у вас никакой платы за спасение. Гандилва пообещал нам в награду лишь одно семечко. То есть мы спасаем вас не за деньги.

Теперь уже крестьяне выглядели не так недовольно.

- Я понимаю, через какие неприятности вам пришлось пройти, - добавил Виид улыбаясь. - Но не могли бы вы все же помочь нам отнести все это вооружение в деревню?

Лица крестьян вновь изменились. В плену они страдали от голода, и им не хотелось теперь делать что-либо, что могло бы задержать их возвращение домой.

- Как вы видите, эта долина очень хорошо защищена от нападения, и я слышал, что сюда

часто навешиваются орки.

Крестьяне вздрогнули, лишь услышав слово орки. Они едва выжили в этом нашествии ящеролоудов и если на них нападут еще и орки, то ситуация станет и вовсе безнадежной.

- Подумайте, что будет, если орки найдут это место. Как же они будут рады найти здесь все это снаряжение! Тогда они могут просто взять все это оружие и напасть с ним на деревню Бэран. Поэтому я считаю, что вооружение необходимо унести отсюда. Поможете ли вы нам?

Крестьяне, убежденные Виидом, взвалили на свои спины столько, сколько только могли унести и стали спускаться к деревне.

Когда они вернулись, Дариус и его войско уже освободили деревню Бэран от ящеролоудов. Деревня была разрушена, но спасенные пленники все равно плакали от радости, когда возвращались домой.

- Спасибо вам, друзья, - обратился к ним Виид у ворот деревни. - Без вашей помощи мы не смогли бы безопасно добраться сюда. Я остаюсь здесь, а вы можете пойти обнять своих детей. Они ждут, не дожидаясь своих отцов и матерей.

Как только Виид закончил говорить, крестьяне побросали свою поклажу и разбежались кто, куда в поисках детей. Гандилва за спиной которого толпились детишки дожидаясь их у ворот.

- Мама!

- Папа!

- Селен, Маррон, вы живы!

Это был трогательный момент, воссоединение родителей и детей.

- Мастер Виид, вы завершили мое задание, - подошел Гандилва, поглаживая свою белую бороду.

- Да, сэр, - кротко ответил Виид.

- Я благодарен вам за то, что вы смогли спасти всех пленников. Честно говоря, я даже не смел надеяться, что вам это удастся... Вы совершили хороший поступок. Никто из нас не забудет вашей услуги.

Задание завершено! Бедствие в деревне Бэран.

Разлученные семьи жителей деревни Бэран воссоединились вновь благодаря храбрым героям, пожелавшим восстановить справедливость. После налета ящеролюдов деревня была разрушена, но вскоре здесь вновь будет слышно кудахтанье кур и лай собак. Дети с радостью вернулись под опеку родителей, по крайней мере, до тех пор, пока родители вновь не примутся за их воспитание. Дети благодарны пришедшим на выручку героям.

Слава повысилась на 15 пунктов.

Вы получили новый уровень.

Вы получили вознаграждение: Безымянное семя.

Слава и опыт распределились поровну между всеми членами группы, но семя было передано непосредственно ее лидеру, Вииду.

- Деревня Бэран отныне многим обязана вам.

- Ну что вы. Это наш долг. Мы всегда готовы служить делу мира и процветания вашей деревни.

На возможность получения нового задания влияет множество факторов. Если НИПам требуется что-либо как можно быстрее, то они попросят об этом первого же встречного. Но большинство из них не станет доверять незнакомцам, они будут ждать до тех пор, пока не встретят того, кто им больше приглянется.

'Дариус, думаю, ты еще будешь жалеть об этом.'

Виид заслужил доверие старейшины Гандилвы. Спасенные группой Виида пленники так же будут чувствовать себя обязанными своим спасителям. Это даст им преимущества в торговле и общении с местными. Конечно, если Дариус решит больше не появляться в деревне Бэран, то тут не о чем волноваться. Но однажды он может пожалеть об этом, например, если будучи командиром карательных сил, пожелает усилить свое влияние в южной провинции. Очевидно, что хрупкая дружба это не звонкая монета, но, тем не менее, она может перерасти в будущем в нечто большее. При других обстоятельствах Дариус может быть и не отказался бы от этого задания, но в тот момент он был командиром карательных сил. Отказаться от своей изначальной миссии по освобождению деревни от ящеролюдов, сулящей многие преимущества и вместо нее взяться за спасение горстки крестьян из логова ящеролюдов, это достаточно непростое решение.

Поэтому Виид понимал решение Дариуса, но, в то же время, он сочувствовал его недалёковидности. Хорошие возможности не подворачиваются часто. Они, так же как и несчастья, случаются неожиданно.

Неожиданно Гандилва удержал руку Виида:

- Кстати говоря, у меня есть еще одно поручение для вас, мастер Виид. Вы заслуживаете

доверия. И я слышал от солдат карательного отряда, что вы скульптор. Это правда?

- Это так, - спокойно отозвался Виид.

- Раньше, на центральной площади нашей деревни стояла статуя Фреи, которой мы возносили молитвы.

В Розенхайме Фрея была наиболее популярным божеством. Ей поклонялись как богине плодородия и красоты.

- У статуи Фреи мы просили богиню о мире и процветании, - мрачно сказал Гандилва. - Но в этом году случилось несчастье, статуя была разбита. Теперь, когда я вспомнил об этом, я начинаю подозревать, что все эти несчастья произошли с нами именно из-за этого.

- Вы хотите восстановить статую Богини?

- Да, мастер Виид. Я бы хотел, чтобы нам изваяли новую статую Фреи. Вообще-то я уже просил одну чужестранку найти нам замену, но с тех пор я не слышал от нее никаких вестей. А дело это срочное. Не могли вы изваять для нас статую Фреи?

Статуя Богини Фреи.

В деревне Бэран поклоняются Фрее, богине красоты и плодородия. Некогда статуя Богини Фреи была установлена на главной площади деревни. Но во время наводнения на нее упала сосна и разбила ее. Не смотря на то, что ящеролюдов удалось прогнать, жители деревни не будут чувствовать себя в безопасности до тех пор, пока в деревне вновь не появится статуя Фреи.

Создайте для деревни новую статую Фреи и верните деревне мир и спокойствие.

Уровень сложности: классовое задание.

Требования: доступно только для скульпторов.

Оказалось, что это задание для скульпторов. Уровень сложности и награда не были

определены, поскольку они определялись результатом работы. У многих заданий вознаграждение определялось подобным образом. Как правило, если цели установлены не очень четко, то награда зависела от результата. В противном случае награды были фиксированы, к таким заданиям относилась, например, доставка сообщений или определенных предметов.

- Пожалуйста, подождите, мне нужно посоветоваться с товарищами.

Его товарищи, молчаливо слушавшие всю беседу, заулыбались и поздравили его:

- Поздравляю тебя, Виид. Удачи, - сказала Сурка.

- Я думала, что мы допустили ошибку, решив не участвовать в карательной миссии, но теперь я этому даже рада, - улыбнулась Ромуна.

- Благодарю вас, - ответил Виид. - Но если я приму это задание, то некоторое время не смогу охотиться вместе с вами.

Виид просил у товарищей разрешения и Пэйл дал его:

- Да все в порядке. Карательным силам тут осталось лишь погасить последние очаги сопротивления. Свою часть ящероловцов мы уже убили, а дальше сможем справиться и сами. Честно говоря, Виид, у тебя гораздо более высокий уровень, чем у нас, так что мы не будем против, если ты возьмешь это задание.

Пэйл избавил Вииду от лишних проблем. На самом деле, его товарищам не очень нравилось охотиться с теми, чей уровень был выше их собственного. Поскольку Виид в большинстве сражений одновременно играл роли и ДД и танка, то остальные чувствовали себя просто помощниками в его приключениях. Настоящие товарищи должны вносить в победу равный вклад, а когда кто-то в команде чувствует, что он обязан своим достижениям другому человеку, такая команда не сможет работать вместе.

- Ясно. Тогда я приму задание, - сказал Виид и подошел к Гандилве: - Я сделаю статую Фрей, сэр.

Вы приняли задание.

- Благодарю вас, мастер Виид. Пожалуйста, сделайте статую как можно быстрее, - сказал Гандилва.

Когда Виид со своими товарищами выходил из деревни, к ним подошли Беккер и Хорсам со своими отрядами.

- Рады вновь видеть Вас, командир, - сказал Беккер.

- А где остальные? - спросил Виид.

- Они преследуют бегущих ящеролоудов, - ответил Хорсам.

Похоже, что другие войска гнались за остатками выбитых из деревни войск ящеролоудов.

- А вы? - спросил Виид.

- Сэр Дариус приказал всем солдатам армии Розенхайма оставаться здесь, - сказал Беккер.

Как и подозревал Виид, Дариус оставил солдат Розенхайма для защиты деревни, чтобы забрать себе всю славу и опыт. И сейчас деревню охраняли только солдаты.

* * *

Они отошли в уединенное место. Виид держал семя в руке.

- Кстати говоря, по поводу вознаграждения за спасение крестьян - что же такого особенного в этом семени?

Услышав вопрос Сурки, Виид взглянул на семя и сказал:

- Честно говоря, у меня есть одна странная книга. И там изложена вот такая легенда...

Небесный Город! Когда Виид рассказал им о полученной от Волка книге, даже Пэйл, как правило умевший держать себя в руках, выглядел взбудоражено. У каждого искателя приключений Версальского континента есть мечта. Мечта найти таинственную землю, землю, о которой повествуют легенды и мифы. Первым оставить отпечатки своих ног на неизученной земле, стать первооткрывателем. Или найти новое подземелье, раскрыть его загадки. Тот, кто открывает новое место, помимо славы получает еще множество дополнительных возможностей. Он получает шанс стать сильнее и шанс погибнуть.

- Небесный город... Ты уверен, что это место существует? Я слышал о Подземном Городе... - сказал Пэйл.

- Подземный Город? - переспросил Виид.

- Да, говорят, этот город построен гномами глубоко под землей. Там находится их дворец.

- Там могут начинать свои приключения те, кто выбрал расу гномов?

- Нет, я слышал, что туда даже не каждого гнома пускают. Немногие знают об этом месте. Там можно изучить секреты кузнечного мастерства и ремесел.

Гномы. Для Виيدا они были головной болью. Если человек хочет изучить навык Ремесло, то ему обязательно нужно выбрать себе ремесленную профессию. Скульптор может выучить ремесленный навык на базовой стадии скульптурного мастерства. Виид получил его даже до выбора профессии, за выполнение уникального серийного задания про преемника Захаба. Но не всем так везет.

Практически никто не получает таких подарков. Повара и кузнецы должны развить свой основной навык как минимум до средней стадии, чтобы изучить ремесло. Портной может изучать его, развив портняжное дело до восьми в базовой стадии. Тот, кто не хочет становиться ремесленником, не может развить свои ремесленные навыки до средней стадии. Таким образом, если он захочет выучить ремесло, то ему придется осваивать портняжное дело.

Но вот гномы они рождаются с навыком Ремесло сразу после активации нового аккаунта. Таким образом, гномы по природе невероятно живучи и сильны, и плюс к тому же получают навык Ремесло.

Виид постоянно думал об этой расе.

Конечно, у гномов есть и недостатки - низкий рост, штрафы на применение магии и использование лошадей, а так же недоступность экспертной стадии боевых навыков.

Когда-нибудь Виид хотел бы посетить Подземный Город.

- Хотел бы я сходить туда, - сказал Виид.

- Это будет непросто. Я слышал, что они враждебно относятся к людям. Туда пускают только прославленных ремесленников. И если ты не заслужишь их уважения, то в город тебя не пустят, - ответил Пэйл.

Мастера скульптуры, такие как Захаб и Гейхар фор Арпен могли однажды посещать Подземный Город.

'Подозреваю, что там может быть скрыта какая-то загадка, связанная со скульптурным искусством'

Как бы то ни было, Виид достал неидентифицированное семя, полученное от Гандилвы.

- Ну ладно. Займемся этим. Если я не прав, то мы лишь зря потратим наше время, - сказал Виид.

- Я думаю, ты принял верное решение.

- У меня хорошее предчувствие, - Ирен и Ромуна подбадривали Виида.

- Идентифицировать! - сказал Виид.

Он не хотел обмануть ожиданий своих друзей и идентифицировал семя.

Семя небесного дерева.

Прочность: 1/1.

Действие: открывает путь к Небесному Городу

Требования: Необходимо посадить его рядом с деревней Бэран.

Прочитав окно с описанием, Виид на мгновение прикрыл глаза. Его товарищи нетерпеливо ждали хороших новостей.

- Это действительно оно.

Как только Виид подтвердил свои предположения, его друзья одобрительно заулыбались. Тем не менее, предстояло еще кое-что обсудить.

- Не хочется, чтобы кто-то заметил, как мы сажаем семя, и попал в Небесный Город вместе с нами.

Виид собирался взять с собой свою группу, но он не собирался посвящать в это дело ни Дариуса с его приспешниками, ни других участников карательной миссии. Эгоистично? Да. Но все же семя добыли они, Пэйл, Сурка, Ирен и Ромуна, и это они вместе с Виидом выполнили это задание.

- Согласен. Если Небесный Город и существует, однажды кто-то найдет его. Но вовсе не обязательно чтобы именно мы рассказывали о нем, - поддержал Вииду Пэйл.

Это была не столько монополия на информацию, сколько желание тех, кто знает этими знаниями распорядиться. А если все узнают о существовании Небесного Города, то ценность их открытия снизится, и все, что Виид делал, окажется напрасным. Глупо следовать законам общественной морали и справедливости. Ведь никто же не спешит наивно раскрывать свои собственные секреты ради общественного признания.

- Я согласна. Слишком рано об этом рассказывать, - сказала Ирен.

- Пойдем туда одни, - поддержала Сурка.

Вскоре они достигли общего согласия по этому вопросу. Впрочем, пока еще было рано отправляться в Небесный Город. Виид должен закончить задание 'Статуя Богини Фрей', а другие его товарищи еще должны были разобраться с карательной миссией. Они решили посетить Небесный Город после того, как закончат текущие дела. С одной стороны они с воодушевлением желали исследовать новые территории, но с другой они были несколько озабочены: если новая зона окажется для них слишком сложна, все что им останется это полюбоваться небесами и вернуться ни с чем. Исследователю всегда грозит подобная опасность.

* * *

Виид приготовил несколько неплохих оправданий, если в возвращающемся войске Дариуса начнут задавать вопросы о том, почему они не участвовали в сражениях. Но когда те вернулись в деревню Бэран, их осталось меньше сотни и они были увлечены сами собой, постоянно ругаясь друг с другом:

- Это твоя вина!

- Ты хочешь сделать из меня козла отпущения?

- Из-за твоих глупых идей погиб Колоня!

- Он должен был сам посмотреть, что делает!

- Ты обвиняешь покойника?

Когда войско освобождало деревню Бэран и добивало остатки ящеролюдов, оно понесло большие потери. Не стоило надеяться, что группа людей, впервые сражавшихся плечом к плечу, способна производить какие-то совместные тактические маневры. Поэтому в ожесточенных рукопашных схватках погибло множество неосмотрительных игроков. И как следствие теперь подчиненные Дариуса больше не питали к своему командиру теплых чувств.

- Это же сражение - часть большой войны, мы участвуем в подобном впервые, - говорил Дариус. - В войне потери неизбежны, верно? Вы к этому привыкните.

- Потери? Ты называешь смерть Колони неизбежной потерей? Да тебе просто плевать! Это все из-за твоего безграмотного руководства! - кричал в гневе потерявший своего друга игрок.

- Не ты ли сам просился под мое командование? Мне надоело впустую молоть с тобой языком, тем более, что мы так или иначе победили в этом бою.

- Да какого черта!

Споры между Дариусом и его подчиненными только разгорались. И пока речь шла о больших потерях, никому не было дела до Вииды и его товарищей, не принимавших участия в бою. Виид осмотрел Дариуса и людей из его команды, никто из них не был ранен, все были живы и здоровы.

'Наверняка они собрали большую часть опыта в карательном отряде. Заманили других игроков в ловушку и когда те измотали ящеролюдов, вступили в бой и добились рептилий.'

В таких сражениях именно командующий армией определяет то, как следует сражаться. Его действия могут изменить исход всей битвы. Позже Виид узнал, что ящеролюды спрятались в лесах и послали небольшой отряд, чтобы заманить людей в ловушку. В лесу они сражались лучше. К тому же в лесу большая армия неповоротлива, у тех, кто устраивает засады больше преимуществ, чем у атакующих. Дариус и его люди погнались за приманкой, а войску приказали идти через лес. Пока они гнались за приманкой, основные силы врага взяли войско в клещи. Начался бой, и войско потрепало ящеролюдов, но и само понесло потери, тогда появился Дариус с его людьми. После того, как они добились своей приманки, они внезапно вернулись к основному войску и добились раненых ящеролюдов!

В итоге Дариус и его группа набрали больше всего опыта и славы.

- Я сделал все что мог. Мы вернулись, убили ящеролоудов и спасли вас. Вы должны быть нам благодарны, - спокойно ответил Дариус.

- Что? Думаешь, мы не знаем, чего ты добивался?

- Как он может утверждать подобное? - громко обвиняли Дариуса другие игроки. - Он о себе слишком большого мнения.

- Дариус всего лишь очередной второсортный лидер.

Они обвиняли Дариуса и его людей так открыто, что тем пришлось наконец показать зубы:

- Прекращайте эту пустую болтовню. И если у вас кишка не тонка, то можете вызвать меня на дуэль, - сказал Дариус. - Вас бы вообще сейчас здесь не было, если бы я не взял вас с собой.

Виид с определенной долей цинизма наблюдал за Дариусом и другими игроками карательного отряда.

'Дураки.'

Теперь Дариус заработал себе дурную репутацию среди игроков, полученные им взамен очки народного доверия и славы того не стоили. Он погнался за синицей и не заметил журавля.

Синиц можно ловить и так, без особого шума, но вот журавли действительно требуют безрассудства. К тому же следует постоянно смотреть по сторонам, чтобы ничего не пропустить. Вот как следует поступать.

Так или иначе, но что касается других участников карательной миссии, то в своей общей недалновидности они могут винить только самих себя. Чего такого они увидели в Дариусе, что так безропотно последовали за ним? Если бы игроки хоть на секунду задумались и усомнились бы в его намерениях, они бы не стали бы тогда участвовать в мероприятии. Но, люди слишком сильно доверились незнакомцу, в том была только их вина. Если бы игроки вели себя осторожнее, то их друзья были бы живы.

Глава 13. Утерянное Сокровище Храма

- Удачи, Виид

- Сделай статую похожей на меня, а я в долгу не останусь, - шутили девушки.

Пока Виид будет ваять статую, они решили заняться охотой вместе с другими игроками. Горстка выживших ящеролоудов все еще беспокоила местное население. Вокруг деревни обнаружилось несколько мест, где можно было хорошо поохотиться. Другие игроки уже знали, что Виид скульптор, поэтому они не задавали ему лишних вопросов, полагая, что его задание связано с его профессией.

- Успехов.

Все разошлись, а Виид остался один на центральной площади деревни. Они стоял неподвижно. Здесь так же прогуливалось несколько крестьян и солдат Розенхайма, они с надеждой смотрели на него.

'Нужно найти камень,' - решил он.

Само собой, статую следует делать из камня. Виид хорошо освоился с резьбой по дереву, но с камнем ему придется работать впервые. К счастью подходящих камней в округе было достаточно. В конце концов, Бэран находится у подножья гор. Он наконец выбрал себе один камень такого размера, что взрослый мужчина точно не смог бы поднять его руками.

- Начнем, - собираясь поработать с камнем, Виид достал молот и резец.

Он купил их в скульптурном магазине в крепости Серабург просто на всякий случай. На самом деле он и не думал, что они ему могут пригодиться в этой деревне.

Молот и резец скульптора.

Прочность: 10/10.

Набор дешевых инструментов для работы по камню. Эти низкокачественные инструменты непрочны и требуют бережного обращения.

Эффекты: Скульптура +1.

Бум! Бум! Бум!

'Хм хоть работаю с камнем, все также как и с деревом. Как и раньше, от скульптора требуется только лишь четко представить себе желаемый объект. Все, что мне нужно сделать, это нарисовать статую в своем воображении. Сделав это, я смогу высечь из камня самую лучшую статую, мою статую.'

Виид осторожно работал с камнем. Обработка камня требует просто невообразимых затрат

времени и сил. Достаточно лишь сделать один неточный удар и появится трещина, которая может уйти вглубь камня. Это нарушит его прочность, а он собирался сделать статую, которая должна простоять долгое время.

Виид стер рукой со лба пот. Если вначале он работал с камнем более грубо, то на второй день работы, уже откалывал от камня совсем маленькие кусочки. Это было связано с тем, что Виид пока не мог себе четко представить образ Богини. Фрея славится своей неземной красотой. Но, в то же время, никто из живущих не видел ее. Поэтому когда скульпторы и художники создают ее образ, они часто сталкиваются с проблемой - никто не знает, как изобразить богиню Фрею так, чтобы наилучшим образом отразить всю ее красоту. По этой причине на ее портретах и статуях всегда можно увидеть разные лица.

С одной стороны образ Фреи это вечная головная боль художников, но с другой, изображение Фреи позволяет тем же художникам лучше раскрыть свои таланты. Допустим, два художника-конкурента создали ее изображение. И на произведении одного из них Фрея прекраснее, чем на другом. Мастерство художника не будет играть здесь решающей роли - все лавры достанутся тому, кто сумеет создать для Богини более привлекательный образ.

'Красота. Я должен изваять статую самой прекрасной женщины на материке.'

Виид думал только об этом. Именно из-за возможности выбрать свой идеал красоты, девушки из группы подзадоривали его, предлагая выбрать образ из них.

Бум! Бум!

Частота ударов молота по резцу снижалась по мере того, как Виид погружался в свои мысли.

'Кто должен стать прообразом статуи?'

Виид не мог определиться. Изначально он не очень хотел быть скульптором, но вместе с тем не умел работать спустя рукава. Создание посредственных статуй претило ему. К тому же он не мог пойти на это еще потому, что это может оставить пятно на его репутации.

'Кого же выбрать? Кого?..'

В этот момент Виид вспомнил подходящий образ.

'Должно быть она...'

Бум! Бум! Бум!

Наконец молот вновь начал стучать быстрее. Из камня постепенно начали выступать контуры статуи. Осколки камня все падали на землю, а статуя обретала форму.

Красота, скрытая вуалью. Ангел, спустившийся с небес, ангел, который учится, как правильно улыбаться. Ее улыбка наполняет мир светом. Она всего лишь обычная девушка.

'Союн.'

Для статуи, которую ваял Виид, будет использован образ Союн. Он видел ее лицо лишь один раз, в доме инструктора на барбекю, и он никогда не видел никого прекраснее ее. Даже телезвезды не сравнятся с ней в красоте. В Союн сочеталась загадочность и достоинство, но был у нее и недостаток. Она не улыбалась, лицо ее было полностью лишено эмоций. Но ее

статуя будет улыбаться безмятежной улыбкой. Девушка с мечом в костюме путешественника.

К своему стыду, Виид сам оказался зачарован этой статуей, статуей, которая вышла из под его рук. Он собирался просто дать статуе милое лицо Союн, но теперь его сердце каждый раз билось сильнее, когда он видел улыбку статуи.

Статуя, чье таинственное очарование пленяло взгляды людей, была близка к завершению.

- О!..

- Только посмотрите!

Солдаты Розенхайма не могли оторвать от нее взгляда, хотя мелкие детали еще и не были высечены. Даже крестьяне, занятые восстановительными работами, собирались здесь, чтобы по достоинству оценить работу Виида.

* * *

Статуя Богини Фреи.

В деревне Бэран поклоняются Фрее, богине красоты и плодородия. Некогда статуя Богини Фреи была установлена на главной площади деревни. Но во время наводнения на нее упала сосна и разбила ее. Старейшина деревни Гандилва опечален этим. Он попросил вас найти для статуи замену и принести ее в деревню.

Через ворота деревни Бэран прошла девушка. Она носила костюм путешественника, а ее лицо скрывал капюшон.

Союн. Она уже избавилась от алой отметки Убийцы, украшавшей ее лоб. Для этого пришлось убить множество монстров, не трогая при этом игроков. Так что ее имя больше не светилось красным.

'Так много людей. Раздражает...'

'Я просто хочу сражаться.'

Союн медленно отошла в сторону и направилась к дому Гандилвы. Чтобы завершить задание. В ее зачарованном рюкзаке, вмещавшем благодаря магии предметы вдесятеро большие по весу и объему, находилась статуя Фреи. Дом Гандилвы, где она не была уже несколько месяцев, был сильно разрушен ящеролюдами.

- Это потрясающе. Богиня Фрея по-настоящему прекрасна, - услышала она голос в тот момент, когда приоткрыла дверь.

- Ну что вы, сэр. Статуя пока сделана только наполовину, - ответил собеседник.

- Я безмерно вам благодарен, мастер Виид. Когда статуя Богини будет завершена, в деревню вновь вернется мир. Я никогда не забуду вашей услуги. Пожалуйста, угощайтесь.

Союн услышала, как кто-то обедает. Тот самый Виид, который лестью добился расположения инструктора в Тренировочном Зале, теперь добился расположения Гандилвы, применив тот же самый трюк. Союн убрала свою руку с дверной ручки.

* * *

Два месяца назад Союн покинула дом инструктора и направилась на юг. Она бродила по безлюдным землям и глухим деревням, по дороге сражаясь с монстрами. Ей было не важно, где охотиться - в логовах или в горах, лишь бы там были монстры. Битва за битвой. В сражениях Союн забывала обо всем. Таким образом, она добралась до деревни Бэран. Правда тогда, до нападения ящеролюдов, деревня выглядела мирно.

- Хм... Куда теперь идти?

Союн зашла в деревню, чтобы пополнить запасы еды и продать собранные трофеи, но неожиданно услышала вздохи Гандилвы. Староста горевал о разрушенной статуе богини, стоя на деревенской площади рядом с осколками. Увидев Союн, тот сразу попросил об услуге:

- Нашей деревне нужно найти замену разрушенной статуе Богине Фрее. Похоже, что как раз вам я и могу поручить это задание. Прошу, исполните последнюю просьбу старика.

Молчаливая Союн не могла принять большинство предлагавшихся ей заданий. Она не могла наладить хорошие отношения ни с НИПами, ни с другими игроками, и поэтому практически ничего не знала о происходящих вокруг событиях. В городах молчаливая девушка лишь продавала собранные трофеи и покупала то, что ей нужно.

Она кивнула грустному Гандилве и приняла задание. Для выполнения задания ей, наверное, достаточно было бы вернуться в крепость Серабург, купить там любую статую женщины и принести ее сюда. Но она решила, что найдет настоящую статую. Поэтому и направилась в Орден Фреи.

Если пройти через королевство Брент на север, затем пересечь Пустыню Халкос на юго-запад, то можно добраться до Свободного Города Сомерн. Там и находится Орден Фреи.

Если идти этой дорогой, то путешествие займет долгие три месяца, но этот путь можно сократить, если пойти на запад и перебраться через Лающие Горы. Здравомыслящие путешественники избегали этой дороги, потому что в этом случае им пришлось бы пробиваться через толпы монстров. Но Союн решила сократить путь, пройдя этой дорогой.

Убив несчетное число монстров, она наконец добралась до Ордена Фреи и купила статую, благословленную самим архиепископом Мандолином. На это она потратила большую часть своего золота.

* * *

Союн пошла прочь от дома Гандилвы, через центральную площадь. Там стояла статуя, которую она раньше не видела. Пока еще не завершенная статуя Богини Фреи.

- Ну разве она не прекрасна? - с Союн заговорила женщина, которая не отводила взора от статуи. - Статую Богини создает Виид, спаситель нашей деревни. Когда она будет закончена, в нашей деревне вновь воцарится мир. Боюсь даже представить, что ждало бы нас, если бы не он...

Союн взглянула на статую Виида. Та еще не была завершена, но она уже была прекрасна, просто поразительна. Статуя будто излучала свет, который дарил покой всем, кто на нее смотрел. Статуя Фреи тепло улыбалась. Она почувствовала, будто эта улыбка меняла весь мир вокруг, делала его радостнее и светлее. Та другая статуя, которую она купила в ордене и несла сейчас в своем рюкзаке, тоже была превосходным творением, исполненным чувственности и благочестия. Но теперь, когда она увидела творение Виида, ей показалось, что то, что она несет в рюкзаке нечто мелкое по сравнению с этим. Как тусклый свет светлячка по сравнению с блеском солнца.

Союн некоторое время рассматривала статую, а потом тихо покинула деревню Бэран. Так и не заметив, что Виид использовал для статуи ее образ.

* * *

Виида не пугало ничего на свете, но сейчас у него дрожали руки. Этой работе он посвятил десять дней. С тех пор, как слух о новой статуе Фреи разошелся по округе, множество зевак стало посещать деревню Бэран. Помимо тех людей, что пришли с карательными силами и Розенхаймских солдат, сюда приходили даже жители ближайшего города Демерона.

Виид нанес последние штрихи, закончив работу с глазами Богини, и статуя была завершена.

- Богиня!

- Теперь милость Фреи действительно снизойдет на нашу деревню! - восхищались жители деревни и другие наблюдатели.

На площади стало шумно от разговоров и молитв тех, кто встал на колени, чтобы вознести хвалу богине перед статуей. И тогда перед глазами Виида появилось сообщение.

Задание завершено! Прекрасная Работа! Статуя Богини Фрей.

Произведения искусства не всегда ценят только за стиль и качество работы. Если произведение трогает сердца многих и изменяет их взгляд на вещи, то такая работа получает титул. И каким бы ни было мастерство скульптора, создавшего ее, невероятной красоты статуя Фрей будет теперь всегда привлекать взгляды публики.

Художественная ценность: 150.

Эффекты:

На 24 часа повышает скорость восстановления здоровья и маны на 15%.

Данный эффект не сочетается с воздействиями других статуй.

Количество созданных Прекрасных Работ: 1.

- Прекрасная работа! Такой титул получают только произведения, признанные другими игроками. Одних только хороших навыков не достаточно, чтобы создавать Прекрасные Работы, Великолепные Работы или даже Шедевры. Только когда скульптор посвящает статуе всего себя и когда результат приходится по душе другим игрокам, только тогда такая работа может получить один из этих титулов. Другими словами, созданная статуя Фрей оказалась по всем параметрам выдающейся.

- И поскольку статуя получила титул Прекрасная Работа, это добавило ей дополнительные эффекты. На базовой стадии мастерства Виид пока еще не мог создавать статую с дополнительными эффектами. Но поскольку Виид пользовался ножом Захаба, такая возможность появилась. Награда превзошла все его ожидания.

Повышение уровня: Скульптурное искусство достигло 9 уровня.

Вы можете создавать более детализированные и тонкие работы.

Слава повысилась на 50.

Искусство повысилось на 15.

Сопrotивляемость повысилась на 10.

Живучесть повысилась на 5.

За создание прекрасной работы Вииду повысили несколько характеристик. Его скульптурное искусство достигло девятого уровня и до перехода на среднюю ступень мастерства скульптора оставалось набрать еще тридцать процентов опыта. Слава так же значительно выросла.

И все же он был несколько раздосадован.

- Черт!

Титулованные работы нельзя создавать одну за другой. Сейчас у Виида был девятый уровень скульптуры, но когда он создавал статую, у него был восьмой уровень навыка. Следовательно, благодаря ножу Захаба и молоту скульптора, фактически уровень навыка скульптурного искусства у Виида был равен семнадцати. Вообще, создать выдающуюся работу на базовой стадии мастерства практически невозможно. И он понимал, что если бы не бонус от ножа Захаба, то он бы не смог создать настолько прекрасную статую богини.

Ему не хватило уровня навыка. Но если бы, прежде чем взяться за статую богини, он достиг средней или даже экспертной стадии, то он мог бы создать великолепную работу, которая была бы близка по качеству к шедевру. И тогда ему дали бы бонусы к пяти различным характеристикам. Именно за счет подобных бонусов скульпторы и получают возможность

развивать свои боевые навыки.

На материке достаточно мало скульпторов помимо Виида, и все они слишком слабы в бою. Им недоступна магия, они слабы физически и лишены защиты. Поэтому они слабее в бою, чем другие классы. Ремесло немного компенсирует их низкую атаку. Но ни одна нормальная группа все же не примет их в свои ряды, поэтому скульпторам приходится убивать монстров в одиночку. И все что им остается, это полагаться на характеристики, которые, благодаря созданию титулованных произведений искусства, обычно выше, чем у других игроков.

Однако это не означает, что скульптор может создавать выдающиеся работы и развивать свое скульптурное искусство столько раз, сколько пожелает. Даже самый умелый скульптор не сможет ваять прекрасные и великолепные статуи, когда сам этого захочет. Выдающаяся работа получается тогда, когда творец, создавая образ невероятной красоты, вкладывает в это свою душу.

Предположим, вы убили десять дней, кропотливо высекая статую, но в результате все равно получилась ничем не примечательная работа, которая, к тому же, повысила характеристики всего чуть-чуть. Как вы себя будете чувствовать после подобного? Хуже того, такая статуя может испортить с таким трудом заработанную скульптором репутацию. Вы будете разочарованы до глубины души. Многие скульпторов после подобного даже удаляют своих героев. Скульптор это трудная профессия.

К Вииду подошел Гандилва и пожал ему руку.

- Благодарю вас, мастер Виид. Вы создали прекрасную статую Фреи, теперь она навеки благословит жителей нашей деревни. К тому же вести об этой статуе приведут к нам больше путешественников. Фактически, вы своими руками повторно основали деревню Бэран.

Задание завершено! Статуя богини Фреи.

Гандилва сердечно поблагодарил вас за работу! Воздвигнутая в деревне Бэран статуя Фреи дарует жителям деревни новую надежду и уверенность в своих силах. Теперь вам всегда будут здесь рады.

Слава повысилась на 30.

Получен новый уровень!

Получен новый уровень

Получен новый уровень!

Уровень вашего влияния в деревне Бэран достиг 60%

1. Виид - 60%
2. Дариус - 45%
3. Союн - 33%

Он получил огромную награду за это задание, поскольку результаты его трудов превзошли все ожидаемые пределы. Задание, за выполнение которого можно получить сразу три уровня, по уровню награды сравнимо с самыми сложными миссиями класса D. К тому же благодаря оказанной им услуге, он теперь находился на первом месте в списке самых влиятельных игроков деревни. Влияние зависит от множества разных факторов. Оказывая различные услуги населению, можно повысить свое влияние в конкретном городе. Тогда можно будет покупать там товары по более низкой цене. Кроме того можно будет стать лидером этого населенного пункта, старостой или феодалом.

Виид повысил свое влияние благодаря спасению плененных жителей деревни, созданию статуи Фрей и продаже вооружения, добытого в лагере ящеролюдов. Дариус получил свое влияние за счет того, что командовал карательным отрядом. Что касается Союн, то она убила множество монстров, угрожавших деревне, и так же как и Виид продавала свои трофеи в местный магазин. До того как Дариус и Виид пришли в деревню, очевидно, она занимала здесь первое место по влиянию.

'Союн на третьем месте? Она что была тут раньше?' - Сердце Виида замерло - когда он выбрал ее образ для статуи, то был уверен, что она никогда не придет сюда и не узнает в статуе. Версальский континент велик. Если она увидит эту статую, то вполне может просто отрубить ему голову с холодной улыбкой.

'Она убийца, так что это вполне вероятно.'

Вероятность значительно повысится, если она прочитает то, что Виид высек на статуе. Тогда она вполне возможно будет убивать его снова и снова сотни раз. Следует ожидать самого худшего.

Когда Виид заканчивал работу над статуей, он ощущал удовлетворение от проделанной работы. Тогда он еще не знал, что получится в результате, будет ли это хорошая, посредственная или испорченная работа. Но он все еще находился под очарованием своей собственной работы. По этой причине он решил вырезать ножом Захаба на постаменте статуи Фрей короткую надпись. Что поделаешь, такова национальная черта всех Корейцев.

- Прощу прощения, старейшина... - осторожно начал Виид.

- В чем дело, мастер Виид?

- А не у Союн ли вы просили найти замену статуе Богини?

- Да, именно у нее. Вы ее знаете? Милая девушка. Она согласилась выполнить мою просьбу, но пока что не вернулась...

- Ясно...

Значит пока она еще не возвращалась. Он даже боялся подумать, что могло бы произойти, если бы она вернулась в то время, когда он создавал статую.

'Она могла бы убить меня просто за то, что я украл ее задание.'

Теперь, когда его работа была завершена, Виид собирался отправиться в Небесный Город как можно быстрее. Нужно было быстрее делать ноги из этой деревни - Союн может вернуться сюда в любой момент.

Но Гандилва не отпускал его руку.

- Вы спасли мою деревню, и я должен кое-что сказать вам, мастер Виид, - сказал Гандилва, понизив голос.

- Я слушаю, говорите.

- Вы верите в судьбу? Мне кажется, что то, что вы пришли к нам в деревню, это не случайность.

- Да?

- Однажды нашу деревню посетил священник из Ордена Фрей. Он говорил о пробуждении некоего зла. Пока еще зло только набирает силу, оно слабо, но действует скрытно, под покровом тьмы. Священник Ордена Фрей говорил, что победить зло по силам лишь Отважному Герою. А затем он предоставил мне право самому выбрать Отважного.

- ...

- Тогда я и сам точно не понял, что он имел в виду, но теперь мне все ясно. Я не говорил этого вам - то семя, что передавалось в моей семье из поколения в поколение, откроет путь к новым землям. Священник сказал мне, что необходимо найти Утерянное Сокровище храма Фрей.

Найдите человека по имени Сигул, поговорите с ним об этом. Станьте нашим Отважным Героем и победите зло!

Вы узнали о том, как начать поиски Утерянного Сокровища храма Фрей.

'Это задание связано с созданием статуи Фрей! Похоже, что у него нет никаких ограничений по выполнению. Отлично. Подумать только, какая возможность мне подвернулась!'

Виид в очередной раз обрадовался своей удаче. Конечно, это задание могла бы получить Союн, но она не смогла принести в деревню новую статую вовремя, поэтому вместо нее удача теперь улыбнулась Вииду.

- Защищать мир от злых сил это мой долг. Я сделаю все, что смогу, чтобы вернуть утерянное сокровище храма.

- Благодарю вас.

Вы приняли задание.

Виид попрощался с Гандилвой и направился к своим товарищам, они уже дожидались его.

- Это потрясающе, мастер Виид. Не думал, что существуют такие красивые статуи, - сказал ему Пэйл.

Он разглядывал статую каким-то непонятным взглядом, подобное было Пэйлу не свойственно. Сурка, Ирен и Ромуна, похоже, так же были тронуты, увидев ее.

Пока Виид ваял статую, они охотились на монстров практически без отдыха и сейчас их уровни были выше шестидесятого.

- Невероятно, выглядит как живая. Это самая красивая статуя, какую я только видела.

- Думаю, даже сама Фрея не сравнится с ней в красоте.

- Как тебе удалось создать подобный образ? Твоим талантом и чувством прекрасного можно только восхищаться...

Виида несколько смутили их фразы. Талант? Чувство прекрасного? Похоже, что теперь они стыдились того, что сразу не смогли разглядеть настолько талантливого художника, в то время, как он постоянно находился рядом с ними. И кого же они посчитали талантливым? Виида? В чем он был талантлив, так это лишь в своей жажде силы.

'Поверят ли они, если я скажу им, что я до самого последнего момента не знал, чей образ выбрать? Думаю, нет.'

Какой смысл говорить им это, если убедить все равно не удастся? Хороший продавец, постучав в вашу дверь, никогда не расскажет вам всей правды, он будет скрывать недостатки и демонстрировать достоинства своего товара. Честность не приносит прибыли.

- Когда я создавал эту статую, я держал в голове образ каждой из вас. Ваши прекрасные сердца и лица слились в этой статуе воедино. Именно поэтому она получилась настолько прекрасной.

- Ох!

Женщины - простые создания, не так ли? Каждая девушка в команде Виида была рада поверить в эту небольшую ложь.

- Эй, это ты тот самый Виид, да? - к Вииду подошел Дариус. - А ты неплохой скульптор. Это Великолепная Работа?

Дариус был хорошо осведомлен о многих вещах. За то время, пока он добрался до сто сорокового уровня, ему наверняка доводилось слышать кое-что о скульпторах.

- Нет, - ответил Виид.

- Значит, это Прекрасная Работа? - спросил он.

- Да.

- Хм, не думал, что когда-нибудь увижу прекрасную работу. Слышал, что существует не более

сотни скульпторов, когда-либо создававших прекрасные работы... - Дариус демонстрировал свое удивление, широко размахивая руками. Затем он по-кошачьи улыбнулся: - Поздравляю. Должно быть, ты получил за нее неплохие прибавки к характеристикам. Вам, жалким скульпторам, остается полагаться только на подобную удачу, ведь нормальных навыков у вас нет.

Узнав, что Виид скульптор, Дариус уже приравнял его к слабакам. Большинство скульпторов и правда слабы. Даже если они и повышают свои характеристики благодаря прекрасным работам и тому подобным вещам, их боевые возможности все равно оставляют желать лучшего. Но даже когда им известен хороший боевой навык, они все равно не знают, как правильно с ним сражаться. Ведь когда человек становится скульптором? Когда он изначально не умеет сражаться. Хорошие бойцы закаляются благодаря участию в большом количестве боев. А значит, если игрок выбрал не боевой класс, то он попросту будет неспособен участвовать в сражении. Обычно такой игрок в бою теряется, он не знает, как реагировать на атаки врагов и не знает, какую роль ему стоит играть в отряде. Те базовые боевые навыки, которые этот игрок изучил, в целом оказываются неэффективны, а уровень их развития может вызвать у соратников только усмешки. К тому же он должен тренировать и свои скульптурные навыки, чтобы оставаться полноценным скульптором. Поэтому такой скульптор во всем оказывается слабее своих коллег, потративших на развитие своих героев примерно то же самое время.

Конечно же, все это не касалось Виида!

- Эй! Думай, что говоришь! - возмущенно вышел вперед Пэйл. Он не мог слушать, как Дариус унижает одного из его соратников.

И что тогда началось!

- Что это за несчастный неудачник? - начала Сурка.

- Не знаю, но лицо у него больше походит на сковородку, в которой жарили сосиски и забыли, потом смыть жир, - ответила Ромуна.

- Дураки никогда не думают, прежде чем открывать свой рот. Виид очень хорош в бою... - добавила Ирен.

Сурка была моложе остальных и часто говорила достаточно резко. Ромуна часто ее поддерживала, поэтому ее ответ тоже был ожидаем. Но вот что действительно поразило Пэйла и Виида, так это то, что и Ирен, девушка тихая и вежливая, тоже вступила в перебранку.

Женщины! Пэйл и Виид даже представить не могли, что три их компаньонки способны так быстро и одновременно изменить свое отношение к человеку и мгновенно накинуться на него. Если бы Виид смог однажды удвоить или утроить свой жизненный опыт, даже тогда он не научился бы и наполовину понимать женщин. Так что с его стороны глупо было считать, что знаешь о женщинах все, если умеешь делать им комплименты.

- ...

Теперь Виид больше не мог злиться на Дариуса - девушки уже отомстили за него в полной мере.

- Что-что вы сказали? - грозно сверкнул глазами Дариус, но девушки даже не вздрогнули.

- А в чем дело? Разве то, что мы сказали - неправда?

- Да как вы смеете...

- И что ты сделаешь? Убьешь нас?

- Не думайте, что вам сойдет это с рук! - Дариус уже схватился за меч.

Если он, игрок сто сорокового уровня решит устроить сейчас резню, то Виид и его товарищи могут с ним и не справиться. Нет, сам Виид, если он, конечно, в полной мере использует все свои возможности, вероятно и сможет ему противостоять.

У Виида был уровень чуть выше семидесятого, но с учетом повышенных характеристик, он мог сравниться с игроком сотого уровня. А с учетом своих практически читерских навыков и умения вести бой, он мог быть уверен, что победит Дариуса. Если правильно использовать эффект неожиданности, учесть то, что Дариус недооценивает силу Виида и выбрать момент, когда Дариус будет не готов к бою, то тогда можно справиться с ним за минуту. Проблема заключалась в том, что если дуэль продлится дольше минуты, то боевые навыки Виида просто оставят его без маны, и тогда он точно проиграет. Так что Виид не боялся, что Дариус окажется сильнее, он боялся, что бой может затянуться. Само собой Виид сейчас был сильнее любого среднего игрока своего уровня, в том числе и благодаря своим запасам маны.

- Дариус, успокойся!

- Отпусти. Я сейчас подучу этих хамов манерам!

- Ты командир карательных сил. Нельзя устраивать дуэли со своими подчиненными. Знаешь, сколько славы ты можешь потерять, если сделаешь это? Хочешь отказаться от нашего основного квеста?

Паррос и другие соратники Дариуса остудили пыл своего командира. Они не дали ему впасть в ярость и он, наконец, успокоился.

- Ладно. На этот раз я вас прощу.

Ромуна ответила на эти слова Дариуса ироничной усмешкой:

- А кто это дал тебе право решать здесь, кто кого прощает?

- Все ошибаются, но этот тип строит из себя какого-то короля, - последнее замечание Сурки едва не разожгло конфликт вновь.

Но вокруг уже собрались другие игроки, привлеченные шумом. Команда Дариуса уже и так потеряла их уважение и доверие, а группа Виида с другой стороны, наоборот пользовалась общим уважением. Виида уважали только за то, что он готовил для всех еду в походе. К тому же он чинил потрепанную броню и оружие, а так же бесплатно идентифицировал вещи. Игроки ценили это.

Остальные же его товарищи еще ни с кем кроме Дариуса поссориться не успели, и в общем-то были вежливы со всеми, так что у них тоже была хорошая репутация. Пока Виид ваял статую богини, Пэйл и девушки успели поучаствовать в охоте с несколькими другими группами игроков. С их хорошо развитыми навыками и хорошей командной игрой их были рады принять в любую группу. Позже Виид узнал, что Дариусу и его соратникам пришлось охотиться в одиночку, поскольку никто не хотел связываться с ними. Так что, с учетом всего этого, ситуация сейчас была благоприятна для Виида.

- Мы состоим в гильдии Ика, - заносчиво заговорил Паррос вместо Дариуса, который в данный момент хранил ледяное молчание. - Уверен, вы о ней слышали. Это одна из сильнейших гильдий Розенхайма.

Виид конечно же слышал о гильдии Ика. Она была известна отвратительным поведением ее членов, что не удивляло Виида, которому довелось увидеть Дариуса в действии.

- В ближайшем будущем мы возьмем город под контроль, и нам понадобятся новые таблички. Для этого нам нужен скульптор. Приходи, мы хорошо заплатим.

Оказалось, что Дариус подошел к Вииду лишь только для того, чтобы заказать таблички. Однако свою роль сыграло то, что Дариус был не в духе. Он великолепно справился с карательной миссией, однако ему не удалось получить всех трофеев, на которые он рассчитывал. Обнаружилось, что кто-то уже обчистил лагерь ящеролюдов, и забрал оттуда все вещи. Дариус и его соратники в ярости искали виновных, но они даже и помыслить не могли, что во всем виноват Виид, обычный скульптор, изваявший статую Фреи. Благодаря их относительно низким уровням, они просто не попали в списки подозреваемых. Во время своего расследования они еще сильнее настроили против себя других игроков. А Виид тем временем умудрился получить от старейшины Гандилвы задание и создал статую Фреи. Это только подсыпало соли ему на раны, то есть, проще говоря, Дариус просто завидовал. Поэтому он и заговорил с Виидом грубо, и получилось так, что этим он только еще больше накалил обстановку.

* * *

Покончив со всеми делами в деревне Бэран, карательные силы под предводительством Дариуса собрали вещи и направились на север, обратно в крепость. Осталось несколько игроков, которым понравилось охотиться в окрестностях, но до самой деревни им не было дела. Здесь не было бара, где охотник мог бы утолить свою жажду кружкой-другой ледяного пива под вечер, после дня увлекательной охоты. Кружка ледяного пива! Многие мечтали прочистить горло ароматной выпивкой, это была еще одна причина, по которой они спешили покинуть деревню.

Было решено, что защитой деревни Бэран займутся солдаты Розенхайма.

Виид и его соратники доложили о завершении своей карательной миссии напрямую Гандилве:

- Благодарю вас за вашу помощь. Мы запомним то, что вы сделали для нашей деревни.

В качестве награды за задание, Гандилва выдал Вииду двадцать очков славы. Поскольку пока другие игроки охотились за остатками ящеролюдов, он сам занимался созданием статуи, то фактически он не принял участия в карательной миссии. Но неожиданно оказалось, что даже за нее он получил хорошее вознаграждение. Другие игроки восьмидесятых уровней получали за карательную миссию где-то десять-пятнадцать пунктов славы. Похоже, что их задание по спасению пленников, а так же похищение оттуда всех трофеев ящеролюдов и здесь оказало свое влияние.

Виид и его соратники сказали Дариусу, что хотели бы остаться и поохотиться на монстров здесь, объясняя это желанием повысить свои низкие уровни.

- Похоже, пора, - сказал Виид.

- Да, - предвкушающее заулыбались его товарищи.

- Тогда надо найти тихое пустынное местечко.

- Само собой. Очень, очень тихое местечко. Так, чтобы никто нам не смог там помешать, - Ромуна прикрыла рукой рот и игриво засмеялась.

Если бы кто-то ее сейчас услышал, он бы мог ее не так понять. Двое парней и три девушки собирались покинуть деревню Бэран и направиться к Западным Горам. Когда-то там был лагерь ящероловцов, но сейчас это было достаточно уединенное и тихое место, вполне подходящее им.

- Ла-ла-ла, - мурлыкали девушки.

Они шли в одно очень, очень темное, спокойное местечко. Вскоре они достигли подножия Западных гор, вокруг, в радиусе нескольких миль не было ни одной живой души. Они уже подготовились к долгому путешествию.

- Это место подойдет.

- Ладно. Всем приготовиться.

Виид осторожно выкопал ямку в земле, и посадил туда семя. Затем он немного полил его водой. Вначале ничего не происходило, но вскоре земля, накрывавшая семя, окрасилась красным.

- Аааа! - закричала Сурка.

Началось сильное землетрясение! Его центр находился там, где Виид посадил семя. Земля разверзлась, и из провала в небо устремился толстый стебель. Тридцать футов, шестьдесят футов... И уже через мгновение перед командной Виида стоял высоченный столб. И он продолжал расти.

- Небесный город должно быть где-то там, - сказал Виид, когда ствол ушел в облака. - Он приведет нас туда.

- Но...

- Мы прошли весь этот путь, не отступить же сейчас? Крепко свяжитесь веревкой. А то можете сорваться со стебля, - Виид достал веревку из рюкзака и привял своих товарищей.

- Черт! Я не хочу туда лезть. Оно больше, чем я ожидала...

- Если что, умрем мы все вместе.

- Н-да...

Пэйл и Виид решили лезть первыми. Так что даже если самые слабые члены их группы, Ирен и Ромуна, сорвутся, то мужчины смогут удержать их сверху.

Виид и его соратники полезли по стеблю, выросшему из семени Небесного Дерева и спустя пару минут исчезли в облаках.

Глава 14. Небесный город Лавиас.

Доктор Ча Юнхи из Центра Социальной Реабилитации 'Величие Общества' являлась психологом с мировым именем, она запатентовала новейший метод лечения психологических заболеваний. Ее плотный рабочий график не предусматривал ни одной минуты отдыха. Она постоянно была завалена монотонной работой - требовалось лечить пациентов и писать еженедельные статьи в журналы.

- Скука. Нудятина. Занудство, - жаловалась она день ото дня.

Но как бы ей ни хотелось со всем этим покончить, она просто не могла бросить те дела, за которые она чувствовала свою ответственность.

В данный момент она проводила консультацию с женщиной средних лет.

- Ваша дочь попала в тяжелые обстоятельства, мне действительно жаль, - говорила доктор Ча, смаргивая предательскую влагу с ресниц.

- Прошло уже пять лет, - грустно улыбалась женщина. Она полностью доверяла доктору Ча. - Но с тех пор, как она пыталась покончить с собой я больше не могу думать о чем-то другом.

- Вам пора отбросить мысли о благополучии вашей дочери, и задуматься о своем благополучии.

- Вообще-то доктор... - женщина сильно сжала руку доктора Ча. - Я думаю, она где-то там... Просто она попала в ловушку... Она...

* * *

Небесное Дерево вначале просто тянулось к небу, но вскоре начало отклоняться в определенном направлении. Виид и его соратники крепко привязались к стеблю, который стремительно тянулся вперед. Им в лицо бил сильный ветер, а земля внизу казалась такой далекой. Деревня Бэран исчезла из виду уже через несколько секунд. Они поднялись над облаками и, наконец, прибыли на остров. Остров показался им просто огромным, и он плыл по небу! Хотя его окутывал туман, они хорошо разглядели его - стебель Небесного Древа поднял их достаточно высоко над туманом.

- Это Небесный Город! - воскликнули они, радостно озираясь по сторонам.

Перед ними раскинулся лабиринт строений, в его центре возвышалась массивная башня, на которой уселись мириады птиц. За башней расстилалась холмистая равнина, поросшая сочной травой.

- Смотрите! Дерево иссыхает! - закричала Ирен, оглянувшись назад.

Прямо у них на глазах стемнело и трещинами покрылся ствол дерева. Осколки исчезали в облаках. Летящий остров вновь был отделен от земли внизу.

- Теперь нам не вернуться назад. Что будем делать? - забеспокоилась Сурка.

Но ее соратники, похоже, не сильно тревожились по этому поводу.

- Здесь начинаются наши приключения. Деревяшки больше нет, нет пока смысла беспокоиться об этом. Подумаем, когда решим возвращаться.

- Но Пэйл... - Сурка едва не плакала.

- Дорогу осилит идущий, было бы желание... - попытался подбодрить ее Виид, но похоже, что Сурку это совсем не успокоило, поэтому Виид бесстрастно добавил: - Ну если не найдем путь назад, то всегда можем спрыгнуть, верно?

- Н-но...

- Ну, подумаешь, один раз умрешь, но зато точно окажешься на земле.

Лицо Сурки побелело - она всегда боялась высоты. Когда дерево росло, она держалась изо всех сил, до смерти боясь сорваться. Возможно, она даже отказалась бы от этого приключения, если бы знала, как высоко ей предстоит побывать.

Группа пошла дальше, по дороге успокаивая Сурку.

* * *

Небесный Город это родина многих уникальных существ.

- Они выглядят как птицы...

У них были маленькие глаза-бусинки, остроконечный клюв, огромный размах крыльев, округлые бока, а передвигались они на двух ногах и походили на воробьев. У старых птиц вокруг клюва росли белые перья, напоминающие бороду.

- Ой, как мило! - воскликнула Сурка. Увидев птиц, она мигом забыла о своей боязни высоты. Теперь она дрожала не от страха, а от возбуждения.

Старая птица медленно подошла к группе, и, не обратив никакого внимания на возбужденную Сурку, произнесла:

- Приветствую вас, странники. Добро пожаловать в Лавиас.

Все посмотрели на Вииду. Они уже поняли, что у него хорошо получается руководить. Кроме того, все в группе пришли к выводу, что Виид, рассчитывая каждый свой шаг, был способен своей вежливостью добиться от НИПов чего угодно.

- Благодарю. Мы прошли из далеких земель, наш путь был труден и опасен, но, наконец, мы добрались до этого прекрасного места. Мы сильно устали, но узрев всю эту невообразимую

красоту, вновь почувствовали как к нам возвращается бодрость. Значит вот он какой, Лавиас.

- Верно! Наш город - это дом благороднейших и величественнейших авиаков. В нашем городе самый свежий воздух и самое яркое солнце! - важно разглагольствовал белобородый авиак. Услышав комплименты Виида, он возбужденно шевелил крыльями, от чего и у него дрожали перья.

- Воздух в этих местах действительно самый свежий, а солнце самое яркое. И облака бесспорно величественны. А продаются ли у вас в Лавиасе какие-то особые товары? - Виид решил перейти сразу к вопросу о товарах, ведь если здесь, в Лавиасе, продается нечто особенное, то он мог бы заработать на этих вещах немало денег, закупив их здесь оптом и перепродав в королевстве Розенхайм.

- Мы с вами не настолько хорошо знакомы, чтобы я отвечал на подобные неуместные вопросы. Если вы хотите подружиться со мной, то я не отказался бы от чего-нибудь вкусенького, - бородатая птица хлопнула крыльями и поковыляла своей дорогой.

Виид пошел, было, следом за авиаком, но вскоре махнул рукой и вернулся к своей группе.

- Ну ладно. Предлагаю нам здесь разделить и исследовать город.

Если бы они стали исследовать город вместе, то потратили бы на это слишком много времени. Поэтому они решили разделить и обойти большую территорию.

- В городе нет враждебных зон, так что здесь должно быть безопасно.

- Лавиас слишком велик, чтобы изучать его в одиночку. Давайте встретимся здесь вновь через два часа.

- Если кто-то, исследуя город, найдет хорошее задание, пока просто возвращайтесь сюда, и тогда мы уже все вместе решим, какое задание нам лучше подходит. Приступаем.

- Хорошо, ясно.

И вот они разошлись в разные стороны.

Для начала Виид направился в шумный центр города, изучить магазины. Торговцы бродили по улицам вразвалочку, как утки, они впахивали свои товары каждому встречному. Оправдывая название своей расы, жители города обладали возможностями, свойственными птицам. Но хотя все они имели округлые формы тела и короткие ноги, тем не менее, они отличались друг от друга верхней частью тела. В этом смысле здесь можно было встретить множество разных видов птиц, начиная от сов и заканчивая соколами.

'Удивительно, даже не думал, что где-то может существовать такой город,' - думал Виид.

Наверное, здесь было бы глупо открывать ресторан с блюдами из курицы, местные приняли бы это за каннибализм. По улицам совсем не ездили повозки, как это бывает в человеческих городах. Птицы сами по себе были достаточно велики, они могли бы, наверное, и лошадь утащить. А если на дороге возникнет затор, им достаточно просто расправить крылья и улететь.

Когда Виид бродил здесь, среди авиаков, он чувствовал себя как обезьяна в зоопарке - все вокруг глазели на него.

Виид зашел в оружейную лавку.

- Доброго дня.

- О, человек! Вам что-то нужно?

- Мне многое нужно. Но я не особо знаком со всеми этими вещами. Надо-бы осмотреться.

- Как пожелаете.

Виид осмотрел некоторые предметы.

Стальной клюв Бараво

Прочность: 90/90. Урон - 23.

Дополнительный эффект: способность находить особую еду с бонусами.

Увеличенная длина позволяет проще доставать червей из земли.

Цена: 100 золотых

Виид вздохнул и осмотрел другой предмет.

Серебряные когти Сайгона

Прочность: 30/30. Урон: 17-19.

Часть набора. Прочность предмета понижена, поскольку он сделан из серебра.

Идеально подходит для отрывания голов нежити на бреющем полете.

Цена: 70 золотых.

Перья Богини.

Прочность: 15/15.

Сияющие как бриллианты разноцветные перья позволяют лучше уклоняться от атак врагов. Они настолько легки, что практически не ощущаются на теле. Обеспечивают непревзойденное планирование, предохраняя от падения.

Дополнительный эффект: очаровательный внешний вид.

Ограничение: только для женщин.

Цена: 45 золотых.

Здесь было множество товаров - от когтей и телескопов до странного пустотелого оружия конической формы, заостренного на кончике. Похоже, что авиаки предпочитали использовать именно такое оружие.

- А у вас есть человеческое оружие? - спросил Виид торговца.

- Конечно же есть! Минутку, - ответил торговец, который своим видом напоминал барсука. - Люди к нам редко заходят, поэтому оно у меня хранится на складе.

Пока Виид ждал продавца, он постоянно чувствовал на себе взгляды проходивших мимо авиаков. Они останавливались у лавки один за другим и разглядывали его как диковинную зверушку.

- Говорят, что это человек.

- Это так странно. Наверное, сложно есть плоским клювом.

- Ты посмотри, и перьев нет. Должно быть, он мерзнет зимой, бедняга.

Птицы боятся холода, поэтому им казалось, что Виид может замерзнуть насмерть. В любом городе материка, в том же Розенхайме, авиак тоже собрал бы за собой толпу зевак. Но сейчас в городе авиаков Лавиасе, в этой роли выступал Виид.

- Вот то, о чем вы просили, - владелец магазина разложил броню, щит, два молота и пять различных мечей. Щит Виида не интересовал, поэтому он сразу осмотрел броню и мечи. От продажи снаряжения ящеролюдов ему удалось выручить всего лишь семьдесят золотых.

Глиняный меч.

Прочность: 90/90. Урон: 23-25.

Это магический элементальный меч с аспектом льда.

Наносит дополнительно 2-5 урона по бронированному противнику и замедляет движения.

Требования: 60 уровень, 200 силы.

Эффект: дополнительный ледяной урон 2-5.

Цена: 188 золотых.

Проклятый предмет! Меч сумрачного духа.

Прочность: 200/200. Урон: 14.

Этот меч - творение гнома Теодора. Он выкован из стали, добытой в Лесу Смерти. Добавляет низкий шанс уменьшить в три раза запас здоровья во время критического удара.

Требования: 70 уровень. 250 силы.

Эффект: Небольшой шанс нанести смертельный удар.

Цена: 160 золотых

Виид остановил осмотр и покачал головой. Цены были просто непомерными, что, впрочем, не стало неожиданностью для него - все же это город авиаков. Даже не смотря на то, что такие предметы как глиняный меч или меч сумрачного духа, очевидно, являлись редкостями, в крепости Серабург их все равно можно было бы продать самое большое за половину той цены, которую просили в этом магазине.

- Сейчас я ничего не буду покупать, у меня не хватает на это денег.

- В таком случае заходите позже. Но вам лучше бы заработать эти деньги быстрее - товар не будет дожидаться вас вечно, - разочаровано ответил похожий на барсука лавочник.

Кроме Виида и его группы здесь не было других людей, поэтому Виид в основном рассчитывал заняться в этом месте торговлей. Он вышел из магазина и медленно направился в восточную часть города. За городом пролегали бескрайние просторы полей и многочисленные дороги, ведущие неизвестно куда.

- Чик-чирик!

- Чуи!

- Твии! Твии!

Милые птенцы-авиаки расселись на бельевых веревках, самыми очаровательными из них были желтенькие.

- Привет? - обратился к ним Виид, подходя поближе. Но те лишь засмеялись в ответ.

- Добрый день, - приветствовал Виид каждого встречного авиака.

- Прежде я не встречал вас, странник, - взволнованно заговорил с ним у оружейного магазина один авиак. - Вы пришли с земли, что под нами с сильной группой?

- Я пока не особенно силен. И я люблю мир и безоблачное небо, но так же я уважаю и военное искусство. Ведь для того, чтобы поддерживать мир, нужно быть сильным.

- Я согласен с вами. У меня есть для вас поручение, которое возможно будет вам по силам. На

самом деле, Лавиас не такое мирное место, каким кажется на первый взгляд. Это древняя земля, и здесь, в подземельях, таится зло и собирает силы, чтобы уничтожить нас. Не могли бы вы помочь мне?

Дзынь!

Нежить Лавиаса.

В недрах Небесного Города Лавиаса таится нежить. Авиаки не могут спокойно спать по ночам из-за их воя. Вы можете получить хорошее вознаграждение, если убьете в Подземных Проходах тридцать Скелетов Солдат.

Уровень сложности: D.

Вознаграждение: неизвестно.

Штраф за провал задания: ухудшится отношения с авиаками.

Виид и его товарищи считали, что Небесный Город это просто обычный неисследованный город, поэтому они лишь надеялись, что смогут купить здесь какие-нибудь уникальные предметы, не продающиеся в Серабурге. Что касается заданий, то они полагали, что в лучшем случае им удастся найти какое-нибудь задание, связанное с королевством Розенхайм. К их удивлению в Небесном Городе существовали и зоны с монстрами. К тому же зоны, где можно поохотиться на нежить считались достаточно редкими. Скелеты солдаты были монстрами восьмидесятого уровня.

Виид на мгновение задумался и покачал головой:

- Уничтожение нежити это мой долг, но я здесь со своими товарищами. Я посоветуюсь с ними и тогда вернусь.

Виид продолжал изучать местность и разговаривать с встречающимися по дороге авиаками. Кто-то, впервые встретив человека, сразу предлагал различные задания. По большей части они были связаны с нежитью.

Поговорив с множеством местных жителей, Виид выяснил, некоторую информацию о подземельях Лавиаса и о том, как туда попасть. Похоже, что внизу летающего острова царил настоящий ад. В основном там обитали скелеты, но можно было встретить и таких демонических созданий, как Рыцари Смерти. Так же попадались всадники без головы и личи, призраки, приведения и другие мятежные духи.

Всадники без головы считались сильной нежитью, эти безголовые создания носили свои собственные головы с собой. У них был 140 уровень и к тому же они обладали выдающейся скоростью и отличными боевыми навыками, а, значит, были сильным противником. Личи специализировались на темной магии и обладали высоким интеллектом, поэтому, когда они чувствовали опасность, то могли убежать с поля боя. Ну а рыцари смерти были настоящими предвестниками смерти. Они ездили на лошадях прямо как назгулы из фильма Властелин Колец и выглядели как воплощение всех кошмаров. Их уровень достигал двухсотого.

Только от одной мысли, что такая могущественная нежить обитает под ногами, у Виида быстрее билось сердце.

'О, этот драгоценный опыт!'

Исследуя город, Виид наткнулся на большую вывеску. На ней крупными буквами было написано: 'Тренировочный Зал для Новичков' Виид будто по наитию зашел внутрь.

- Добро пожаловать. О, вы человек, - поприветствовал его инструктор, напоминая петуха. Его голову венчал примечательный петушиный гребень.

- Я просто проходил мимо и решил зайти поприветствовать вас. Я завершил тренировочную программу новичков в Розенхайме.

Все инструкторы в тренировочных залах глубоко уважали тех, кто ценил военное дело и боролся со злом. Завершение тренировки так же добавляло ему некоторую репутацию в глазах инструктора. Виид вошел в Тренировочный Зал, собираясь наладить с инструктором хорошие взаимоотношения и получить от него какую-нибудь ценную информацию. Однако реакция инструктора его озадачила.

- Да ну? - усмехнулся авиаинструктор, похоже, что утверждение Виида позабавило его. - Не может этого быть. Маловероятно, что кто-то вроде тебя мог бы завершить тренировочную программу. Твой вид не внушает доверия.

- Что? Но я действительно завершил ее в крепости Серабург.

- У них там есть только базовый тренировочный зал, и он позволяет пройти только базовый этап тренировки.

Глаза Виида сверкнули в предвкушении: 'Базовый Тренировочный Зал! Значит здесь можно пройти следующий этап!'

- Могу ли я попробовать пройти тренировку для новичков?

- Думаю да. Для тех, кто завершил базовую стадию тренировки, доступ открыт. Однако должен сказать, что это место отличается от Базового Тренировочного Зала. Во время этой тренировки ты можешь пострадать, так что подумай, стоит ли оно того.

- Я хотел бы попробовать.

атаковать.

Он сумел отразить несколько атак, но в темном проходе оказалось невозможно противостоять всем противникам сразу. Обрушившийся на его спину удар, сбил его с ног, и варвары надели на него со всех сторон.

* * *

- Ты потерпел неудачу.

Услышав голос инструктора, Виид медленно сел. Все его тело болело.

'Что это за место?'

Он осмотрелся и понял, что снова находится в Тренировочном Зале. Должно быть, инструктор сам перенес его сюда. Его здоровье сильно уменьшилось. Фактически, его атаковали до тех пор, пока здоровье не опустилось ниже тридцати пунктов. Сейчас он мог умереть даже от легкого толчка. К счастью, кровотечения не было, поэтому дальше здоровье не убавлялось.

- Вот что происходит, когда это испытание пытается пройти недостаточно умелый человек. На этот раз я спас тебя, но в следующий раз ты умрешь.

Виид потрянул головой, приходя в себя и спросил:

- Мне нужно иметь более высокий уровень, чтобы пройти это испытание?

- Вовсе нет, для Могучих Стальных Воинов не важно, какой уровень у претендента.

- Значит, мне не достает мастерства.

- Очевидно, да.

- Сколько я был внутри?

- Около четырех часов.

- Меня уже ждут мои товарищи и сейчас я должен идти. Но я вернусь... позже.

Виид покинул Тренировочный Зал и направился к месту встречи.

* * *

Виид быстро побежал и встретил своих компаньонов в назначенном месте. На их лицах читалось возбуждение.

- Извините, что опоздал...

- Виид! - воскликнула Сурка, подбегая к нему.

- Мы нашли отличное задание!

- Виид, мы ждали тебя, чтобы всем вместе решить, стоит ли браться за него.

Пока Виид не было, остальные участники группы усердно изучали Лавиас, собирая информацию. Для начала они выяснили, как можно вернуться на землю. Перья Легковесности, продававшиеся в магазинах, позволяли снизить скорость падения. Наверное, Вииду подобный спуск с Лавиаса и показался бы интересным приключением, но людей, боящихся высоты, таких как Сурка, подобный способ пугал.

Вторая новость была несколько разочаровывающей - Виид и его группа не были первыми игроками, посетившими Лавиас. Но вообще они ожидали чего-то подобного, ведь ступив на землю Небесного Города они не получили в качестве вознаграждения очков славы.

Затем они перешли к заданиям. Ирен нашла задание на уничтожение двадцати скелетов рыцарей. В награду давали кольцо, повышающее на десять процентов скорость восстановления маны. Конечно, скелеты рыцарей считались сильным противником, их уровень был в районе ста. Однако обещанная награда просто околдовала всех в группе. Кольцо, повышающее скорость восстановления маны считалось крайне редким. В любом городе Версальского континента за него можно было выручить целое состояние!

- Только скажите, куда идти! - так же восхитился наградой Виид.

Таким образом, они решили принять задание на уничтожение скелетов рыцарей.

Вы стали первооткрывателями подземелья Мемфис.

Вознаграждение: Слава +100

В течение одной недели в этом подземелье для вас будут удвоены шансы выпадения трофеев и количество опыта.

За первого убитого монстра каждого вида вы можете получить наиболее редкие трофеи, после чего от этих монстров можно будет получить стандартные трофеи.

Как только Виид с компаньонами вошли в подземелье, они увидели перед собой окно сообщения. Все тут же замерли:

- Это же...

- Мы первые! - радостно закричали Ромуна и Сурка.

Пэйл так же широко улыбался. Не важно, насколько здесь было опасно, но зона охоты, где можно было получить удвоенный опыт, стоила того. Теперь было бы настоящей глупостью уходить отсюда и терять весь тот опыт, который они потенциально могли бы заработать.

'Пусть кто-то и приходил в Лавиас раньше, но они, наверное, не занимались здесь охотой на монстров. Хотя не стоит тешить себя напрасными надеждами - вероятно, они просто не смогли отыскать данное конкретное подземелье.'

Виид пытался сохранять спокойствие, но все же он был взволнован не меньше других.

- Давайте для начала здесь осмотримся. Хотя наша основная задача уничтожить скелетов рыцарей, но нам сначала нужно понять, сможем ли мы это вообще сделать. Для начала нам нужно просто поохотиться на обитающих тут монстров. Ирен?

- Да!

- Мы рассчитываем на твою помощь и лечение.

- Хорошо. Кстати, раз здесь обитает нежить, то моя священная сила окажется вдвойне полезной.

Священная божественная магия фатальна для нежити. Магия Ирен способна повысить урон в полтора раза по определенным видам монстров, и повышают урон еще больше, если противником является нежить.

- Вперед.

Каждый в группе Виида получил все возможные бафы. Теперь у них была повышена сила, живучесть и защита. Больше всего бафов наложили на Сурку и Виида.

И вот, наконец, они приступили к охоте.

- Чел... человек? Здесь... жи-живые люди, - в подземном проходе собралось четыре скелета.

Эта небольшая разношерстная группа нежити состояла из двух скелетов магов, одного скелета солдата и скелета лучника.

- Чело... век, - сверкнули пустые глазницы скелета.

Они побежали в сторону группы, их окружила кроваво-красная аура, а кости стучали друг о друга при движении.

- Всем приготовиться к бою.

ДЗЫНЬ

Виид первым вышел вперед, заблокировав удар меча скелета солдата. Но вместо того, чтобы просто отбить удар, он увел меч врага в сторону и провел контратаку. Это был неигровой навык, Виид знал реальные приемы сражения на мечах и применил особое движение запястьем.

- Триплет!

Он сделал три одновременных удара, уследить за которыми взглядом было достаточно сложно. Первый удар триплета был уколом вперед, второй наносился по диагонали и в тот момент, когда меч отводился назад, наносился третий удар, в котором использовалась вся набранная телом инерция. Освоив этот навык на более высоком уровне можно было нанести и больше ударов, но даже тогда у техники останется прежнее название 'Триплет', поскольку изначально в ней три удара.

Когда триплет требовалось применять во время интенсивного боя, Виид активировал его, не выкрикивая 'Триплет'. Даже доля секунды может решить исход сражения, особенно если распорядиться этим временем грамотно, например, за это время можно прицелиться в уязвимую точку врага.

В том случае, если эти три слитных удара удастся каким-то чудом заблокировать, появляется возможность нанести четвертый удар, а если и он отражен, то можно нанести пятый.

Вообще говоря, противник и так не мог защититься от трех одновременных ударов триплета. Но Виид дополнительно применял свои навыки владения мечом, делая различные выпады. Это приводило к тому, что его противник открывался для атаки. Неудивительно, что вскоре ребра скелета воина рассыпались под ударами меча Виида. Только такие люди как Виид применяли в сражениях самые жестокие приемы.

Тем временем, скелеты магов, стоящие позади, принялись бормотать заклинания, нацеливая их на Виида, однако первой успела кинуть заклинание Ромуна.

- Огненный Удар!

Ее высокий уровень владения заклинанием позволил создать сразу шесть огненных шаров, которые устремились в сторону скелетов магов. Это прервало подготавливаемые ими заклинания.

- Ты мой! - Пэйл сосредоточился на скелете лучника. Они обменивались друг с другом стрелами.

- Освященная Стрела! Держи! - Пэйл наложил на лук стрелу, которая засияла ослепительным светом.

По своей природе нежить ненавидела свет, и скелеты были уязвимы к его воздействию. Тем не менее, более могущественная нежить вполне могла бы бродить по поверхности прямо под ярким солнцем. Стрелы Пэйла вонзились в скелета и ярко засияли.

Тем временем Сурка при поддержке Ромуны добралась до скелетов магов и била их кулаками. Группа впервые сражалась с таким сильным противником, поэтому на кону стояла их жизнь.

Вииду оставили одного лишь скелета воина.

- Смеерть!.. - скелет солдата подпрыгнул с такой силой, что его кости затрещали. Он занес

меч, чтобы нанести мощный удар.

И хотя весь его меч был покрыт трещинами и ржавчиной, с подобной силой удара нельзя было не считаться.

'Все же его движения слишком предсказуемы.'

- Удар в спину! - активировал навык Виид.

В тот момент, когда меч скелета достиг своей цели, там, где стоял Виид, остался лишь его расплывчатый силуэт. Сам он уже находился у скелета за спиной и тут же нанес ему удар в шею.

Критический Удар!

Для нанесения критического удара требовался настолько тонкий расчет момента атаки, что была важна даже тысячная доля секунды. Попытка нанести этот удар часто требовала определенного риска, но тем сильнее было удовлетворение от успешной атаки. Не выдержав всего того урона, что Виид нанес своим триплетом и ударом в спину, скелет осыпался на землю безжизненной кучкой костей.

- Мастер Виид, сюда, - закричала задыхаясь Сурка.

Для нее было слишком трудно сражаться сразу с двоими скелетами магов, поэтому она понемногу сдавала позиции. Высокая ловкость монаха позволяла ей двигаться очень быстро, но в данный момент ловкость не могла ей помочь:

Сила понижена.

Скорость понижена.

Из-за проклятий магов и нанесенных ей отравленных ран, у нее постоянно шла кровь. О том, что на нее наложены проклятия, говорил витавший вокруг нее черный дым. Сила действия проклятий превосходила возможности контр заклинаний Ромуны

- ...

Виид тут же кинулся на помощь.

- Техника секущего ножа!

Каждый раз, когда у Виида накапливалось достаточно маны, чтобы применить технику секущего ножа, скелеты магов исчезали в серой вспышке. Они умирали быстрее, чем можно было ожидать, поскольку Ромуна постоянно атаковала их заклинаниями. Она потратила на это все свои запасы маны. С оставшимся скелетом лучника они справились быстро - Пэйл и Ромуна, немного восстановившая ману, добила его точно скоординированной совместной атакой.

- Ура! Мы победили! - радостно закричала Сурка, когда закончился бой.

- И даже повысили уровень, - ухмыльнулся Пэйл.

Скелеты восьмидесятого уровня были выше их более чем на пятнадцать уровней, поэтому группа получила за них огромное количество опыта, ведь сейчас весь опыт удваивался. Разделавшись лишь с одной группой скелетов, они получили столько опыта, что многие сразу повысили уровень.

Истратив все свои запасы маны на скелеты и их проклятия, Ромуна и Ирен присели отдохнуть

для медитации. Медитация удваивала скорость восстановления маны. Но, к сожалению, этот навык был доступен только магам и клирикам. То есть Виид не мог его использовать.

- Посмотрим, что мы там получили?

Обычно каждый из них просто подбирал то, что ему приглянулось. Но сейчас, после первого боя они чувствовали, будто ходят по краю пропасти. Группа собралась вокруг трофеев, полученных со скелетов.

Заляпанные кровью поношенные перчатки.

Прочность: 7/40. Защита: 6.

Эта вещь пропитана ненавистью и жаждой крови. Перчатки повышают силу своего владельца, но лучше бы их не надевать.

Ограничения: 50 уровень, сила 100.

Эффекты: +20 силы, +10% к наносимому урону, -200 здоровья.

Ботинки мерзляки.

Прочность: 9/50. Защита: 5.

Они такие теплые, что тому, кто ходит в них может показаться, будто он ходит по нагретой земле. Они сделаны из кожи буйвола и обеспечивают необычайный комфорт.

Ограничения: 60 уровень.

Эффекты: 15% сопротивление магии холода.

Трофеи оказались очень неплохи. Их можно было бы продать торговцам, но гораздо лучше оставить их себе. Перчатки снижали здоровье, но их защита в какой то мере компенсировала это.

Это были еще не все их трофеи, которые они получили благодаря удвоенному шансу выпадения вещей, предоставленного им как первооткрывателям подземелья. Еще они обнаружили и идентифицировали меч, выпавший со скелета солдата.

Глиняный меч.

Прочность: 12/65. Урон: 23-25.

Это магический элементальный меч с аспектом льда.

Наносит дополнительно 2-5 урона по бронированному противнику и замедляет движения.

Требования: 60 уровень, 200 сила.

Эффект: дополнительный ледяной урон 2-5

На лице Виида расцвела улыбка.

'Джек-пот!'

Оказалось, что тот самый меч, который продавался в местных магазинах более чем за сто золотых, можно было получить в качестве трофея. Конечно, по сравнению с тем глиняным мечом, у трофейного меча была более низкая прочность. Максимальный показатель прочности постепенно понижается, если меч сильно изношен и долго находится в таком состоянии.

- Хм... - Пэйл окинул трофеи долгим взглядом.

Его охватывала жадность. В конце концов, он тоже был человеком, почему бы ему не почувствовать ее? Тем не менее, в тот момент Виид медленно вышел вперед. Он по-прежнему носил простую одежду из дубленой кожи. Ни ботинок, ни брони он не носил.

- У этого гада оказался действительно сильный удар, - обратился он к Пэйлу. - Если бы их было двое, у нас начались бы проблемы.

- ...

Пэйл стоял в стороне, он с трудом сумел подавить свою жадность, решив, что все три трофея должны достаться Вииду. Даже если отдать это снаряжение кому-то другому, то Вииду, их основного танка, этот человек все равно не сможет заменить.

- Подобные трофеи больше всего подошли бы Пэйлу... - разочарованно сказал Виид.

- ...

- Тем не менее, именно мне приходится сражаться с ними в ближнем бою, а значит нужно иметь хорошее снаряжение. Но следующие трофеи нужно будет обязательно отдать Сурке и Пэйлу, - Виид обозначил проблему и тут же сам ее решил.

Это решение можно назвать совместным, ведь больше всего пользы в группе эти трофеи принесут именно Вииду. Наконец-то он избавится от полученного им еще в тренировочном зале крепкого железного меча.

* * *

- Люди... Лучшие рекруты нежити... - неожиданно услышали они голос.

Перед ними неожиданно предстал скелет рыцаря.

Все допускают ошибки, но эта ошибка могла стать фатальной. В тех зонах охоты, которые они посещали прежде, все монстры оставались на строго отведенных для них территориях. В отличие от них, скелеты рыцарей могли бродить там, где им вздумается. Поэтому получилось так, что когда скелет нашел их группу, все они беззаботно отдыхали.

Скелет рыцаря носил на своем костяном теле чешуйчатую кольчугу, а из его глазниц исходило зловещее сияние. Это опасное создание сотого уровня атаковало группу.

- Ааай!

Взмах меча скелета рыцаря вычертил в воздухе широкую дугу и ранил Сурку в бедро. К счастью она не погибла от этого удара, однако ее здоровье разом опустилось ниже тридцати пяти процентов.

- Беги!

Виид прыгнул между скелетом рыцаря и Суркой, он сжимал подобранный им глиняный меч. Виид очень быстро соображал в критических ситуациях.

Перед ним стоял монстр сотого уровня! У Виида задрожали коленки. Правда, не от того, что он боялся высокоуровневых монстров. Он наоборот считал боле-менее честными бои с теми, кто выше его уровней на тридцать. Нет, Виид беспокоился о своем глиняном мече - его прочность сейчас была слишком низкой. То есть он может сломаться уже в этом бою... К сожалению, менять одно оружие на другое прямо во время сражения запрещено.

'О нет!..'

- Осторожней, мастер Виид!

- Ромуна, Ирен, вставайте! На нас напал скелет рыцаря!

Группа быстро приготовилась к бою. Но это дало время скелету рыцаря для следующей атаки - он устремился вперед, нанося еще один удар! Виид впервые пожалел о том, что убрал свой старый меч.

'Нельзя потерять этот меч!'

Было уже поздно отступить, к тому же Виид чувствовал уверенность в том, что его ловкость и рефлексy позволяют ему избежать атаки. Вместо того чтобы заблокировать удар, он попытался уклониться. Раны он, так или иначе, получит. Он готов был пожертвовать своей шкурой, лишь бы уберечь кости... под костями в данном случае, конечно же, подразумевался меч.

'Постой-ка, а я починил ботинки и перчатки?'

Проклятье! Прочность перчаток и ботинок так же была слишком низка. Оружие, например, такое как глиняный меч, не будет ломаться, если оно непосредственно не соприкасается с чем-либо в момент удара. Но вот другое снаряжение, такое как ботинки и перчатки, ломалось тогда, когда их владелец получал повреждения. Параметр прочность вел себя несколько необычно - когда прочность близка к максимальной, она снижается медленно, но когда она низка, предмет может сломаться от одного единственного удара.

'Ну почему именно сейчас?..'

Виид перекатился по земле.

Дзынь! Меч скелета рыцаря ударился о землю, едва не задев Виида. Герои книг часто применяли в ближнем бою подобные приемчики. Данный прием относился к их числу, он предназначался для того, чтобы уклониться от атаки врага, кубарем покотившись по земле. А как же гордость воина, спросите вы? В подобной ситуации нет места подобным вещам. Мысль о потере перчаток, ботинок и меча была для Виида гораздо более болезненной, чем потеря воинской чести.

Пока Виид катался по земле, другие его соратники уже закончили свои приготовления. Пэйл

уже выпускал стрелы, а Ирен накладывала божественную защиту и благословения. Ромуна готовила заклинания, причем сразу самые мощные.

- Огненная сфера!

Для того чтобы наверняка попасть по быстро движущемуся скелету рыцаря, она применила площадное заклинание.

ВШШШШ!

Огонь начал распространяться от той точки, где стоял скелет рыцаря, и Вииду с Суркой пришлось быстро отбегать от огня в сторону. Как раз в этот момент короткой передышки Виид снял ботинки, перчатки и глиняный меч, взамен которого вооружился железным. Если бы у него была возможность, то он бы применил свой навык ремонта, но текущая ситуация не оставляла ему на это времени.

- Это его скорее всего не убьет, - уверенно сказала Ромуна.

Огненная сфера наносила одновременно большое количество урона по большому числу врагов. Так что помимо навыков меча Виида, самый большой урон в группе приходился на долю огненных заклинаний Ромуны. Ее Мастерство Огня относилось к восьми самым мощным с точки зрения урона игровым навыкам. Тем не менее, никто и не надеялся, что этого будет достаточно, чтобы убить скелета рыцаря с того уровня.

Когда огонь ослаб, скелет рыцаря обнаружился на том же месте, где он и стоял до заклинания. Его меч раскалился и ярко светился, а из глазниц и из-под ребер у него вырывались языки огня. В этот момент он больше напоминал Скелета Огненного Рыцаря. Хотя он и получил достаточно большие повреждения, но он по-прежнему был жив.

- Эти... люди... - ринулся в атаку скелет рыцаря.

На этот раз Виид с уверенностью выступил навстречу ему. Теперь, когда он вооружился железным мечом вместо глиняного, он ничего больше не боялся.

- Техника секущего ножа!

Меч Виида закружился, в прекрасном танце нанося удары по скелету рыцаря. Магия Ромуны, кулаки Сурки и стрелы Пэйла так же достигали цели.

- Ррр...

Но скелет рыцаря не спешил расставаться с жизнью, сражение затягивалось и становилось опасным. Виид не успел восстановить запасы маны, которые он растратил в прошлом бою, сейчас он не мог воспользоваться ни одним из своих навыков. Пока что Виид лишь ловко уклонялся от ударов скелета рыцаря, но не мог причинить ему значительного урона. Другие члены группы были в похожем положении. Оставшись без маны, они с трудом держались. И со временем их положение только становилось хуже.

- У меня полностью закончилась мана. Боюсь, что я больше не смогу вас лечить, - эти слова Ирен только усилили их отчаяние.

Хотя Виид и Сурка все еще могли продолжать сражаться, но как только они будут убиты, остальные превратятся в живые мишени.

'В таком случае...' - Виид решил применить свою самую мощную технику.

- Меч Цезаря!

Это была последняя форма техники бесформенного меча. Однако пока что это грозное название - меч цезаря, цезарь всех мечей, было всего лишь выдуманной Виидом фразой, технике только лишь предстояло показать на деле, достойна ли она такого названия.

Раздался низкий звук, и железный меч начал излучать тонкие голубые лучи света, которые окружили все тело Виида. Этим Виид мгновенно привлек внимание скелета рыцаря. Точнее говоря, его внимание привлек сам железный меч, который, казалось, вбирал в себя все силы из окружающей среды.

Меч сжал вокруг себя пространство, будто собираясь взорваться в любую секунду. Виид приготовился нанести колющий удар. Как правило, он предпочитал использовать рубящие удары, хотя уколы и наносили больше повреждений, но у них были свои недостатки - если удар не достигнет цели, появлялась опасность открыться для ответного удара. С другой стороны, нанося рубящие удары, приходится учитывать инерцию меча и это несколько меняет принципы того, как мечник использует вес своего тела, то, как он использует движения кистей и как он ставит ноги. Виид умел использовать эти изменения в свою пользу, благодаря чему он более успешно уклонялся от вражеских атак и мог более эффективно отвечать на них. Таким образом он смешивал защитные и атакующие приемы.

Благодаря всему этому Виид, имея низкую защиту и здоровье, был способен противостоять более сильным монстрам. И если бы не эти его умения, то даже в бою со скелетом солдата у него бы возникли серьезные проблемы.

Сейчас Виид буквально почувствовал, как все запасы маны и здоровья покидали его, концентрируясь на кончике меча. Увидев подобную мощь, даже скелет рыцаря открыл рот от удивления.

'Готово.'

Мощь этого навыка полностью удовлетворила ожидания Виида. Он ощутил взрывную волну еще до того, как его меч ударил скелета рыцаря.

Бум! Вместе с оглушительным звуком взрыва повсюду разлетелась пыль и грязь. Но вскоре пыль осела на землю и все увидели, что Виид по-прежнему стоит на ногах, пусть и сильно потрепанный.

'Как это возможно?'

Меч цезаря оказался просто чудовищным по силе навыком, он потреблял две тысячи маны, но если маны не было достаточно, то недостача восполнялась из запаса здоровья. После того как Виид применил этот навык, у него осталось всего пятьдесят пунктов здоровья

- А где? Где он?

Виид направился в сторону скелета рыцаря. Железный меч застрял у того в животе. Оттуда по всему телу шли трещины. Скелет рассыпался на глазах.

Все тут же кинулись к его телу.

- Мы с таким трудом победили его... - устало опустила голову Сурка.

Им действительно пришлось постараться, чтобы справиться со скелетом рыцаря. И что они получили в награду? Железную руду, несколько серебряных монет и кость.

Им часто приходилось рисковать своими жизнями, но сложнее всего приходится тогда, когда впервые сталкиваешься с чем-то новым. К тому же они начали бой в невыгодных для себя условиях. Все остальные, так же как и Виид, сражались в условиях недостатка маны.

Теперь каждый раз, когда они сражались со скелетами, Ромуна использовала сигнальное заклинание, которое предупредило бы их о приближении скелета рыцаря. И они вступали с ним в бой только тогда, когда были готовы к этому. В противном случае, они избегали столкновения. В другом подземелье или пещере они, наверное, пошли бы на риск и стали бы сражаться даже в невыгодных для себя условиях - когда вокруг много других игроков, неизбежна конкуренция за монстров. Но к счастью сейчас они были единственными игроками в этом месте. Конечно, это добавляло и опасностей, ведь их окружало слишком много монстров. Но именно такие ситуации и нравились Вииду больше всего.

Когда они зашли в подземелье, у Виида активировалась одна из уникальных способностей лунного скульптора. При свете солнца возможности его персонажа раскрывались не полностью. Истинная сила его класса раскрывалась в ночной тени или в глубинах подземелий - все его характеристики усиливались на тридцать процентов.

К тому же Виид благодаря своим природным талантам мечника уже разобрался, как ведут себя в бою скелеты рыцарей. Теперь, когда он знал, как уклоняться от их атак, они не были для него особо страшны. Одно только это знание снизило вдвое тот урон, который он получал в бою с ними. Когда Пэйл, Сурка и Ромуна накидывались на скелета рыцаря все вместе, а Ирен помогала им своими благословениями, одинокий рыцарь не мог ничего противопоставить им и быстро пропадал в серой вспышке.

- Ха-ха-ха, - когда Виид видел рядом скелетов, он не мог не улыбаться, ведь перед ним ходили его драгоценные очки опыта.

- Хе-хе.

- Ха.

- Хы-хы, - начинала смеяться вместе с ним вся группа.

Разве могли они поверить, что когда-нибудь они будут так радоваться, увидев рядом скелетов? Скелеты солдаты не всегда роняли в качестве трофеев глиняные мечи, но даже те мечи, которые с них падали, можно было продать по более выгодной цене, чем простой железный меч. Достаточно лишь отремонтировать их и можно сразу продавать. Это была великолепная охотничья территория, ведь здесь часто доставались такие трофеи как щиты, перчатки, а изредка даже нагрудники. И вскоре инвентарь Виида был уже заполнен, что не удивительно, ведь вещи выпадали с удвоенной вероятностью.

Одиночные скелеты рыцарей, не смотря на свой высокий уровень, больше не представляли для группы Виида опасности. Однако изредка они натыкались на рыцарей смерти, бродящих по подземелью, и вот за их появлением они уже следили со всем вниманием.

- Чело...век. Запах... человека... там...

Они встретили Рыцаря смерти, закованного в вороненую броню, он восседал верхом на лошади. Виид и его группа, только что убивавшие скелетов и собиравшие трофеи, теперь укрылись за камнем. Что бы они ни делали, шансов победить Рыцаря смерти у них не было, поскольку уровень того был более двухсот. Это различие в уровнях настолько значительно, что все их удары, даже точно нацеленные, считались бы промахами.

В Королевской Дороге повышать свой уровень и становиться сильнее могут не только игроки, но и НИПы. Рыцари смерти уже относились к НИПам, имеющим вторую профессию, и они имели отличные боевые навыки.

Вокруг шлема этого рыцаря смерти по имени Роян была заметна аура темной энергии. Каждый рыцари смерти имел свое собственное имя.

- Запах... человека... Хммм... Я... у меня же нет носа.

Рыцарь смерти Роян некоторое время осматривался по сторонам, а затем отправился дальше, искать врагов в других местах. Даже после того, как он пропал из виду, цокот копыт его коня еще можно было слышать некоторое время.

- Фух.

- Оно ушло.

Виид и все в его группе вздохнули с облегчением. В этом месте ничто так не пугало их, как встреча с бродящими по округе рыцарями смерти.

ПРОДОЛЖЕНИЕ СЛЕДУЕТ.

<http://tl.rulate.ru/book/487/8881>