Легендарный Лунный Скульптор книга 8

Глава 1. Родиум.

Город мастеров, Родиум, был заполнен оборванными попрошайками.

От самых ворот и до небольшой площади растянулась цепочка людей, просящих:

- Подайте, пожалуйста, хоть одну монетку! Пожалуйста...

- Эй, признайся, как тебе удалось добиться такого оттенка?

- Ну... Я долго экспериментировал и в итоге получил этот цвет. А то, знаешь, стоимость красок в последнее время не радует.

- Да уж, купить в магазине хорошую краску таким, как мы, совсем не просто.

- В любом случае, придется еще повозиться, добиваясь идеала...

Нищие, рассуждающие о красках! Такое могло быть только в Родиуме, славящимся искусными мастерами и удивительной атмосферой спокойствия.

Правда сейчас спокойствия не было, а в воздухе витало невидимое напряжение. Чувствовалось, как окружающих переполняет зависть. Все из-за появившегося из ворот телепорта Виида, который стал соперничать с профессиональными нищими. Но наблюдая, как он это делает, даже им было трудно не восхититься.

- Эх, - вздыхал Виид, пристально уставившись в небо.

Одетый в белые меха, он словно статуя снежного Йети застыл в центре площади, на которую по чуть-чуть стекался народ.

- .....

Виид смотрел в небо, и его глаза переполняла тоска. Горе, отчаяние, боль и разочарование сменялись друг за другом на его лице!

Дзинг!

- Наберись сил.

- Вот увидишь, пройдет немного времени, и все наладится.

- Я не знаю, чем Вы занимались, но... в жизни можно найти что-то другое.

Виид ничего не говорил и даже не двигался. Одно лишь страдание на лице позволяло идущим мимо игрокам воочию вообразить, через что ему пришлось пройти.

- Похоже, случилось что-то действительно неприятное...

- Возможно. Столько грусти и разочарования при взгляде на небо.

- Моя душа наполняется болью...

И руки проходящих людей сами тянулись в карманы за деньгами, чтобы хоть немного облегчить жизнь столь несчастного человека.

Вот она, настоящая сила чистых эмоций, способная управлять людьми!

Но если бы прохожие знали, о чем на самом деле думал Виид, они бы даже на мгновение не остановились.

'Поступить и окончить университет... Заплатить огромные деньги лишь ради посещения занятий! А сколько стоят учебники? Это просто невозможно. Но даже если возможно, то глупо и недосягаемо... '

Именно эти мысли приводили его в такое отчаяние, что даже у нищих на площади не возникло ненависти к чужаку, отбирающему их деньги.

- Ты еще молод, не отчаивайся так, - сказал незаметно подошедший участник недавней дискуссии о красках.

Но в ответ услышал лишь тяжелый вздох.

- Соберись. Мир безграничен. Все дело в женщине?

Виид отрицательно покачал головой.

Ни в коем случае не стоило признаваться, что дело в поступлении... Но отчаяние просто съедало изнутри. Виид сплюнул, чтобы не было заметно, что слезы готовы вот-вот хлынуть ручьем.

Наблюдающему со стороны за действиями Фабо Гастону оставалось только сделать вывод, что проблема куда серьезней.

- Насколько бы ужасно все ни сложилось, не стоит так разочаровываться...

Фабо приблизился еще на пару шагов. Теперь он уже был на расстоянии вытянутой руки от так неожиданно собранных за один момент монет.

Но не тут-то было. Сидевший с печальным выражением лица Виид в мгновение ока одним быстрым движением подхватил и упрятал все куда-то за пазуху. Даже если бы кто-то наблюдал за действиями со стороны, ему было бы очень сложно уловить эти движения.

'Денег совсем нет, так хоть эти гроши соберу'.

Один золотой и несколько серебряных монет, остальные - мелочевка. Но в сумме на полтора золотых набиралось, так что мелочь мелочью, а просто так оставить совесть не позволяет.

На самом деле для Виида это уже не являлось большой суммой, но вот для нищих художников Родиума эти деньги немалые. Фабо подошел еще ближе и ободряюще похлопал Виида по плечу.

- Хм, похоже, тебе действительно нужна помощь. Неужели ты просидел тут все время, ничего не поев?

До этого момента у Виида не было ни малейшего желания перекусить. Всецело поглотившие

его размышления не давали и секунды, чтобы подумать о чем-то другом. Но теперь, услышав подобные речи, он почувствовал действительно сильный голод.

- Я знаю неплохую забегаловку, где можно перекусить, не хочешь присоединиться?

- А почем там еда? - сразу же спросил Виид.

- Ну, если грубо прикинуть, медяков за 20 можно утолить голод.

Эта сумма равнялась примерно 7 буханкам ячменного хлеба, вот только если вы питаетесь хорошей пищей, сытость восполняется лучше, и потом дольше не захочется есть.

'Вроде хорошее предложение'.

Виид посчитал, что цель оправдывает средства, и поднялся.

- Конечно, пошли.

Рой нищих опять окружил его, но так как теперь его сопровождали Фабо и присоединившийся Гастон, им удалось пробиться целыми, невредимыми и не потерявшими ни одной монетки. А стоило только покинуть площадь и близлежащую улицу, попрошаек вообще практически не стало...

'Не стоит лишать нищих их заработка... И так больше золотого насобирал'.

Как бы то ни было, Виид гордился собой. Ему не только удалось выйти из затруднительной ситуации, но и подзаработать немного. Наполненный кошелек приятно грел бок.

- Давай сюда. Там дешево и вкусно, несколько минут - и вкусный обед тебе обеспечен.

Фабо и Гастон повели Виида по переулкам к обещанной таверне. Пришлось уйти довольно далеко от площади, но зато теперь не приходилось беспокоиться о попрошайках. Вокруг их вообще не наблюдалось.

'Надеюсь, там будет достаточно вкусно'.

По сравнению с крупными тавернами в центре, забегаловки на окраинах были дешевле, но это совсем не означало, что хуже. В каждом городе есть хоть одно местечко, куда можно попасть только через знакомых. Это своего рода скрытое сокровище, о котором знают только коренные жители.

Именно в такое место Виида привел Фабо. Согласно меню, за довольно недорого можно было заказать простенький суп, салат и хлеб. При этом от одного запаха свежего и душистого хлеба у оголодавшего Виида закружилась голова.

- Вкуснятина.

Виид наслаждался трапезой. Он и сам мог испечь хлеб, но это требовало затрат как времени, так и денег. А вот если хлеб испечен с такой любовью, то денег и не жалко.

Фабо довольно рассмеялся.

- Вкусно, да! Таких мест, как это, немного.

С этим Виид не мог не согласиться. Оглядываясь вокруг, он видел практически полностью забитый людьми зал

Очень быстро тарелка опустела, и Виид повернулся к недавним знакомым.

- Благодарю тебя. Мне удалось очень вкусно и, главное, недорого поесть.

- И чем теперь собираешься заняться? - заинтересованно спросил Фабо.

- Вначале осмотрю город.

- Город? Ты не сильно-то похож на туриста.

Родиум посещало огромное число путешественников, поддавшихся веянию моды, заключавшемуся в посещении разных удивительных и просто интересных мест. Вот только туристы ни с того ни с сего попрошайничеством не занимаются.

- Я прибыл сюда для получения и развития профессиональных навыков.

- А твоя профессия?..

- Скульптор.

- Хм. Сложноватую ты себе дорогу выбрал.

Гастон и Фабо понимающе кивнули друг другу. Один этот факт с лихвой объяснял и странное поведение Виида, и почему он занялся попрошайничеством, и что за трудности ему пришлось преодолеть.

- В мире искусств такая фундаментальная профессия, как скульптор, - дело нелегкое, - произнес Гастон. - Требуются талантливые руки, трудолюбие, умение передать воображаемый образ в законченную работу. Даже в Родиуме, прозванном городом мастеров и художников, не так много игроков, выбравших данную профессию. Хотя я слышал, где-то на свете есть великий скульптор...

- Великий скульптор?

- Да. Это тот, кто выбрал отвергнутую остальными профессию и преодолел все сложности, вкладывая себя в работу без остатка.

- Отлично, что такие люди есть. Где в Родиуме можно с ним встретиться?

- Э-э-э, нет. Не в Родиуме... Говорят, в Розенхайме есть такой человек, вроде как пирамиду и статую Сфинкса он сделал. Если это был действительно такой скульптор, хотел бы я посмотреть на те творения... Еще, говорят, по всему континенту запрятаны его творения. Например, недавно в небесном городе Лавиасе было найдено множество скульптур. Ходят слухи, что это именно его работы. Те, кто их видел, утверждают, что у него как минимум 7-й уровень навыка скульптурного мастерства. Очень качественные и красивые работы.

'.....'

Сказать, что после этих слов Виид был удивлен, - значит ничего не сказать. Он знал, что широко известен в связи с выполнением последних заданий, но чтобы прославиться еще как скульптор...

'Неожиданно. И вправду, благодаря искусству можно добиться совершенно другой известности'.

Виид отодвинул тарелку и поднялся с места.

- Тебе пора идти?

- Да.

- Ладно, будем рады увидеть тебя в будущем. Кто знает, может, со временем ты поднимешь свой уровень, разбогатеешь и захочешь построить дом или приобрести туда великолепную картину. Тогда старина Фабо и строитель Гастон к твоим услугам.

На прощание они пожали друг другу руки.

Город мастеров и художников, Родиум, хоть и был переполнен огромным количеством нищих, но все равно оставался красивым и романтичным. Архитектурные постройки идеально гармонировали с окружающим ландшафтом.

Тут и там на улочках красовались произведения искусства - от прекрасных и изящных до грубо выполненных работ. Множество молодых художников прямо на глазах Виида писали свои картины. Некоторые игроки музицировали или устраивали импровизированные выступления. Часто встречались путешествующие парочки, заглянувшие полюбоваться диковинками

Это было идеальное место для осуществления грез игроков с ремесленными профессиями. Разве что из-за отсутствия средств, недостаточное обслуживание то и дело бросалось в глаза: облупленная краска на зданиях, грязные скульптуры и, порой, неприбранные улицы.

Все из-за того, что обычным игрокам, не относящимся к искусству, не было никакого дела до самого города. Во всех городах Королевской дороги идет жестокая борьба за привлечение постоянных жителей. Ведь с увеличением населения расширяется подконтрольная властям города территория, совершенствуются технологии, а после них начинается активная торговля, производство, больше денег поступает в бюджет.

Сейчас же в Родиуме практически не продавалось оружие и доспехи. Да что говорить, если ближайшее хорошее охотничье угодье посещало от силы несколько десятков игроков. Соответственно, и торговцев или гонящихся за добычей людей здесь практически не было.

'А одним искусством много не заработаешь'.

Наблюдая окружающую бедность, Виид еще больше утвердился в своих убеждениях.

Чародеи, кузнецы и портные, вступив на путь, часто жалуются на сложность и высокие требования по сравнению с профессиями из мира искусств, которые казались более легкими. Но вот если бы они увидели окружающую обстановку, нищих на улицах, такие выкрики пропали бы в мгновение ока.

За каких-то пару часов Виид не спеша обошел весь город.

- Мой свет, благословение, любовь! Навечно я с тобой! - доносилась песнь молодых бардов, завлекающих туристов потратить пару-тройку монет в ближайшей таверне.

Барды часто встречались на улицах города. Своей музыкой они поднимали боевой дух и другие характеристики игроков, благодаря чему получали дополнительный доход от собравшейся аудитории. То есть они нашли замечательный способ обойтись без попрошайничества! По этой причине профессия барда в Родиуме считалась одной из самых престижных.

Следующими в шкале пользующихся популярностью профессий стояли ювелиры. Они могли обработать любой вид драгоценных камней и, соответственно, создать украшения, повышающие характеристики игроков.

Скульпторы с повышением уровня тоже могли создавать несложные изделия, но по сравнению с работами настоящих ювелиров это были обычные поделки. Особенно сильно разница заметна на высоких уровнях мастерства, когда ювелирам открывались только присущие их профессии навыки.

'А все-таки не зря этот город прозвали местом мастеров и художников'.

Виид не спеша бродил по улицам, рассматривая многочисленные произведения искусства. Особенно много работ можно было найти рядом с резиденциями ремесленных или художественных гильдий, коих в Родиуме набралось больше трехсот! Ни в одном другом городе вы не найдете такого количества представительств.

Как раз гармоничное сосуществование боевых и ремесленных гильдий считалось сильной стороной Родиума. Можно было сказать без преувеличений, что тут собрались практически все виды разнообразных профессий.

Виид замедлил шаг и начал активно вертеть головой.

- Итак, откуда начнем поиски информации?

Подсказку о Лунном скульпторе предлагали искать в одной из гильдий художников.

Настала пора познакомиться с жителями Родиума и главой гильдии. Начать использовать лишающие собеседника здравого смысла лесть, похвалу и другие всевозможные приемы, в которых Виид так поднаторел.

- Хотя... есть более первостепенная задача. Для начала неплохо бы повысить навыки.

Прежде чем направиться на поиски гильдии художников, Виид зашел в попавшееся ему на глаза здание - гильдию воинов.

То, что Родиум славился своими художественными мастерами, совсем не исключало существования всевозможных боевых направлений.

Воин Бурамас для стартовой точки в игре выбрал именно Родиум. Ему, как очень любящему путешествовать человеку, ремесленный и славящийся своим искусством город показался очень привлекательным.

И он не ошибся: на начальных уровнях выбор оказался невероятно удачным!

Пока большая часть игроков сидела на месте и старалась постичь премудрости ремесла,

Бурамас легко нашел себе добычу за стенами города.

В других, более популярных королевствах обычно шла огромная конкуренция за начальных зайцев и лисиц. Доходило даже до того, что игроки не могли найти животных больше, чем требовалось для выполнения задания.

Но в Родиуме эти звери шумно бродили повсюду, что позволило Бурамасу быстро поднять начальные уровни и получить хорошую добычу. Кроме того, между немногочисленными игроками боевых профессий тут царило невероятное единство.

'Среди рожденных в Родиуме нет лучше меня'.

Стоящего рядом с тренировочным пугалом Бурамаса охватило чувство гордости и самодовольства. Не так давно он достиг звания лучшего воина в Родиуме и стал приближенным к гильдии человеком...

Но тут в зале прозвенел дверной колокольчик, и заинтригованный Бурамас направился в сторону входа, где и натолкнулся на какого-то незнакомца.

- О, я вижу нового воина в нашем прославленном городе? - заинтересованно спросил он.

В первую очередь Бурамаса интересовала профессия незнакомца. В Родиуме было сложно собрать группу для охоты на высокоуровневых монстров, и каждый новый человек ценился буквально на вес золота.

Только вот, к его разочарованию, пришедший в гильдию Виид отрицательно покачал головой.

- Я не воин.

- Тогда зачем ты пришел в нашу гильдию?

- Потренировать навыки и... Да, в общем-то, других дел-то и нет.

Виид прошел мимо него в тренировочный зал.

'Хм... Не воин, тогда что ему тут понадобилось...?'

Охваченный любопытством Бурамас направился следом и стал внимательно наблюдать за вставшим перед инструктором Виидом.

Инструктор быстро окинул взглядом нового гостя, после чего прямо и немного грубо спросил:

- Зачем ты пришел?

Простодушные и посвятившие всю свою жизнь бою воины недолюбливали всех этих представителей искусства. И холодный взгляд инструктора был тому прямым подтверждением.

Виид поклонился, молча снял и уложил в сумку шкуру Йети. Как и практически везде, в Родиуме царила жара, и в общем-то, эту одежду стоило убрать давным-давно.

Затем он снял кожаную броню, бросив ее на пол, и встал напротив инструктора.

- Ударьте меня, пожалуйста.

- Что ты сказал?

- Испытайте меня. Я хочу проверить свою способность защищать товарищей.

В глазах Бурамаса блеснуло удивление. Такое испытание не относилось ни к одному из известных ему способов улучшения навыков!

Инструктор не спеша наклонился и поднял одну из тренировочных палок.

- Дерзкий слабый художник, столь наглый и бесстыдный, требует отдельного урока...

С резким свистом палка ударила по груди наглеца, явившегося в 'святую' обитель. Удар был настолько сильным, что громкий звук разнесся по всему залу.

Но Виид даже не сдвинулся с места.

- Значит, этого недостаточно. Ну что ж, попробуем так...

И инструктор ударил еще раз, и еще раз.

Но, к его удивлению, выражение лица Виида нисколько не изменилось.

- Похоже, я поспешил с выводами.

Голос инструктора зазвучал более вежливо. Однако он не отложил палку в сторону, а, наоборот, собрал еще больше силы, настолько, что у него выступили сухожилия на предплечьях.

- Если боль от удара станет невыносимой, скажи. Иначе, упрямясь, можешь и погибнуть...

- Я в порядке.

- Хм... Тогда я продолжу.

Инструктор вкладывал в каждый следующий удар все больше и больше силы. Тем не менее Виид спокойно принял их все. Дыхание же инструктора от удара к удару становилось все тяжелее, и наконец, палка с треском переломилась.

- Хо-хо! Ты великолепен, - чуть отдышавшись, произнес инструктор. - А почему ты не закрывал глаза при ударах? Это, конечно, секрет, но я думаю, такой воин, как ты, может его узнать. Если закрывать глаза, боль становится не так ощутима, и это может помочь выстоять в серьезных сражениях.

Дзинь!

Вы получили новую характеристику - Выдержка.

Благодаря ей вы можете легче переносить самые тяжелые ранения. Данная характеристика повышается при выполнении долгих однообразных видов деятельности и учитывается отдельно от характеристики выносливости.

Вы выучили навык Зажмуривание.

Благодаря ему получаемый урон и чувство боли снижаются на 3%. Каждое следующее повышение уровня увеличивает данный порог на 1%. Но будьте внимательны: если будете постоянно закрывать глаза, можете подвергнуть себя большей опасности.

Грамотно пользуясь таким навыком и распределяя равномерно урон, можно было открыть новые способы сражения с противниками, благодаря чему шансы на выживание увеличивались.

Довольно улыбнувшись, Виид надел свои доспехи.

- Спасибо за науку. Я стал уважать профессию воина за возможность защитить своих товарищей и сражаться на передовой с монстрами.

- Для меня тоже было большой честью встретить столь замечательного воина. Возвращайся в любое время, здесь тебя всегда будут рады видеть.

Виид поклонился инструктору и направился к выходу из тренировочного зала.

И в этот момент у Бурамаса не выдержали нервы, и он прокричал:

- Что за бред?!

Только что полученный навык требовал более 400 очков выносливости. Поэтому, кстати, Бурамас и не мог пока его выучить. Ведь выносливость, как одна из пассивных характеристик, поднималась только сама по себе. Причем по очень простому принципу: чем больше урона получал игрок, и меньше здоровья у него оставалось, тем выше вырастала характеристика. В общем-то, она и отвечала за размер получаемого урона.

'Как этот парень вообще смог сражаться в тех битвах?'

Почти никто из воинов не путешествовал по миру в одиночку. А в отряде или все битвы

проходили очень ровно, или игроки сразу гибли. Поэтому критических моментов, дающих возможность повысить характеристику, практически не было. И даже у самых высокоуровневых игроков она не превышала 250 очков.

Это выглядело настолько нелепо, что Бурамас побежал вперед и встал на пути Виида.

- Скажи! Как тебе это удалось?! Какая у тебя профессия?

- Скульптор.

- .....

Потерявшему дар речи Бурамасу только и оставалось, что наблюдать, как закрывается дверь тренировочного зала.

* * *

В гильдии Стальной розы вовсю шли приготовления.

- Нам нужны добровольцы всех профессий для экспедиционного отряда! - зазывали участники похода людей с улицы. Но в ответ часто слышали только одно:

- Вы с ума сошли? Север не изведан, там все погибнут...

Тогда гильдия в поисках желающих принять участие в экспедиции обратилась к союзникам. И получила поддержку более чем 400 высокоуровневых игроков. Плюс к этому в день выступления должны были присоединиться еще 30 темных геймеров. И это все - только высокоуровневые игроки!

- Первым всегда трудно, но мы прорвемся и откроем север. Главное - избежать бессмысленных жертв...

Шли заключительные сборы. И хотя сила набралась невероятная, опыта таких походов у гильдии не было, и мероприятие можно было назвать большой авантюрой.

Поэтому Оберон желал на сто процентов увериться, что все возможные приготовления будут выполнены в лучшем виде.

- Мы нанимали только сильнейших...

Авантюристы, убийцы, воры, картографы, следопыты были определены в отряд разведки.

Но и множество других профессий ни остались без дела.

- Священники! Нужно как можно больше священников: благословение и лечение потребуются слишком многим. Как минимум один повар и три-четыре опытных кузнеца для ремонта снаряжения. Ну, и неплохо бы - несколько торговцев для перевозки товара.

Подготовка крупномасштабной экспедиции требовала не только времени, но и довольно много всевозможных приготовлений. Так как угроза со стороны монстров и находящихся там государств неизвестна, требовалось свести риски к самому возможному минимуму.

Именно поэтому другие лидеры гильдий, как и Оберон, не спешили выдвигаться вперед.

Наконец, подготовка объединенного братства была практически завершена.

Оберон и ключевые участники гильдии Стальной розы продумывали последние детали.

Старший мастер гильдии, Дром, привлек внимания лидера:

- Командир.

- Да?

- Мы же возьмем несколько человек Родиума?

- Из города художников? Зачем? - с сомнением спросил Оберон.

Повсеместно известно, что в Родиуме не может быть хороших воинов или, тем более, разведчиков. А если принять во внимание, что за последнее время экспедиция невероятно разрослась, нанимать еще больше даже высокоуровневых воинов Оберону уже не хотелось.

- Разве Родиум не славится художниками и ремесленниками? - явно что-то имея на уме, продолжил Дром.

- Ну....

- Их специализация - сохранение жизни... Во время экспедиции даже одна буря может нанести непоправимый урон всему братству. В связи с этим не лучше ли, чтобы среди людей была пара-тройка архитекторов, способных возвести хоть какое-то укрытие, возможно, хижину для отдыха?

Слова Дрома были не лишены смысла.

- Да, это хорошее предложение. Внести в списки архитекторов. Я об этом не подумал. Молодец!

Оберон довольно улыбнулся старому другу, на которого, похоже, снизошла мудрость небес.

- Также нужны еще барды. Пусть в бою они бесполезны, но их музыка может убрать усталость и, что важнее, повысить силу остальных игроков похода. То же относится и к танцорам.

Повсеместно было известно, что песни бардов повышали силу игрока всего лишь на 10%. Но учитывая сотни собравшихся и их уровни, эти проценты дорогого стоили. А если к ним прибавить воздействия танцоров и священников, получалась совершенно другая картина.

Однако найти и заманить хорошего Танцора или Барда в поход - не самая простая задача. Игроки данных профессий имели невероятное отвращение к всяким массовым походам. Из-за малого количества жизней и защиты они часто гибли от рук выискивающих убийц противника... Все из-за того, что при смерти барда наложенные песнями бонусы не только пропадали, но и порой значительно снижали характеристики игроков.

Но теперь все могло поменяться.

Оберон, почесав бороду, пробормотал:

- Предложение, конечно, интересное.

- Да, командир. Можно поискать и еще какие-нибудь профессии. Пусть эффект от способностей не слишком высок, но если собрать их все вместе, наша экспедиция получит значительное усиление. Поэтому нужно принять максимально возможное количество тех, кто может принести помощь в путешествии.

- Хорошо. Даю добро. В любом случае, отправляясь на север, мы пересечем Родиум; там и захватим с собой как можно больше полезных людей.

* * *

Получив новый навык в гильдии воинов, Виид направился в сторону сосредоточения представительств гильдий художников и ремесленников.

- Для начала следует найти ту, что относится непосредственно ко мне...

Виид решил довериться удаче. Подсказку о ваянии Лунных скульптур следовало искать где-то в городе, и, как ему казалось, самым вероятным местом для этого являлась гильдия скульпторов, к зданию которой он и пришел.

'Стоит начать отсюда'.

На удивление, через двери гильдии входило и выходило довольно много народу, но как только Виид поравнялся со входом, стоящие по бокам стражи преградили ему путь.

- Заходить внутрь могут только жители Родиума. Если хотите пройти, вам нужно сначала зарегистрироваться в качестве художника, - спокойно и строго сказал один из них.

- А как мне это сделать?

- Вам нужно пройти в Ассамблею. Это здание в конце вон того переулка.

Поблагодарив за разъяснения стражу, Виид отправился в указанную сторону. Найти Ассамблею не представляло никакой проблемы: она располагалась в так и притягивающем взгляд роскошном трехэтажном здании.

'Даже несмотря на то, что ремонт бы не помешал, это здание великолепно'.

Виид открыл дверь и вошел внутрь.

Перед его глазами предстало просторное помещение, заполненное столами с трудящимися над бумагами людьми.

- У нас гость... Какая редкость, - раздался голос подошедшего служителя Ассамблеи. - Чем я могу вам помочь?

- Я хочу зарегистрироваться в качестве художника.

После слов Виида по лицу служащего пробежала улыбка.

- Коренные жители нашего города не нуждаются в регистрации. Значит, Вы чужестранец... Тогда позвольте узнать, откуда Вы?

- Из королевства Розенхайм.

- Хм... Издалека. Но искусство так быстро и широко распространяется, что удивляться, в общем-то, нечему. Позвольте, я поведаю немного о нашем городе. Родиум - это сосредоточение искусства и культуры! Что очень важно, так как только благодаря им жизнь других людей делается глубже и интересней. Именно поэтому мы сохраняем и стараемся приумножить все возможные достижения искусства.

Виид кивнул. Не так давно он и сам смог убедиться в правдивости этих слов. Во время прогулки ему на глаза попалось множество прекрасных скульптур, фонтанов, картин и других всевозможных работ. Причем если тут они просто стояли на улице, то в любом другом королевстве заняли бы место в музее или покоях знати.

Поскольку здесь было так много работ, город заслужил от мастеров прозвище 'Царство небесное'. К тому же на Родиум возлагалось много надежд. Если наладить дружественные отношения с властями, можно было получить задания на создание произведений искусств.

Именно поэтому гордости служащего не было предела.

- Вам уже доводилось лицезреть Родиум на закате дня? Честное слово, очарованию пейзажей нет границ. Множество туристов приходит полюбоваться ими. Искусство, способно обогатить душу! И мы всегда рады приветствовать новых мастеров в городе.

Но вот Виид, выслушав этот поток восхвалений, совершенно не впечатлился.

Совсем недавно ему чуть ли не силой пришлось пробиться через огромное количество нищих, которые фактически захватили значительную часть города. Возможно, если бы он не видел всего этого, рассказ служащего и смог бы его впечатлить, но он уже имел чёткое представление о том, что творится на улицах.

Город без денег! И, следовательно, без хозяина.

Однако у Родиума все же были и преимущества. Например, активно развитая торговля произведениями искусства. Даже простенькие изделия в городе могли быть проданы немного дороже, чем где бы то ни было. Также тут легко найти задания на создание произведений искусства. Так как город славился своими мастерами и красотой, огромное количество людей со всего мира заказывало тут работы. Именно поэтому, кстати, многие художники не могли или не хотели покидать стены города.

- Я хотел бы узнать правила регистрации в Ассамблее художников.

- Да, да... Сейчас я все объясню. Желающие зарегистрироваться в качестве художников люди из других государств должны сделать квалификационную работу.

- Что сделать?

- Конечно же, произведение искусства. На улице, ограде, стене здания - не важно, где! Главное, сделайте, и мы с радостью примем Вас в наш славный город. Вы, кажется, скульптор? Тогда сотворите статую.

Дзинь!

Скульпторы Родиума доказывают свои мастерство и страсть созданием прекрасной скульптуры.

Уровень сложности: не указано.

Ограничения: Созданная скульптура должна соответствовать уровню мастерства создателя. За отказ от задания значительно снижается слава или ограничивается всякая деятельность в Родиуме.

В общем-то, примерно этого Виид и ожидал. Да и стало понятно, почему улицы города уставлены столь многими произведениями искусства. Но вот что для него оказалось полной неожиданностью, так это соответствие работы уровню скульптора! Получалось, ему придется сделать Прекрасную или даже Грандиозную скульптуру!

- Я создам статую.

Вы приняли задание.

Глава 2. Золотая статуя.

После того, как друзья ушли охотиться на Королевского змея, оставшемуся в горах Манауэ стало нечем заняться. В столь диких и отдаленных от крупных столиц землях найти хорошее местечко для торговли - не самая простая задачка. Но Манауэ не расстраивался:

'Нет еще в мире такого места, где нельзя подзаработать!'

Если кто-то и мог посоревноваться с Виидом в жадности к деньгам, так это именно он. За последние несколько месяцев в жизни Манауэ многое изменилось: он приобрел новых друзей, развил навыки торговли, чуть-чуть разбогател и даже поучаствовал в нескольких сомнительных операциях. Но главное осталось неизменным - его нескрываемая жажда денег!

- Пора начинать торговлю. Хватит бессмысленно тратить время. Вокруг множество деревень орков и эльфов. А на равнинах еще и поселения изгнанников.

К последним он и отправился на своей повозке. Кочуя от деревни к деревне, он останавливался в центре главной площади и заводил давно выученную 'песню':

- Скупаю вещи! От шкурок зверей до трофеев с полей! Все куплю, с собой увезу!

Вначале Манауэ без разбора скупал трофеи в поселениях изгнанников. Предметы были самые разные: от обмундирования и оружия до ловушек и шкурок животных. Причем из-за низкой цены скупал он их в огромных количествах и очень быстро забил тележку товаром в пять этажей.

Следующей остановкой стала крепость темных эльфов. Населяющие ее эльфы славились необычайным ремесленным мастерством, не чета, конечно, гномам, но все равно - созданные ими предметы обладали высокой прочностью и пользовались большой популярностью.

Манауэ и здесь закупился по максимуму. Продавая шкуры животных чуть ли не по цене, за которую их приобрел, он освобождал место в повозке, которое тут же забивал товарами темных эльфов.

За несколько напряженных часов все возможное было сделано, и пришла пора отправиться в поселения орков. В смрадное, заполненное дикими орками место!

Хотя дикими их уже просто так назвать язык не поворачивался. За последние дни в деревне появилось множество новых игроков, занимающихся выполнением заданий племени орков.

- Я орк. Чхив-вчих!

- Ну, если ты орк, то первым делом обязана научиться правильно чвикать! Чви-чви! Повторяй за мной!

- Ой, как это забавно! И мужественно! Чви-чви-чви.

- Эрчви, перестань слюной брызгать. Чви-чвик!

Одетых в начальную броню орков собралось великое множество. Те, кому очень сильно понравились видео с выполнением заданий орком Каричи, ощутили невероятную привлекательность к расе орков: их силе, многочисленности, напору и дикости, благодаря которым они стали властителями горной цепи Юрокина!

Мечтая о приключениях, эти люди начинали игру за орков, и теперь у восточных ворот поселения собралось больше тысячи шумящих и потрясающих оружием зеленокожих. И это еще без новичков, не имевших возможность покинуть деревню до истечения четырехнедельного срока.

- Давайте охотиться. Чвик.

- Тут рай для монстров!

- Чви! Много добычи для настоящих воинов!

Собравшаяся толпа потихоньку разбивалась на небольшие отряды игроков, желавших поохотиться на обитающих рядом с поселением монстров. Словно дикари, они дрались

заостренными палками, а порой - и просто толстыми ветками деревьев.

Ни один игрок из центральных королевств или, например, Розенхайма не стал бы использовать данные деревяшки в качестве оружия, потому как урон и прочность у них недопустимо малы.

Любимец девушек по имени Эрчви первым в группе устремился к врагу. Деревянная палка с громким свистом обрушилась прямо на голову волка. Мощь удара оказалась такой, что оружие чуть не переломилось!

- Молодчина, Эрчви! Чви!

- Сила, бьющая через край. Красавчик! Чвик.

Побеждая первого монстра, зайца или лису, игроки других рас, как правило, не могли похвастаться большой силой. А эта группа без видимой сложности завалила сразу матерого волка. Все из-за того, что для орков вся жизнь - это череда разнообразных стычек, в которых даже без амуниции они могли, благодаря толстой шкуре и невероятной силе, на равных сражаться с сильными противниками.

Поэтому там, где люди сдавались и отступали, орки даже с самым плохим оружием перли вперед.

- Я правитель горных высот Юрокина! Чви-чви-чви! Я один из орков!

- Орк, орк, орк!

- Чвиик! Чви-и-ик! Убьем всех монстров!

Орки скакали от радости, громыхая на всю округу. То, как они победили волка простыми палками, поражало. Чрезвычайно быстрый рост уровней на первых порах в Королевской дороге - неоспоримое преимущество этой расы.

Манауэ открыл торговлю прямо на главной площади деревни.

- Эй! Продаю вещи для путешествий. Бинты для ран, рюкзаки для трофеев! Есть и оружие! И пища, вкусная! А то ваша-то с плесенью!? Да без соли даже. Подходите, приправы эльфийские берите!

- Чви-и-и-к!

- Беру все! Чвиик! И оружие одно, пожалуйста.

Очень быстро образовалась огромная очередь. Деревня орков была всем хороша, вот только в ней не наблюдалось ни одной лавки , что Манауэ оказалось только на руку.

У торговца, свалившегося как будто с небес вместе с самым необходимым товаром, игроки покупали все вплоть до ржавых мечей. Повозка с каждой минутой пустела все быстрее и быстрее.

- Соблюдайте очередь! Вещей еще много!

Манауэ, как настоящий торгаш, распродал все без остатка. Заработав при этом более 100 тысяч золотых! Все благодаря тому, что на вещи он завышал цену в 2-3 раза, а на оружие - и до

10-ти. Зная это, его, возможно, и обвинили бы в жадности, но Манауэ, благодаря Вииду, усвоил одну простую истину:

- Если клиент доволен, то все в порядке.

Сами вещи для начинающих игроков стоили сущие копейки. Но из-за их огромного количества кошелек торговца наполнился в мгновение ока. По сравнению со всеми прошлыми попытками заработать в Землях отчаяния эта получилась невероятно удачной.

К тому же приветливый вид довольных покупкой орков радовал Манауэ. Правда, немного и недолго...

- Чви-чвик!

Тут и там возбужденные и радостные орки обнимали и стискивали в железной хватке полюбившегося торговца.

- Кхо!

Все они старались походить на орка Каричи! Ступая по стопам своего героя, игроки стремились обрести те же харизму и силу, что шли от орка с видео. Многие думали, что это поможет им участвовать в таких же масштабных и невероятных заданиях.

Поэтому при создании своего героя они чуть-чуть подправляли лицо - в худшую сторону...

- Сделайте, пожалуйста, мне шрам.

- Хочу одноглазого героя!

- Лоб надо посильнее выпятить, и губы пошире.

- Клыки подлиннее.

- Рот такой, чтоб, когда говоришь, слюны побольше брызгало.

- Нос. Хочу нос, закрывающий пол-лица. Пожалуйста!

Даже без всех этих добавлений вид орков не вызывал большой притягательности. А теперь с повязками на глазах, с ужасными шрамами, идущими через все лицо, они хватали Манауэ и со всем пылом изливали ему свою благодарность.

Но в любом случае, если опустить эти маленькие неудобства, за один раз удалось продать кучу вещей и заработать невероятную популярность!

Торговец орков Манауэ!

Пусть население деревни и не слишком большое по сравнению с другими столицами, но среди игроков не осталось ни одного, кто бы не знал 'великого' торговца.

'Поначалу у орков невероятно быстрый рост уровней. Но как только они достигнут второго выбора профессии, все изменится...'

Кроме того, орки неповоротливы и уязвимы к магии, из-за чего неспособны обходить ловушки и призывать божественную магию. Конечно, среди них встречаются шаманы или заклинатели,

но их способность заживлять раны незначительна и является лишь очень малой частью боевой мощи.

'Обделенные мудростью и интеллектом, но зато чрезвычайно физически развитые орки. Очень скоро они повысят уровни и захотят новое снаряжение... И так как конкурентов нет, пойдут они ко мне! Черт, это же мечта любого торговца!'

Преисполненный надежд Манауэ начал свою авантюру. И первым делом он стал скупать трофеи у игроков в деревне, забивая опустевшую повозку.

- Эй! Подходи! Куплю все, что есть!

- Все? Чви-чвик!

- И у меня! Пожалуйста, купите это.

За следующие несколько часов Манауэ скупил всё. Трофеи нескольких тысяч орков! Причем из-за отсутствия конкуренции сделал он это по невероятно низким ценам.

Мечта начала потихоньку осуществляться. Всего лишь за пару торговых операций он заработал больше, чем за весь год с начала игры. При этом количество игроков, выбирающих расу орков в игре, все еще продолжало расти, что открывало перед Манауэ врата в сады Эдема.

'Заработав столько, можно пару деньков и отдохнуть...'

Уже было начатая мысль невольно погасла под сказавшимся и оставшимся где-то внутри него влиянием Виида.

'Нет. Раз есть возможность заработать, нужно зарабатывать. Покупать и продавать, затянув потуже пояс и до предела снижая цены'.

Более того, пересекая на своей повозке земли, расположенные между деревней орков, поселениями изгнанников и крепостью эльфов, Манауэ не расслаблялся. Сидя на облучке, он старательно работал руками.

- Как бы то ни было, а без понимания, на одной торговле далеко не уедешь. Да и чтобы стать по-настоящему богатым, требуется хоть что-то производить.

Поэтому Манауэ старательно вырезал статуэтки во время скучной дороги. Основы скульптуры он выучил еще в королевстве Розенхайм.

Главной его целью было поднять навыки швейного и ювелирного мастерства. Причем сделать это за счет развитого ремесленного навыка. Умей он шить одежду из купленных шкурок или создавать ювелирные украшения из неограненных камней, прибыль возросла бы в два, а то и три раза.

Однако из-за того, что его профессия не относилась к ремесленным, скульптурное мастерство, а с ним и Ремесло, росло очень медленно.

И тем не менее Манауэ старательно трудился над статуэтками.

* * *

Ее звали Сээчви. И в этой игре она решила стать орком.

- Чвиик!

Девушка-орк! По человеческим критериям раса орков считалась весьма уродливой, из-за чего милая половина ее всячески избегала. Это доказывал и тот факт, что женского населения среди игроков-орков насчитывалось не более десяти процентов.

Но Сээчви была другой.

- Эй, привет! Орки - лучшие! Чви-и-ик!

Оглядывая новообретенную внешность, она довольно улыбалась.

Вместо тонкой и длинной, как у оленя, шеи торчало толстое бревно. Заместо стройных бедер - кривые толстенькие ножки. Ну, и самое страшное - выпирающий и от каждого движения колыхающийся огромный живот.

При создании героя-орка, в отличие от других рас, можно было вносить лишь совсем небольшие изменения. Зато это компенсировалось возможностью заполучить какие-то уникальные племенные характеристики.

В общем, в игре Сээчви появилась в образе огромной, напоминающей внешне больше бочку на коротеньких толстых ногах, оркши.

- Как удобно. Теперь не нужно беспокоиться по поводу внешности. Чви-и-ик!

Такой вид ее более чем устраивал. С утра до ночи, изо дня в день ей постоянно требовалось следить за тем, как она выглядит, еженедельно посещать фитнес-центр и всевозможные салоны красоты.

Теперь же все волнения на подобный счет улетучились.

- А кстати, чвик, где Союн? Чви-чви-чвик!

Подлинной личностью Сээчви была психиатр социального реабилитационного центра 'Новая жизнь' Чха Юньхи .

У нее, прозванной Снежной королевой, были свои причины, чтобы заново, теперь уже в образе орка, начать игру в Королевской дороге. При последнем просмотре записи из игровой капсулы Союн она увидела, что девушка плачет.

'Наконец-то она научилась выражать эмоции. Рана пусть и понемногу, но начала затягиваться'.

Сээчви очень хотела встретиться с Союн, которая до сих пор старательно избегала любых контактов с людьми. Единственным, с кем она хоть ненадолго объединилась, был маленький, но отважный орк Каричи. И теперь, следуя его примеру, Сээчви желала найти и вернуть ту, что умела так заразительно плакать и смеяться.

- Где же ты, Союн? Чвик!

Как только спало четырехнедельное ограничение на выход за пределы деревни, Сээчви сразу же потопала в сторону ворот.

Союн находилась где-то в лесу, недалеко от одной из обширных равнин. Все это доктор узнала благодаря записи из игровой капсулы. Вот только, даже имея видео, найти это место представлялось не самой простой задачкой. И кроме того, требовалось не только найти правильное направление, но еще оставался вопрос, как пройти через ту толпу монстров, что неизбежно появится на пути.

'Нужно как можно быстрее отыскать Союн. Должен существовать способ, позволяющий определить, куда нужно двигаться'.

В это время сзади раздался чей-то голос:

- Чви-чвик! Эй!

Оглянувшись, она увидела огромного толстого орка. Тот величественно стоял, держа в руках глефу, проржавевшую настолько, что ее давно уже пора было выкинуть. Рядом собрались еще три или четыре таких же игрока.

- Чви-чви-чхви!

- Фчхи-чвик!

- Чви-и-ик, нас четверо, может, объединимся?

Орки затрясли толстыми, как у поросят, щеками, выражая свою радость знакомству.

Вас приглашают в группу!

Составление групп что у орков, что у людей было делом сугубо индивидуальным. Даже при невысоком уровне лидерства любой игрок мог легко собрать довольно многочисленный отряд. Никаких штрафов при десяти или даже двадцать участников на опыт не налагалось. Поэтому случаи одиночной охоты в игре были крайне редки.

Сээчви оперлась на дубинку.

- Давайте объединимся! Чвиик!

- Отлично! Чви-чвик!

Она с радостью присоединилась к новым знакомым.

'В любом случае, встретиться с Союн так просто не получится. А для обхода горных цепей

поднять несколько уровней точно не помешает'.

И Сээчви отправилась с орками на встречу волкам, блуждающими в окрестностях деревни.

Волки прыгали и рычали, словно бешеные. Как и орки, они объединялись в большие группы и отправлялись на охоту за добычей. Пусть монстры и не могли похвастаться большим уроном, но слаженная одновременная атака нескольких особей уже унесла жизнь не одной сотни орков.

- Опасность! Чви-и-ик!

- Сюда, пригнись!

Пока новые знакомые пытались отбиться сразу от нескольких монстров, один из волков незаметно подобрался и, радостно рыча, прыгнул навстречу Сээчви. Но та не растерялась. Натренированное во множестве боев тело отреагировало само собой.

Пусть и неизящно отступив в сторону, она с разворота долбанула по пролетающему мимо волку. Палка ударила точно по макушке монстра.

Удар получился такой мощный и громкий, что на мгновение ей показалось, будто оружие треснуло.

Волк же, пару раз кувыркнувшись по земле, быстро вскочил на ноги, но на Сээчви напасть еще раз не решился. Вот только теперь она сама летела в атаку. И от топота ее массивного тела вздымались клубы пыли.

'Похоже, для снятия стресса палка - лучшее средство!'

Оружие плясало в руках Сээчви. Ей все больше и больше нравилась раса орков с их простыми и точными ударами без каких-либо размышлений и вычислений.

- Вот, вот, вот, получите! Чви-чви-чвик!

Толстое тело Сээчви словно порхало в окружении стаи волков.

* * *

Лес Карака.

Пэйл, Зефи и Сурка пребывали в сильном напряжении.

- Охо-хо-хо-хо.

- А они прикольные.

- Достаточно легкомысленно, Учитель.

- А вот и нет, это все - ловкость рук.

Впервые друзьям удалось в полной мере увидеть истинную силу МЕЧей. Понаблюдать за их удивительным владением телом и изобретательностью в бою. Все движения воинов были

невероятно точны, молниеносны и не оставляли монстрам никаких шансов.

- Вы нанесли смертельный удар.

- Вы повредили жизненно важный орган.

- Вы атаковали глаза. Поле зрения противника сужено.

- Вы повредили сухожилие на ноге. Движения противника замедлены.

Порхающие клинки МЕЧей мастерски справлялись с так и не нашедшей, что противопоставить, толпой. Монстров даже не спасал железные доспехи. Все из-за того, что всегда оставались слабые места наподобие глаз, шеи, суставов, попав по которым, можно не только покалечить противника, но и нанести критический удар. С какой-то стороны это было быстрое и жестокое избиение монстров.

Территорию леса Карака делили между собой три фракции: спрятавшиеся в цитадели хобгоблины, пещерные жуки и огромная стая оборотней.

Среди них самыми сильными были хобгоблины, которые сейчас и гибли от точных и смертельных ударов оружия пятерки бравых воинов.

- Как такое возможно? - тихо спросила Ирен.

Но ни Пэйл, ни Зефи не смогли дать вразумительного ответа. Практически далекая от непосредственного участия в бою Хварен тоже промолчала.

Тогда ответить на вопрос решила завистливо вздохнувшая Сурка :

- Иногда движения монстров можно предугадать в самом начале.

Мечта любого воина ближнего боя! Уметь видеть и попадать по самым уязвимым точкам противника, нанося урона в два, а то и три раза больше, чем от простой атаки.

Обычные игроки никогда не старались выискивать уязвимые точки противников, ведь гораздо веселее наносить по 2-3 удара, красуясь при этом перед своими напарниками. А вот МЕЧи, великолепно знакомые с боем, действовали от обратного. Каждая битва, словно новый эксперимент, продвигала их мастерство чуть-чуть вперед.

Причем они постоянно двигались, не позволяя врагам хоть на мгновение окружить их со всех сторон.

Зефи достал и внимательно осмотрел свою удочку.

- Честное слово, мне так и не удалось почувствовать вкус битвы.

Пэйл, размяв плечи, сказал:

- Да уж, в этом ты прав.

Достаточно уверенным в своих силах Пэйлу, Зефи и Сурке оставалось только вздыхать. За последнее время их владение навыками сильно выросло, и если сравнить всех игроков примерно того же уровня, они находились где-то выше середины. Тем не менее, наблюдая за смертоносными и точными ударами МЕЧей, они не могли не почувствовать разочарование в собственных силах.

Причем, несмотря на то, что они уже видели МЕЧей в деле, это осознание пришло только сейчас. Все из-за того, что прошлые противники - Йети могли похвастаться большим количеством здоровья и толстой шкурой, благодаря которым критические удары попросту не проходили. Каждый бой длился очень долго и однообразно.

С Хобгоблинами же все получилось в точности наоборот. Их было невероятно много, но каждый имел очень мало здоровья. Поэтому именно тут МЕЧи смогли продемонстрировать, на что они в действительности способны.

Быстрые удары клинков практически сравнялись с более мощными дальними атаками Пэйла. И хотя при использовании способностей, потребляющих ману, Пэйл и Зефи могли намного превзойти по урону МЕЧей, но в долгой битве или просто в ближнем бою простые и точные удары не знали себе конкуренции.

Вот только на самом деле у 'великих' воинов не все было так радужно, как казалось со стороны. Из-за отсутствия хороших доспехов защита каждого из МЕЧей получалась чуть ли не нулевой. При том, что выносливость и стойкость тоже практически не были развиты...

Все потому, что не озаботившись этим в начале игры, потом, с ростом уровней противников, возможность развития данных характеристик становилось все более и более трудной задачей. Ведь пропустив всего 3-4 удара высокоуровневых монстров, вы сразу же попадали в критическую ситуацию, из которой в 99 случаев из 100 прямая дорога к однодневному отдыху.

Но все равно, благодаря богатому опыту сражений в реальности, МЕЧи демонстрировали невероятное владение телом и оружием. Казалось, они порхают в полном окружении Хобгоблинов и с легкостью разят самыми эффектными способами одного противника за другим.

Вот только так казалось лишь со стороны, сами МЕЧи думали совершенно о другом:

'Черт, черт, черт! Нельзя подохнуть на глазах у детей'.

'Аж дрожь пробирает. Если следующий раз окружат пятеро, точно не выберусь'.

'Я обязан сохранить честь. Погибнуть от рук каких-то никчемных монстров - это...'

Сейчас МЕЧи сильно сожалели об отсутствии развитых навыков защиты или хотя бы хороших доспехов. На свою голову, при повышении уровня они вкладывали все очки характеристик в силу или ловкость, благодаря чему получили невероятную подвижность и мощность ударов.

Вот только в случае попадания в полное окружение, при котором противником отрезались все пути назад, для них неизбежно наступала смерть.

При этом даже кратковременное нахождение в толпе могло привести к тем же последствиям из-за нескольких незамеченных и в итоге пропущенных ударов.

Хорошо осознававшие все это Первый, Второй, Третий, Четвертый и Пятый старались не только оценить обстановку заранее, но и максимально эффективно координировать свои действия...

- Будьте осторожны, не лезьте сильно вперед.

- Прикрой, как только монстр зайдет ко мне сзади.

- Я выманиваю их на себя, остальное на тебе.

- В случае, если подтянется больше трех, делаем ноги.

Внимательное наблюдение за повадками монстров изначально позволяло получить значительное преимущество. Однако даже предугадав и избежав удары воинов ближнего боя, у МЕЧей оставалась неразрешимая проблема - маги. Даже обладая высокой ловкостью, полностью уклониться от заклинаний было попросту невозможно. Именно при встрече с магами они каждый раз жалели, что изначально проигнорировали характеристики защиты.

- Пока все довольно просто... - произнес Первый, чем рассмешил всех остальных.

- Ага. С таким количеством я бы даже пьяным справился, - улыбаясь, произнес Третий.

- Да будь их десять на одного, все равно мы бы победили, - резюмировал Четвертый.

Дальнейшая дискуссия прервалась, так как МЕЧи подверглись неожиданному нападению еще одной группы и попали в полное окружение. Только чудом, едва не потеряв жизнь, им удалось прорваться сквозь строй противника.

Но это им нисколько не помешало все еще ехидничать и, сверкая зубами, улыбаться.

Глядя на этих веселых и боевых парней, Ирен не могла не рассмеяться:

- Просто невероятно! Да вы круче Виида! Вначале дрались просто как львы! А вот потом... Потом напропускали ударов, но это для того, чтобы поднять стойкость, верно?

Пятый энергично закивал:

- Конечно. Все ж так делают.

Ирен еще шире улыбнулась, хотя на самом деле где-то в глубине души пребывала в небольшом замешательстве. На нее, как на священника отряда, ложилась ответственность за здоровье друзей. И если с Виидом все было понятно: благодаря высокой стойкости и защите, при низком уровне здоровья он мог продержаться еще очень долго, и она всегда могла его подлечить. То с МЕЧами ей было попросту неясно, что делать.

Те же, дабы сохранить достоинство, вообще ни о чем таком не задумывались. Единственно, что занимало всех их мысли, - это:

'Выжить'.

'Двигаться. Нельзя отдыхать, нужно двигаться'.

Таким образом МЕЧам для сохранении репутации приходилось драться на пределе своих возможностей. И надеяться в первую очередь не на всевозможные техники, потребляющие ману, а на простые проверенные удары, благодаря которым можно победить хоть тысячу противников подряд.

Зато со стороны все эти удары, пируэты, смена позиций и прикрытие друг друга казались чем-то невероятным. В моменты, когда Второй и Третий слаженно прорывались из полного окружения, буквально раскидывая строй врагов, у Пэйла и Сурки глаза лезли на лоб. Таких пируэтов и техники игры они никогда в жизни не видели!

- Э-эх!

Сжав кулаки, Сурка бросилась в бой. Встав рядом с МЕЧами, она прикрыла левый фланг и начала прицеливаться, выискивая слабые места противника.

'Простыми ударами тут не обойтись'.

Несмотря на опасность, она подбиралась ближе обычного и наносила серию ударов по брюху, ногам или голове Хобгоблинов, анализируя, какие из них оказались самыми разрушительными и неприятными для противника. Бой для Сурки открылся совершенно с другой стороны.

Зефи и Пэйл тоже не сидели сложа руки. Первый вытягивал или запутывал своей удочкой сразу нескольких противников, а второй вел обстрел по конечностям, препятствуя перемещению монстров и давая шанс проявить себя сражающимся впереди друзьям.

Вся группа почувствовала огромное вдохновение, глядя на действия МЕЧей.

'Монстру гораздо больнее, если ударить вот так...'

'Третья, четвертая, пятая... Я уже восемь слабых точек нашла!'

Так отряд все больше входил во вкус и постепенно наслаждался открывшимся с новой стороны боем.

* * *

Виид покинул здание Ассамблеи.

Для регистрации в качестве художника Родиума ему требовалось создать и установить на улице города одну статую.

- Нельзя провалиться...

В данный момент его скульптурное мастерство находилось на высшем уровне навыка. Исходя из этого, он не мог вырезать абы что. Требовалось сделать либо подобие недавних огромных скульптур льва и дракона, либо что-то детализированное и прекрасное.

Конечно же, при создании гигантской скульптуры вероятность выполнения задания

возрастала многократно. Вот только Родиум - город, и найти место для данной работы не так-то и просто, к тому же оставалась проблема с поиском материалов.

- Значит, Великолепная скульптура... Сперва бы неплохо чуть-чуть осмотреться.

Для начала Виид отправился на улицу, заполненную всевозможными лавками и магазинчиками. В недостаточно развитом Родиуме лавки с броней и оружием практически не встречались. Самих кузнецов тоже было немного, а те, что ковали, пока не могли похвастаться какими-либо хорошими предметами.

Тем не менее 'город художников' полностью оправдывал свое прозвище.

Магазин материалов для скульпторов! Да такой огромный, что ему было бы не стыдно находиться в столице любого из богатых королевств.

Виид, конечно же, зашел внутрь.

- Ля-ля-ля, - напевала красивая девушка за лавкой, протирая и расставляя всевозможные заготовки на главной витрине. - Уф, когда же все это продастся?

Большая часть товара была свалена в одну огромную кучу, примостившуюся в одном из углов. И смотря на него, она невольно печально вздыхала. Ей нравилось выбранная работа продавца, вот только покупателей, к сожалению, почему-то не наблюдалось.

- Так я и сегодня не заработаю.

Она работала в этом магазине третий день, и пока порог лавки переступило лишь пять человек, среди которых ни один ничего не купил. Они просто разглядывали витрины и с завистью рассуждали:

- За дерево больше одного золотого.

- Когда же мне доведется создать скульптуру дороже одного золотого?

- Нет слов. Сейчас и трех медяков не заработать...

И обескураженные покупатели покидали стены магазинчика. Даже если бы они захотели приобрести хорошие материалы, у них не было тех 50 медяков, требующихся для покупки самого дешевого товара. Поэтому им не оставалось ничего, кроме как покинуть магазин да направиться за стены города в поисках нескольких обычных веток или камней.

- Цены на хлеб сами по себе немалые. Нужно что-то менять, а иначе придется и после четырех недель вкалывать и копить на снаряжение.

Продавщица Сарин непрерывно вздыхала. Если воду еще можно бесплатно добыть из городских фонтанов, то за еду, есть у тебя заработок или нет, приходится непременно платить. И хоть при устройстве в магазин ей назначили минимальный оклад, чтобы по-настоящему заработать и осуществить мечты о покупке предметов, нужно хоть что-либо продавать.

Размер зарплаты напрямую зависел от суммы продаж!

И в данной ситуации Сарин оставалось только вздыхать.

- Эх, но что же мне делать?.. Покупателей нет. Хоть пыль стряхнуть...

Тем она и занялась, став по одному доставать выставленные на витрине образцы и бережно протирать пыль.

Именно в этот момент открылась дверь магазина.

Дилинь!

Сарин радостно повернулась к вошедшему Вииду.

- Добро пожаловать!

Вот только рассмотрев нового посетителя, она чуть ли не скороговоркой прощебетала:

- Здесь магазин сырья для скульптурного дела. Магазины оружия или амуниции дальше, на правой стороне улицы. Видимо, Вы ошиблись. Подсказать более точное направление?

Виид отрицательно покачал головой:

- Нет.

- О, значит, Вы пришли за сырьем! Тогда не спешите, осмотритесь тут как следует, у нас есть очень ценные материалы.

Сарин после прошлых зевак-посетителей не воспринимала никого всерьез. К тому же облаченный во всякую рвань Виид, больше похожий на еще одного нищего или начинающего свой путь игрока, не вызывал доверия.

Но, в любом случае, заниматься продажами надо: деньги с неба не сыпятся. Может, новый посетитель осмотрится да прикупит пару дешевых вещиц.

Виид прекрасно понимал настроение продавщицы. То, что за стойкой живой игрок, он понял сразу, по первой реакции. Если бы торговлей занимался НИП, то лишь из-за одного уровня славы разговор пошел бы совсем по-другому.

Не спеша он начал рассматривать товар в магазине, коего тут собралось великое множество. На полках встречались дорогая руда и покрытые самыми разными узорами камни. Особо ценные материалы, наподобие слитков золота, серебра или редких сортов древесины, прятались за стеклянными и, возможно, даже зачарованными витринами.

В стенах этого не самого большого магазинчика было собрано практически все необходимое для создания скульптур любой сложности. Не являйся Родиум городом художников и ремесленников, подобное было бы попросту невозможным.

'Если создам статую на основе таких материалов, вероятность успеха, да и сама ценность скульптуры, должна значительно возрасти'.

Конечно, если смотреть на город как на место существования художников, такие места и ресурсы дают больше шансов развиться и повысить мастерство в своей профессии.

Сарин подошла к внимательно рассматривающему товар Вииду.

- Извините.

- Да?

- Я закончила уборку, может, Вам рассказать что-нибудь о материалах?

Ей было попросту скучно. Покупатели заходили редко, и рабочий день тянулся невероятно долго. А поболтав с Виидом и поделившись теми немногими знаниями, что она получила за эту пару-тройку дней, можно было хоть ненадолго отвлечься.

Виид кивнул:

- Расскажите.

И девушка тут же открыла один из стеклянных прилавков и достала небольшой кусок древесины с очень гладкой на первый взгляд корой.

- Вот это дерево Набэ, оно очень прочное и после обработки уже никогда не сломается. Один из лучших материалов для начинающих. Но, к сожалению, из-за высокой цены малодоступен, - поставив его назад, она достала следующий экземпляр. - Еще один интересный материал. Благодаря приятному аромату пользуется хорошим спросом у покупателей. Создав какой-нибудь кулончик или еще что-либо, можно не пользоваться духами. Правда, проработка мелких деталей требует высокого мастерства в скульптуре.

Дерево, как один из самых известных материалов в реальности, было воспроизведено в Королевских дорогах выше всяких похвал. Встречались как гибкие, так и твердые разновидности древесины. Попадались и удивительные материалы со своими особыми свойствами.

Сарин притащила Виида к уличной витрине, рядом с которой располагался прилавок с выложенными на нем слитками золота. И хотя он был небольшим, всего метра полтора в высоту, зато полностью, от начала и до конца, забит слитками золота.

- Это гордость нашего магазина. Грандиозно, да? Как материал для скульптуры, золото обладает податливостью и в то же время - прочностью. Даже не представляю, что за скульптуру можно создать, ваяя из него. И все это стоит 7000 золотых. Просто огромная сумма, правда?!

Виид завороженно глядел на эту блестящую гору слитков. Благородный металл приятно переливался в свете солнца и как будто нашептывал, убеждая протянуть руку и забрать его себе.

'Если ваять из золота, статуя получится просто отличная... А вот эту деталь можно сделать из бирюзы...'

Сарин еще что-то рассказывала, но Виид уже толком не слушал, полностью погрузившись в продумывание будущей скульптуры. Тот образ, что возник в голове и с каждой секундой становился все более реальным. Поэтому, как только девушка замолкла, он сразу же перешел к делу:

- Я решил приобрести некоторые материалы.

- Да? Правда? Благодарю!

В благодарность она даже сделала небольшой реверанс. Если посетитель и вправду сделает

покупку, это станет первым ее успехом в торговле.

'Пусть хоть самое дешевое, но купит...'

Однако следующие слова превзошли все ожидания Сарин.

- Из того, что я видел... Возьму все куски дерева Набэ, также немного лавандового и все имеющиеся на витрине слитки золота.

- Д-да-а? Тогда общая сумма... Сумма дерева Набэ.... лавандового, а еще золото... Это же более 10 тысяч золотых!

Сарин не могла нормально подсчитать. Мысли то прыгали, то текли невероятно медленно. В надежде отвлечься и заставить голову заработать она перевела взгляд с улыбающегося Виида на примостившуюся в углу гору товара.

- Так-так... Все, что Вы назвали, будет стоить 18 тысяч золотых, - облегченно сказала она и в тот же момент, осознав размер суммы, поспешила добавить: - Это только начальная цена товара. Но в зависимости от ваших заслуг в Королевской дороге она может немного измениться. Сейчас я все еще раз пересчитаю.

Сарин поспешила водрузить перечисленный товар на прилавок и стала быстренько перекладывать материалы из одной кучи в другую, пересчитывая уже новую стоимость буквально на пальцах.

Виид внимательно следил за процессом. Пусть он и не обладал навыками торговца, как Манауэ, но все равно, благодаря высокой славе и скульптурному мастерству, рассчитывал получить значительную скидку. По его подсчетам, равную 30% от суммы.

Как и в жизни, один из бонусов знаменитых людей в Королевской дороге - возможность покупать вещи дешевле, чем они стоят на самом деле.

'Откуда такая большая скидка?!'

У Сарин перехватило дух. Оказывается, стоящий перед ней человек был невероятно известным! Разумно предположить, что и навыки скульптурного мастерства также находились на высоком уровне.

Именно в этот момент, наконец, до нее дошло, какой джекпот выпал. Однако даже с высокими навыками и славой при отсутствии денег ничего не будет. Сарин сглотнула слюну и медленно произнесла:

- Применив к 18 тысячам 30% скидку, получаем 12600 золотых. Вы готовы оплатить?

Виид без колебаний кивнул.

- Да, беру все.

Он не считал себя богачом, но за время игры все же сумел скопить хорошую сумму, от которой, правда, в свете недавних событий не так уж много и осталось. Но все же 12 тысяч золотых наскрести он еще мог.

- Э-экх-х, - от осознания Сарин чуть не поперхнулась.

'Комиссионные не менее 2,5 тысяч. Я получу две с половиной тысячи золотых!'

Сарин захватили эмоции. Для новичка, запертого внутри стен города на четыре недели, сумма выходила невероятно огромной.

Но Виид был не так прост, как могло показаться.

- Что ж, теперь все обстоятельно обсудим? Я зашел, чтобы все разузнать.

- .....?

Сарин никак не могла понять.

- Узнать? Что именно?

- Сколько Вы еще можете скинуть.

- Что?!

Неужели стоящий перед ней скульптор-богач собирается еще торговаться? Она такого даже в страшном сне не могла представить.

- Ну, вы же можете скинуть еще как минимум 2,5 тысячи...

- .....!

От такого предложения у Сарин глаза чуть ли не на макушку полезли. Беспощадное сбивание цены! Тот, кого она недавно считала лучшим клиентом, вдруг оказался ужаснейшим из воров.

- При подобной сделке мне ни копейки не достанется.

- 2499 золотых?

- Нет!

- Тогда 2490. Я все заранее разузнал. Даже в этом случае Вам достанется 10 золотых. Соглашайтесь...

И он достал лучший для переговоров аргумент - приятно звенящий мешочек с деньгами. Виид успел его незаметно подготовить, пока продавщица считала товар.

- Э-э-эх... Похоже, у меня не остается выбора.

Едва сдерживая слезы, Сарин все же решила отдать материалы в руки Виида. Тот не стал ничего ждать, а быстренько сгреб их в сумку и, попрощавшись, покинул стены магазина.

Теперь каждый шаг по улице города отдавался не самыми приятными для него ощущениями в плечах. Даже с учетом того, что рюкзак уменьшал вес любого из размещенных внутри предметов в четыре раза, тяжесть набранных материалов ощущалась.

Виид остановился и достал из рюкзака тяжелую черную глыбу.

- Идентификация!

Спекшийся конгломерат различных металлов.

Прочность: 100/100. Содержит части доспехов.

Когда-то давно кузнецу низкого уровня кто-то вручил доспехи с просьбой получить чистый металл. Но вследствие недостаточного опыта проведенная реакция только сильнее спаяла все в один большой кусок металла.

Теперь, дабы обратить реакцию назад, потребуется найти хорошего кузнеца, способного разделить друг от друга мифрил, железо и сталь.

- Надо бы его расплавить, - задумчиво произнес он.

Материалы, из которых состояла глыба, можно было использовать для создания новых и, главное, прочных доспехов. Не так давно Вииду пришлось снять достаточно неплохие доспехи из-за того, что при возвращении в человеческое тело носить огромное и тяжелое снаряжение ему попросту не хватало характеристики силы.

Не спеша он взглядом оценил огромную глыбу.

'Может выйти комплектов 5...'

Мифрил славился своей легкостью и прочностью. Если выковать из него на замену почившим ботинки со шлемом, можно получить замечательные предметы, благодаря которым увеличится не только защита, но и, возможно, какие-то другие характеристики. Это, несомненно, облегчит будущие сражения.

При особо удачных предметах он имел шанс обрести такую же силу и скорость, какой обладал во время пребывания в теле орка Каричи.

В самом деле, если говорить только о нагрудных доспехах, они уже были у Виида. Не так давно полученные в ордене Фреи доспехи веры Талока! Созданные когда-то давно знаменитым кузнецом-гномом, они обладали невероятной для него защитой в 85 баллов.

Вот только одеть их можно лишь при достижении 350 уровня. Которого у Виида пока еще не было. Зато у него был навык кузнеца, с каждым уровнем которого данное ограничение на ношение брони снижалось на 2%. Поэтому при достигнутом 2-м среднем уровне навыка кузнеца он уже мог носить данные доспехи.

- Ха-ха-ха.

На губах Виида заиграла широкая улыбка.

Каждый раз, как он проверял информацию о предмете, настроение поднималось. Эти редкие, блестящие доспехи практически бесценны!

В игре, конечно же, существовали и другие, более лучшие. Но из имевшихся у Виида это были лучшими не только среди брони, но и среди всех предметов, какими он обладал. Даже посох

мудреца и книга некроманта не шли ни в какое сравнение с данным доспехом.

Но Виид не спешил надевать их. В Родиуме передвижение в блестящих дорогущих доспехах непременно привлечет всеобщее внимание! Особенно внимание нищих...

Положив глыбу в сумку, Виид направился в сторону грохочущей гильдии кузнецов.

Когда он зашел внутрь, перед его глазами предстало просторное помещение, заполненное трудящимися гномами, налегавшими на меха или бьющими молотком по кускам раскаленной стали. Среди них не было ни одного игрока. Если в центральных королевствах встретить гнома-игрока не составляло никакого труда, то тут им попросту нечего было делать и некому продавать свой товар. Поэтому внутри гильдии собрались только НИПы.

Размеренным шагом из-за стойки в углу к Вииду подошел гном, ответственный за заказы.

- Что тебя нужно, человек?

- Расплавить, пожалуйста, вот это, - Виид достал и протянул черную глыбу. - Это возможно?

- Сейчас гляну. О, это!..

- Что там? Что?

Реакция гнома вселила надежду, что Виид не смог правильно или полностью определить суть черной глыбы. Хоть он и обладал высоким навыком идентификации, но информация о каком-либо редком предмете не всегда могла открыться полностью.

Вот и сейчас возникло подозрение, что это один из таких случаев.

Карлик, не скрывая удивления, произнес:

- Это же полный беспорядок. Произвольный сплав нескольких металлов!

- ....

Вопреки ожиданиям, ничего уникального там не оказалось.

- Может, продашь его? Мы щедро заплатим. Или, если хочешь, можем аккуратно расплавить и сделать тебе оружие на заказ.

- Нет, спасибо. Просто расплавьте.

- Ясно. Очень жаль, что не удастся поработать со столь хорошим металлом.

После чего гном повернулся и отправился переплавлять глыбу.

Возможно, если бы Виид доверил создание предметов кому-то из гномов, получились бы намного лучшие вещи. Любой из присутствующих мастеров мог иметь больший, чем у него, уровень навыка. Но Виида останавливало только одно - возможность самому получить опыт, необходимый для дальнейшего роста навыка кузнеца.

В данный момент он не сильно нуждался в амуниции, а вот повышение постоянно влияющих на игру характеристик полностью соотносилось с выбранным путем развития Виида.

Гном закинул черную глыбу в раскаленную печь и принялся раздувать мехи. Постепенно, с повышение жара, металл начал плавиться и разделяться на три отдельные части.

Виид и сам мог расплавить металл, но с его уровнем навыка был шанс недополучить часть материалов вследствие отсутствия опыта.

Как только под действием жара какая-та часть полностью расплавлялась, карлик, нацепив пару крепких рукавиц и прихватив ковш, вычерпывал сначала железо, потом сталь и, наконец-то, мифрил.

Ну, а потом, охладив каждый из получившихся слитков металла, он повернулся и поставил их перед Виидом.

- Готово. Обычно это стоит 700 золотых, но ты выглядишь как яркий представитель искателей приключений, поэтому 50 скину. А за то, что ты принес хороший металл, с которым приятно работать, скину еще 20 золотых.

- Спасибо.

Расплатившись, Виид подхватил и спрятал все слитки в сумку, после чего, попрощавшись, поспешил покинуть гильдию кузнецов.

Теперь требовалось найти хорошее место для создания скульптуры. От того, что за статуя, и где она расположена, ее ценность может различаться, как небо и земля.

- Нужно найти хорошее место...

Виид бродил по Родиуму в поисках подходящего места. На каждой из широких улиц красовались разнообразные статуи и другие предметы искусства.

- Здесь, к сожалению, ее устанавливать нельзя.

Виид направился в сторону центральной площади. Кипящее нищими место!

Оно же и считалось самой заставленной произведениями искусств территорией. Кругом возвышались редкие деревья, травы и цветы, словно в парке. Это местечко пользовалось популярностью у влюблённых. А утром и вечером ещё и велись представления. Почти все художники Родиума мечтали установить свою работу именно здесь. У фонтана, бьющего чистой водой, окруженного приехавшими в город путешественниками.

Если воздвигнуть статую в том месте, можно с лёгкостью получить признание ценности работы. Но Виид без сожаления миновал центральную площадь.

- Нет в мире человека, которому можно было бы доверять!

Создавать статую из золота в людном месте - самая глупая затея из возможных. А если ещё прознают, что у него во время попрошайничества были деньги, придется начинать войну с нищими…

Глава 3. Силуэт золотой статуи

Погруженный в размышления Виид забрел в переулок.

Улицы Родиума напоминали хитро сплетенную паутину, среди нитей которой переулки выполняли роль соединения больших улиц друг с другом. И если обычно при входе туда частенько встречались лавки и игроки, то чем глубже внутрь, тем более пустой становилась улица.

Целый день рыская по городу, Виид наконец-то смог найти место, где вообще никто не ходил.

- Отлично. То, что надо!

В Родиуме людей, имеющих свой дом, было ничтожно мало. Все потому, что хоть жилище и позволяло хранить в нем предметы и, отдыхая, получать дополнительные бонусы, но со своей стороны требовало крупной начальной суммы и постоянных ежемесячных налоговых отчислений в казну города.

Это, конечно же, было на руку Вииду.

Определившись с местом изготовления скульптуры, он вытащил маленькую жаровню, развел огонь и осторожно разместил золотые слитки, которым скоро предстояло расплавиться.

- А пока займемся созданием формы.

Виид принялся за тщательную лепку каркаса из глины.

Статую для задания он собирался сделать из чистого золота, для работы с которым ему потребовался навык кузнеца. Без него настоящим скульпторам, собирающимся заниматься созданием скульптур из металла, попросту не обойтись!

Закончив каркас формы, Виид очень медленно и осторожно поднял котелок уже с расплавленным золотом, после чего стал аккуратно заливать получившуюся форму небольшими порциями драгоценного металла.

- Блин, сколько же тут денег!

От одного вида льющегося золота у Виида разрывалось сердце.

А еще его не покидало чувство досады, к которому он все не мог привыкнуть, будучи скульптором.

С самого начала это была ужасно тяжелая профессия для заработка денег. А уж если делать действительно что-то стоящее, то на одну покупку материалов уходило столько, что Виид, получалось, не зарабатывал, а, наоборот, тратил.

- Не-не-не, искусство - не выход. С ним сытым не будешь!

Именно с такой мыслью он ради успокоения своей больной души, да и в ожидании, когда золото остынет, достал молоток, наковальню, подкинул еще дров в жаровню и принялся стучать по металлу.

- Для начала немного поднимем мастерство.

За то время, пока Виид охотился в образе Каричи, в сумке скопилось значительное число всевозможных руд. Причем руд хорошего качества, полученных в основном за разные орские задания в горной цепи Юрокина.

- Если постараться и сделать что-то хорошее, то при удачной продаже, возможно, удастся окупить хотя бы половину затрат, ушедших на создание статуи.

Куски железной, медной, а порой и с примесью золота или серебра руды он свалил рядом с собой и приступил к работе. Для начала Виид расплавил часть руды, а затем, прикинув на глаз количество, под громкое шипение залил одну из заранее приготовленных форм-мечей.

Следующие десять минут слышались только звуки ударов металла о металл. И хотя кузнецам, в отличие от скульпторов, не требовалось вкладывать душу в работу, все равно для создания крепкого и хорошо сбалансированного меча Вииду приходилось сосредоточенно стучать, распределяя удары по всей поверхности заготовки.

И оно на самом деле того стоило: хорошо сбалансированное оружие частенько продавалось значительно дороже, чем не самые удачные поделки. Это происходило из-за того, что Королевская дорога полностью копировала реальный мир, и размахивать мечом со смещенным центром тяжести игрокам намного сложнее, чем хорошо сбалансированным оружием.

- Кажись, все. Вроде получилось неплохо.

В завершение Виид охладил раскаленный докрасна меч водой.

Занимаясь оружием, он также не забывал постоянно подкладывать в печь все новые и новые порции руды, которые к завершению первого меча уже полностью превратились в податливый, ожидающий своей очереди металл.

Виид уже давно определился, на что пойдет вся эта руда. Он собирался сделать много, очень много мечей.

Изначально предполагалась еще и броня, но Виид быстро отказался от этой идеи. Хоть доспехи и не требовали какого-либо контроля при закалке, в чем был несомненный плюс, сами по себе они состояли из нескольких частей, а значит, их быстро не понаделаешь.

С мечами же все обстояло с точностью наоборот: очень простая форма, мало труда, но требовалась правильная закалка и, что еще важнее, верный центр тяжести.

Исходя из этого, Вииду было гораздо проще делать мечи, ведь после года тренировок и игры в Королевской дороге он мог легко проверить и определить балансировку оружия, всего лишь повертев в руках более-менее готовую заготовку.

- Навык кузнечного мастерства поднялся на 0.1%

- Навык кузнечного мастерства поднялся на 0.3%

- Навык кузнечного мастерства поднялся на 0.4%

- Навык кузнечного мастерства поднялся на 0.1%

С каждым новым клинком кузнечный навык Виида потихонечку рос.

'Интересно, а 500 мечей хватит, чтобы поднять уровень навыка на одну ступень?!'

В самом начале развития, как он помнил, кузнечное мастерство росло невероятно легко. И уж точно его было легче развивать, чем скульптуру, в которой требовалась работать не только руками, но еще и головой.

Но сейчас, достигнув всего лишь второго среднего уровня кузнеца, такую работу без всякого лукавства он мог назвать достаточно тяжелой.

'И все-таки это потому, что мечи из железа'.

Как и в случае со скульптурами, материал играл очень важную роль, и если бы при создании мечей Виид использовал что-то более качественное, по идее, кузнечное мастерство стало бы расти намного быстрее.

Дзинь!

Готовые мечи Виид складывал в одну кучу.

Останавливаться и специально проверять информацию по каждому из них он большого смысла не видел. По-любому, в конце получится оружие с уроном от 20 до 45. Это был предел используемого материала. Хотя, если верить слухам от гномов, при высшем уровне мастерства можно изготовить железный меч и с 60 урона. Но Виид со своим средним навыком этого проверить не мог.

'Наверняка где-то по 100 золотых выйдет'.

Цена на каждый клинок, конечно же, будет разной. Все потому, что их урон и дополнительные характеристики, будут частенько различаться. Но все же 100 золотых Виид надеялся получить. И у него были на это хорошие основания, так как он имел высший уровень ремесла, и оружие получалось с довольно высокой прочностью.

Игроки же при прочих равных отдают предпочтение оружию с повышенной прочностью, нежели простым мечам. Потому что, когда дерешься с толстошкурыми монстрами, она моментально падает.

Наряду с изготовлением мечей Виид занимался и другими делами.

Пока руда плавилась в печи, он шил одежду! Организовав своего рода безостановочное производство! Ни секунды не пропадало впустую.

'Если я даже пять минут отдыхаю, другие в это время трудятся, охотятся и становятся

сильнее!'

Виид считал, что если волей судьбы тебе выпал удел быть чернорабочим, то уметь просто заниматься одним и тем же монотонным делом совершенно недостаточно. Нужно постоянно, каждый день, забыв про отдых, трудиться.

Даже если он работал целый день и смертельно уставал, то на следующий день обязательно шел и работал в полную силу. Ведь если бы он остановился отдохнуть, то весь труд за предыдущий день потерял бы всякий смысл. Таков первый принцип.

Осознав его, Виид выработал и второй: 'Неустанно поработав над чем-то одним, в появившееся свободное время стоит заняться совершенно другим'. Во время охоты, пока восстанавливались мана и здоровье, можно заняться ваянием, а если появится больше времени, то - кузнечным или портным делом.

Эти принципы и являлись причиной, по которой Вииду удавалось так быстро повышать свои навыки. Ежедневно трудясь, пусть даже иногда совсем по чуть-чуть, он набивал руку до такой степени, что за каких-то пару минут - раз стежок, два стежок, пуговка - получал готовую одежду! Работа шла с молниеносной скоростью.

- Мне, пришившему чуть ли не с пеленок сотни тысяч пуговиц и миллионы глаз кукол, вся эта работа - просто плевое дело.

За то время, пока руда плавилась в печи, Виид успел расправиться со всеми имеющимися шкурами.

Навык Портного достиг среднего 3 уровня.

Используя определенные травы, вы теперь можете красить одежду. Особо редкие травы помогут сделать из грубых и жестких шкур монстров мягкий и нежный материал для шитья.

А завершая работу над шкурами, Виид выковал и последний меч из остатков железа.

Навыка Кузнеца достиг среднего 3 уровня.

Сила атаки и защиты у кованых изделий повышается. Вы также можете теперь изготовить более эффективное штурмовое оружие.

Теперь, помимо долгожданного повышения столь важных навыков, перед Виидом высилась еще и радующая глаз гора оружия и одежды.

- Ну-с, а теперь приступим к главному.

И он достал не так давно полученные слитки железа и мифрила, из которых собирался сделать кое-что уже для себя.

- Идентификация!

Черное железо:

Прочность: 30/30.

Металл, полученный после расплавки черного камня. Очень крепкий, но в определенном состоянии применяя закалку из него возможно изготовить хорошие доспехи.

Для работы с Черным железом необходим навык кузнеца среднего уровня. Материал очень редок, поэтому его трудно найти в больших объемах. При смешивании с любым другим металлом придает предмету черный цвет.

Кузнечный материал 2-го класса.

Эффекты: превосходная защита от физических атак.

В торговых лавках черное железо практически не продавали, а если и продавали, то в таких мизерных количествах, что удавшемуся его купить игроку хватало как раз впритык.

Затем Виид взял в руки мифрил. И хотя на первый взгляд его, казалось, столько же, по весу он сильно отличался от черного железа и не составлял даже несколько килограмм.

- Идентификация!

Мифрил:

Прочность: 50/50.

Материал высшей пробы. Каждый мастер-кузнец мечтает создать из него нечто особенное. Однако достать даже небольшую порцию мифрила очень сложно: в природе он встречается в крайне малых количествах. Зато даже добавление капли мифрила в создаваемый предмет сильно повышает защитные параметры меча или доспехов. Материал излучает чистое сияние, и его вполне можно считать натуральным серебром. Обладает повышенной защитой от магии.

Для работы с Мифрилом необходим навык кузнеца среднего уровня. Но только при высшем уровне навыка можно открыть весь потенциал материала.

Кузнечный материал 1-го класса.

Эффекты: повышает Силу и защиту от магии.

увеличивает Славу и Благородство.

-

Виид расплавил черное железо с мифрилом и после отливки формы стал с силой, безжалостно стучать молотом.

Черное железо и мифрил - чрезвычайно крепкие материалы, и обычными ударами их просто так обработать не получилось бы. Всем кузнецам для этого требовалась хорошая сила и определенные усилия.

Виид же и без превращения в орка Киричи имел достаточную мощь. Не потому, что с помощью скульптурного мастерства ее как-то можно развить, совсем нет, просто каждый раз, повышая уровень, он вкладывал все очки поровну в силу и ловкость.

А чтобы при повышении данных двух характеристик не пострадали другие, он развивал здоровье через навык рыбалки, защиту - через пропускание ударов противника и увеличение стойкости. Искусство же развивалось посредством различных ремесленных навыков.

Благодаря всему этому его сила и ловкость были достаточно высоки, чтобы работать даже с таким редким материалом.

Следующие пару часов пустынный городской переулок оглашал лишь громкий звон металла. Эта была очень долгая и трудная работа, ознаменовавшаяся в конце готовым шлемом и

радостным: 'Дзинь!'

Навык кузнечного мастерства поднялся на 7%

- Идентификация!

Черный шлем благородства.

Прочность: 150/150. Защита: 32.

Данный предмет создан талантливым мастером! Над этим шлемом он своими золотыми руками поработал настолько скрупулезно, что практически не к чему придраться, и остается только место для восхищения. Единственный изъян, который можно найти, заключается в том, что из-за недостатка опыта в работе с мифрилом потенциал материала так и не был до конца раскрыт.

Из-за черного блеска и искусной формы предмет имеет высокую художественную ценность. Кроме того, благодаря невероятно высокой защите все удары по голове от низкоуровневых монстров просто соскальзывают.

Ограничение: Сила 300, Уровень 300.

Эффекты: Ловкость +30, Обаяние +70, Искусство +20.

Мудрость +20, Интеллект +10, Слава +200.

Лидерство +30%.

Иммунитет к магии Хаоса.

Сопротивление магии +15%.

Получился очень даже неплохой предмет. Хотя если бы Виид имел навык кузнеца высшего уровня, то характеристики, да и их количество, были бы совершенно другими. Но с этим, к сожалению, ничего не поделать.

Затем Виид принялся за ботинки. Не так давно в свободном городе Сомурен ему не раз приходилось изготавливать обувь, так что, берясь за работу, сейчас он уже хорошо представлял, что нужно делать.

Главная ценность ботинок заключалась в том, что они больше всего влияли на Ловкость. Поэтому Виид не пожалел использовать весь оставшийся у него мифрил.

Навык кузнечного мастерства поднялся на 8%

- Идентификация!

Черные ботинки благородства.

Прочность: 130/130. Защита: 14.

Ботинки полностью защищают ноги. Легкие из-за большого содержание мифрила; на первый взгляд кажется, что сколько их ни носи, усталости не почувствуешь..

И хотя ботинки сделаны талантливым кузнецом, вследствие недостатка опыта в работе с мифрилом потенциал материала так и не был до конца раскрыт. По этой же причине часть мифрила не до конца обработана; соответственно, они не настолько прочны, как кажутся.

Ограничение: Сила 150, Ловкость 300, Уровень 300.

Эффекты: Скорость передвижения +15%. Идет постоянный небольшой расход маны.

Ловкость +70, Искусство +20, Слава +100.

При передвижениях на дальние расстояния снижает расход сил.

Позволяет легко передвигаться по труднопроходимой местности.

Конечно, получившийся предмет не идет ни в какое сравнение с туфлями Курдала, повышающими скорость передвижения на 30%, но все равно ботинки достаточно хорошие.

- Главное, Ловкость и Скорость есть, - довольно произнес Виид.

От одного эффекта скорости передвижения цена на предмет возрастет в несколько раз. Ведь нет ничего важнее для воина ближнего боя, чем скорость! Благодаря ей не только можно увернуться от атаки противника, но и быстро приблизиться к лучникам и магам, любящим держаться на расстоянии.

Ботинок с эффектом скорости в игре не так много, и цена точно будет хорошей. Если бы кто-то в этот момент посмотрел на довольно напевающего Виида, то точно сказал бы, что предмет удался.

* * *

Северная экспедиция!

Наконец-то все приготовления были официально завершены, и гильдия Стальная роза собиралась выдвигаться вперед. Количество участников выросло с пары сотен до 1300 человек.

Изначально ни Оберон, ни его приближенные даже и не думали собирать столько народу. Ведь чем больше людей, тем сложнее ими управлять. К тому же растет количество необходимых ресурсов, и повышается вероятность возникновения различных сложностей.

В гильдии собирались набрать большое количество людей, но, конечно же, не настолько много. Обычно в экспедициях участвуют от 50 до 100 человек. Больше никто ни разу еще не собирал. Даже в карательных отрядах, направленных на подавление мятежа или захват вражеской деревни, отправлялось не более 200 человек.

Все потому, что иногда намного лучше отправиться в очень опасное место отрядом в 7-8 сплоченных игроков. Они более профессиональны, серьезней относятся к делу и, что тоже немаловажно, мобильны.

Зато там, где маленькой группе приходится избегать опасности, большая может вступить в бой и пройти вперед, но недостатков и в этом было предостаточно.

Оберон вел беседу со своими заместителями.

- Слишком много участвующих... Вероятно, придется кого-то убрать.

- Это будет сложно сделать, - неодобрительно произнес Верос. - Мы лично связывались с

каждым человеком и просили их об участии, так что убирать уже поздно.

- Ну, все же нам придется идти в слишком опасные места. Сколько из них готовы к будущим испытаниям?

- Среди них есть авантюристы, причем некоторые - лучшие на всем Версальском континенте. Они даже были в северных районах...

- Значит, надо отобрать этих лучших, добавить других и небольшим элитным отрядом выдвинуться вперед.

- Это уже делали, и те же авантюристы вернулись с севера ни с чем. Я абсолютно уверен, что маленьким отрядом мы не пройдем, а вот от обратного, если соберем как можно больше...

Оберон понял, о чем говорит Верос.

- Ты имеешь в виду создание крепкого войска?

- Безусловно. Никто не знает, что ждет нас на севере. Кроме того, ни один из авантюристов, отправлявшихся туда, не поделился какими-то ценными сведениями. А то, что они рассказали, все поверхностно и, в общем-то, бесполезно.

- Здесь ты прав, - вздохнув, сказал Оберон.

Та информация, что авантюристы решили разгласить, действительно была малополезной. Да и заключалась она лишь в примерной карте с местоположениями деревень, дорог и очень опасных для передвижения мест. Все это можно узнать и самому - методом проб и ошибок.

- Наша главная проблема - не люди, а информация. Из-за ее отсутствия шансы на успешное завершение экспедиции значительно понижаются. Мы хоть что-то знаем о силе монстров севера?

- Верос, хватит уже, все это обговаривали. Если мы будем передвигаться, высылая и ожидаю разведку, то это займет уйму времени.

- Я согласен с этим. Потому и настаиваю, что разгонять людей не надо. Если пойдет небольшой элитный отряд, то он может погибнуть весь, а вот армия из тысячи игроков...

Но Оберно все равно сомневался.

- Да хоть миллион. Важно лишь то, смогут ли они помочь нам? Что будет, когда мы все попадем в опасную ситуацию, например, монстры нападут на рассвете? Не побежит ли половина из этой тысячи, подставляя и провоцируя остальных игроков делать то же самое.

Тут Веросу крыть было нечем. В этом моменте никакой уверенности быть не могло.

- Всегда надеяться на помощь товарищей - абсолютная глупость. Но я уверен, что набранные люди не будут просто так есть свой хлеб. А отказать им нельзя: многие из альянсов или независимых дружественных отрядов.

В экспедицию на север собрались все силы гильдии Стальной розы, включая самого Оберона. И кто знает, не воспользуются ли этим другие рядом находящиеся гильдии? Даже несмотря на то, что крепости защищают нанятые НИПы и игроки, без ядра гильдии сил отбиться может и не хватить.

Но пока, славу богу, недоброжелатели всего лишь наблюдали, не совершая никаких конкретных действий. Имея игроков на порядок меньше, чем у Стальной розы, они не могли не учитывать, что так или иначе гильдия обязательно вернется.

Кроме того, Оберона поддерживало огромное количество человек.

Гном-воин Оберон - отважный игрок и путешественник, прошагавший по всем открытым королевствам игры. В захваченных монстрами поселениях он дрался до конца, рискуя своей жизнью и защищая слабых игроков. Всегда, везде и несмотря ни на какие причины он протягивал руку помощи, если в ней кто-то нуждался.

Соответственно, у него имелось много друзей, среди которых встречались как влиятельные люди, так и воины, охотящиеся в одиночку. Кроме того, Оберон завоевал настолько большую славу в игре, что число тех, кто взял себе такое же имя, уже перевалило за десятки тысяч.

Да и сама гильдия сформировалась, в общем-то, из его последователей, которые, несмотря на то, что состав за последнее время сильно разросся, составляли ядро размером примерно в 100 игроков. Если судить по общей силе, Стальная роза уверенно занимала строчки где-то в середине рейтинга всех гильдий.

Впрочем, недоброжелатели не только выжидали и наблюдали со стороны. Некоторые, видя, насколько разросся состав экспедиции, наоборот, выходили вперед и предлагали свою помощь в надежде нажиться на предстоящем путешествии.

В связи с чем и так огромный состав экспедиции мог еще больше вырасти и достигнуть каких-то невероятных масштабов.

- Если мы их не примем, то это вызовет больший гнев с их стороны. Кроме того, если мы оставим всех позади, кто знает, может, они споются с другими и закрутят интриги против нашей гильдии. И хотя вероятность этого невелика, даже маленький шанс такой опасности надо свести к нулю.

- Значит, еще и их придется принять, - резюмировал Оберон речь Вероса.

Если действительно выгнать значительную часть тех, кто уже принят в экспедицию, то это может поднять недовольство. А если добавить к ним отказ от предложений недоброжелателей... Получалось, что Оберону, для которого важнейшим стояло доверие окружения, как ни крути, а отказываться от помощи теперь нельзя.

Изначальный же план собрать только лучших воинов с треском провалился. Игроков собралось невероятно много, и все соответствовали какому-нибудь критерию, из-за которого их требовалось брать с собой.

Верос и молчавший, но внимательно слушающий все Дром решили использовать выпавший шанс и принять как можно больше игроков.

- Оберон, ты слишком много думаешь.

- Приключения, исследования, открытия - это все хорошо. И если все удастся, наша гильдия получит огромную славу, но пока стоит подумать и о практической пользе.

Два заместителя многозначительно посмотрели друг на друга. В данном вопросе их мысли полностью совпадали.

- Хорошо. Так и быть. Мы используем это шанс и сплотим всех людей, все вызвавшиеся гильдии под именем Стальной розы. С этого момента набираем всех, хоть чем-то могущих помочь и желающих участвовать в экспедиции, - сказал Оберон.

Таким образом Веросу удалось настоять на своем и начать принимать участников даже из других, находящихся на окраинах королевств. Из-за чего состав экспедиции в скором времени возрастет еще больше.

Гильдия Стальная роза и дружественные альянсы расположились на огромной равнине, демонстрируя всю свою мощь. Порядка 1300 человек стояли, стройно выстроившись в ряды. И еще больше людей собралось в стороне, наблюдая за участниками экспедиции.

Церемония отправления в поход не могла не вызывать восхищения.

Верос и Дром нарочно организовали все так, чтобы от одной демонстрации стольких собранных людей слава гильдии еще больше повысилась.

Несколько дней назад они оповестили о церемонии как можно большее число игроков и даже специально приготовили для них зрительские места недалеко от крепости. Но в итоге людей собралось так много, что ни сосчитать, ни разместить их не представлялось возможным.

Отправившись в экспедицию на север, люди могли не увидеть друг друга по меньшей мере несколько месяцев. Среди зрителей находилось много и тех, кто был близок с участниками экспедиции, и они пришли попрощаться.

- Возвращайся невредимым.

- Обязательно жду от тебя какой-то сувенирчик...

- Не переживайте. Скоро вернусь.

Равнина буквально бурлила собравшимися людьми. Главы дружественных гильдий, дожидаясь своей очереди, произносили торжественные речи, каждая из которых заканчивалась каким-нибудь воодушевляющим призывом:

- Покидая спокойные земли, наш дом, мы направляемся на исследование никем не покоренных земель. Пришло наше время. Так давайте же пойдем и добьемся того, чего мы хотели!

- Ура-а-а!

- Мы пойдем топтать новые земли. И когда вернемся назад с налипшей грязью на сапогах, все уже будем другими. Мы получим опыт, нам будет, что вспомнить и рассказать другим. А из нашего похода сложат легенду, где мы станем главными героями!

- Ура! Ура!

Участники экспедиции приветствовали ликованием каждого выступающего. Те же, в свою очередь, старались подбодрить собравшихся людей.

Ведь в действительности исследование неизведанных земель - довольно опасное мероприятие. Людям предстояло пройти по северным территориям, подвергнуться лютому холоду,

нападению ужаснейших монстров и из-за отсутствия информации - еще черт знает чему.

И хотя данная церемония казалась всего лишь пустой формальностью, на самом деле без нее, без поднятия боевого духа людей, выдвигаться было нельзя.

Наконец, когда речи всех дружественных гильдии альянсов подошли к концу, настала очередь Оберона. Поднявшись на громоздкую трибуну, он медленно огляделся вокруг.

- .....

И зрители, и участники экспедиции, затаив дыхание, ждали, когда же он заговорит. Ждали слов лидера и вдохновителя этого похода.

Но речь Оберона не оказалось длинна.

- Мы оставляем это пекло. И отправляемся в холодные земли. Затем, чтобы избавить мир от жары. Так давайте же пойдем и сделаем это!

И после этих слов он покинул трибуну.

Зрители в замешательстве таращили глаза на уходящего Оберона. По меньшей мере, на церемонии находилось несколько десятков тысяч человек, а само мероприятие посмотрит несколько сотен тысяч! А если поход завершится удачно, искать и просматривать видео будут уже миллионы. Так что это был отличный шанс показать себя.

На таком торжественном мероприятии можно было выступить с десятиминутной речью, но Оберон, к неожиданности всех, оказался крайне немногословен.

Однако эти немногие слова запали каждому из участников экспедиции глубоко в душу.

'Мы должны избавить от жары Версальский континент'.

'Вперед на север!'

Выступлением Оберона и закончились мероприятия, связанные с церемонией ухода в экспедицию. Завершился праздничный обед, и последовали окончательные прощальные напутствия близких людей.

Некоторые игроки седлали своих лошадей. Торгаши запрыгивали на повозки, забитые до отказа товарами. А на крышах повозок располагались темные геймеры.

- Фу, ну и жара, - сказал Волк, размахивая перед лицом рукой словно веером.

Для темных геймеров даже такая величественная церемония была скучнейшим из мероприятий. Так что они были только счастливы, что Оберон закончил речь так быстро.

- Блин, каждый раз, когда нанимаешься на выполнение крупного задания, происходит примерно одно и то же.

И в подтверждение этих слов 30 темных геймеров закивали головами. Как одним из самых нанимаемых игроков, им волей судьбы приходилось присутствовать на подобных собраниях, пусть и не такого огромного масштаба, как сейчас. Так что в этом вопросе они все были полностью согласны с Волком.

И все-таки даже темные геймеры немного нервничали.

Для них участие в экспедиции, как и для большинства других людей, стало новым событием. За исключением открытия в прошлом находящихся на востоке королевств Брент и Розенхайм, прецедентов исследований такого уровня не было.

Поэтому даже темные геймеры чувствовали себя вдохновленными тем, что могут войти в анналы истории как главные герои.

- Уходим.

- Вперед!

Наконец, спустя совсем немного времени экспедиция на лошадях выдвинулась вперед, в направление Севера.

Церемония проходила на равнине недалеко от крепостных ворот, поэтому новички, которые еще не могли уходить далеко, с завистью смотрели им вслед.

- Интересно, когда уже и мы сможем поучаствовать в таком?

- Хех, до этого еще далеко. Для таких экспедиций нужен высокий уровень, иначе никак.

- Высокий так высокий… Всё же нам и сейчас неплохо. Пусть у нас ничего нет, и мы слабоваты, зато можем драться и выполнять задания в крепости. Да еще и знакомиться с жителями: среди них попадаются интересные типы.

- И то верно. Что-то я хочу побыстрее отведать супчик, который делает Эллин.

- Блин, а еще можно устроиться в отряд знати. Если это получится, там и пожрать вкусно можно и с красивыми девчонками познакомиться. Эх, елки-палки! Я же ведь говорил тебе, пока славы не достигнет 100, то даже и пытаться не стоит туда устроиться?!

- Если я закончу нынешнее задание по сбору лисьих хвостов, то и моя слава может перевалить за 100.

- Слава очень важна, так что давай, поднапрягись с заданием.

- Да знаю, знаю. Я и так стараюсь.

- Ну ладно, пойдем быстрее. Попробуем где-нибудь перекусить.

Испытывая зависть, новички отправились заниматься своими делами.

* * *

Виид занимался плавкой оставшегося черного железа, а когда выдавался небольшой промежуток для перерыва, совершенствовал свое ремесло, вырезая на каждом мече гравированный рисунок. Изображение лисы с девятью хвостами!

Дзинь!

Параметры предмета изменились.

Улучшилось мастерство скульптуры.

Улучшился навык Ремесло.

Посредством гравировки и навыка скульптора высшего уровня каждый предмет получал еще три бонуса к характеристикам. И если раньше значение находилось на уровне +1-2, то теперь сила и ловкость, например, повысились на 10.

- Ага. Похоже, тут еще играет роль уровень создаваемого предмета. Разница точно есть.

Независим о от уровня скульптурного мастерства, бонусы к характеристикам мечей, созданных из стали, были малы. Большое прибавление получали лишь хорошие предметы наподобие недавнего шлема и сапог.

- Хм-м... Если постараться, то таким образом получится значительно повысить свою боевую

мощь...

Чем выше уровень игрока, тем сильнее становится его привязанность к надетому на нем снаряжению. И хоть поначалу все слишком просто, и начинающие игроки одеваются всего лишь на основе более-менее хороших параметров. Потом все меняется.

Рано или поздно каждый игрок попадает в затруднительные ситуации. Новое подземелье, неожиданная атака врага, и твои товарищи один за другим гибнут у тебя на глазах, а в конце ты остаешься один на один с отрядом врага. И тут остается только надеяться на мастерство... и надетое на тебе снаряжение.

Достаточно попасть лишь один раз в подобную ситуацию, и игроки сразу начинали беречь свое оружие как палочку-выручалочку. Люди переставали жалеть о трате денег на оружие и лучше относились к долгой охоте, в результате которой можно раздобыть что-то ценное.

Также частенько уделяли внимание дизайну брони и цвету оружия.

Поэтому, если развить скульптурное мастерство с ремеслом, а с ними и эффекты от гравировки, то на этом можно заработать немалые деньги.

'Еще один дополнительный приработок!'

Все, что относилось к деньгам, не могло не вызывать интерес у Виида! Жаль лишь, что по достижении высшего уровня скульптурного мастерства на гравировке развить навыки уже не получалось. Виид даже понял, почему так происходит: все из-за того, что пусть гравировка и придавала художественную ценность экипировке, но это не приводило к значительной перемене формы предмета и не влияло на его назначение.

- Защита и прочность понизились.

Бывало и такое, что если мастер переусердствовал, то характеристики, наоборот, падали. У меча, например, мог понизиться даже урон.

- Я слишком увлекся. Стоит работать поаккуратнее.

Пытаясь получить опыт и улучшить параметры вещей, Виид усердно работал над предметами. Он обработал не только мечи и доспехи, но даже украсил вышивкой сшитую не так давно одежду..

В результате характеристики мечей и одежды немного повысились, некоторые даже приобрели новые, наподобие привлекательности или родства с лисами. Но самыми главными,

конечно, стали ботинки и шлем: именно у них Вииду удалось поднять огромное количество характеристик.

Если точнее, 30 Силы, 20 Ловкости и 120 Славы!

И это доказывало, что чем лучше экипировка, тем выше границы роста бонусов.

Завершив всю работу над предметами, Вииду оставалось лишь одно - наконец-то завершить начатую скульптуру.

- Должно хорошо получиться, - больше убеждая себя сказал он и начал убирать глину.

С каждым отломленным кусочком все больше и больше ослепительного света освящало пустынную улицу. И вот спустя где-то минуту перед ним во всей красе предстала золотая статуя.

- О-о-ох. Материалов больше, чем на 7000 золотых!

Казалось, что голос Виида на этих словах немного осел.

Слитков золота было немного, поэтому скульптура вышла не слишком высокая. И все же сделана она из чистого золота, а не какого-либо напыления. Из чистого, дорогущего золота, которое сейчас ослепительно сверкало и 'радовало' своего создателя.

Однако она еще была не закончена.

- Ну что ж, осталось сделать последние штрихи.

Виид принялся тщательно прорабатывать лицо, уши, пальцы и прочие мелкие детали. Благодаря отливке он получил лишь общую форму, которую теперь и приводил к окончательному виду.

И с каждой минутой скульптура все больше и больше напоминала среднего роста человека, что-то ваяющего перед собой. Статуя мастера, который останется навсегда в стенах ремесленного города Родиума. Золотая статуя.

Дзинь!

Дайте название завершенной скульптуре.

Не раздумывая, Виид сказал первое, что пришло в голову:

- Богатый скульптор.

Название из серии имен драконов. У бесчисленных художников это вызовет слезы.

Подтвердите название: Богатый скульптор. Верно?

- Да.

Дзинь!

Грандиозная работа! Вы завершили скульптуру 'Богатый скульптор'.

Ослепительный материал скульптуры повышает ее стоимость. Работа, созданная из чистого золота! Литую статую из столь дорогого металла можно назвать удивительным замыслом. Скульптура символизирует скульптора, который бросил вызов судьбе и достиг своего. Поистине, такая работа еще больше прославит город искусств!

Художественная ценность: 7100.

Особые эффекты: У всех, кто смотрит на статую 'Богатый скульптор' скорость восстановления маны и жизней увеличивается на 30% в течение дня.

Во время охоты вероятность выпадения предметов увеличивается на 15% в течение дня.

Характеристика Удача повышается на 10%.

Эффективность двух способностей повышается на 10%.

Для торговцев - навык ведения счета поднимается на один уровень.

Для авантюристов - навык идентификации художественных предметов поднимается на один уровень.

В окрестностях города или королевства, где находится статуя, повышается частота появления

монстров, обожающих деньги.

Данный эффект не сочетается с воздействиями других статуй.

Количество созданных Грандиозных работ: 3.

- Навык Скульптурное мастерство повысился.

- Навык Ремесло повысился.

- Навык Понимания скульптуры вырос на 1 уровень.

- Слава поднялась на 520.

- Характеристики выросли на 19.

- Выносливость выросла на 3.

Статуя 'Богатый скульптор' стала достопримечательностью города Родиум. Очень много туристов придет посмотреть на эту великолепную статую.

Право собственности на статую 'Богатый скульптор' принадлежит Вииду. Если впоследствии

статуя оживет, то она будет служить ему верой и правдой.

В награду за создание Грандиозной работы все характеристики повысились на 3.

Сначала скульптура Союн, потом изображение семьи и вот теперь - Богатый скульптор.

Грандиозные работы на самом деле не так-то и просто делать. Но для первого раза такой способ ваяния посредством литья оправдался на все 100%!

Получится ли такое сотворить в следующий раз, Виид не знал. Возможно, даже повысив имеющийся уровень навыков и сделав тысячу работ, в итоге ни одна из них не получит статус Грандиозной. Конечно же, будет много Прекрасных или Великолепных, но это уже будет не то.

'Всё же не зря я мучился!' - довольно улыбаясь, думал Виид.

Простые люди имеют ошибочное представление о скульпторе: будто это профессия подразумевает что-то обтесывать. Но в действительности скульптор - это художник, который ваяет что-нибудь объемное. Так что, начиная от кузнечного дела и заканчивая другими навыками, все они могут стать техническими приемами скульптуры. В связи с чем профессия скульптора имеет богатый выбор первой специализации.

Скульптор по металлу, дереву, камню, земле, пещерам....

Даже исключив случай найма на работу в городе или королевстве, получалось, что можно стать скульптором десятком различных способов.

В случае со скрытой профессией Скульптора Лунного света, выбор специализации в дальнейшем вполне может отличаться от обычной профессии скульптора. Только, к сожалению, из-за редкости профессии о ней не было ничего известно. Вплоть до того, что Виид даже не знал, как и где получить свою первую специализацию.

Дзинь!

Вы завершили задание: 'Художник Родиума'.

Выдающийся скульптор говорит о себе созданным шедевром.

Завершенная статуя сполна доказывает, что скульптор вполне может быть принят в ряды художников города. Теперь вы можете зарегистрироваться в Ассамблее.

Вознаграждение: Регистрация в Ассамблее художников.

Возможность получения заданий скульптора в городе Родиум.

Задание наконец-то было завершено!

Однако награда, на взгляд Виида, не шла ни в какое сравнение с затраченными усилиями и, конечно же, деньгами.

Простому скульптору с низким уровнем мастерства достаточно было изготовить какую угодно скульптуру, и уже можно приступать к деятельности в городе. А вот Вииду, с его высшим уровнем мастерства, в прямом смысле пришлось помучиться.

Даже одну скульптуру нельзя создавать спустя рукава! Зато это имело и огромный обратный эффект.

Скульптуры бесполезны, если требуется заняться исследованиями, или когда ты теряешь здоровье под действием проклятья. Потому что когда действительно что-то необходимо прямо в сию секунду, статуей трудно разрешить проблему, даже без учета прорвы времени на ваяние.

Однако те города и королевства, где много хороших статуй, развиваются. Статуи собирают толпы людей. А если происходит культурный рост, то это делает сильнее государство.

Так и в королевство Розенхайм из-за статуи льва и пирамиды повалили толпы туристов, а в окрестных подземельях не было свободного места.

Профессия, которая влияет на мощь государства всего одним произведением искусства! Именно в этом и есть могущество настоящего скульптора.

Но Виида ни капельки не интересовали государственные дела. Его интересовали лишь деньги!

- Не-е-т... Мои деньги так просто не пропадут. Оживить статую!

И он дотронулся до головы 'Богатого скульптора', который из-за малого количества золота получился ростом ему по плечо.

Скульптура резко нагрелась и под громкое шипение, раскалившись почти до температуры плавления, плавно задвигалась.

Вы оживили скульптуру!

Исходя из значения характеристики Искусство (762), Ваше создание получает 351 уровень.

Но благодаря эффекту Грандиозной работы добавляется еще 20%, и уровень вырастает до 420.

Оживленному существу добавлены 3 способности, уровень и значение которых различаются в соответствии с уровнем и обликом статуи.

Свойство пламени (50%), свойство металла (100%), свойство воды (60%).

Поверхность металла позволяет практически полностью игнорировать любые виды магии. Однако из-за того, что золото мягкое, защита получилась не идеальной.

Создание может вызывать неограниченное количество огня. Будьте осторожны, излишнее пламя может расплавить и тело скульптуры.

Создание может изменяться в жидкое состояние. Расплавленное от пламени тело способно приобретать различную форму, что вполне возможно использовать при атаке на противника. Однако каждый раз, перетекая в жидкое состояние, есть вероятность потерять частичку тела от изначального размера.

Расход маны: 5000.

Искусство уменьшено на 10. Для повышения Искусства создавайте новые статуи и другие художественные работы. Уровень уменьшен на 2. Все характеристики, увеличенные потерянными уровнями, снижаются и будут восстановлены при очередном повышении уровня.

Берегите Ваше создание. Умершую статую придется оживлять заново. Воскресить разрушенную полностью - невозможно.

Мечта скульптора!

Вдохнув жизнь в завершенную работы, ее уровень стал 420-м! Колоссальная мощь, даже несмотря на то, что скульптура может погибнуть и получает весь опыт от убитых ею противников.

'Надо бы потом оживить и статую Союн'.

Виид задался целью оживить первую свою Грандиозную статую Союн, когда он снова попадет в ущелье Юноф.

Однако оживление статуи - это не та техника, которой стоит пользоваться постоянно.

Не только из-за того, что произошло понижение 2 уровней и потеря 10 характеристик искусства, но раз уж собираешься оживлять статую, то лучше это делать после того, как характеристики искусства будут подняты хоть немного повыше. Искусственно же развивать статую уже после того, как в нее вдохнули жизнь, - не самая простая задача. При том, что создание будет забирать опыт за убийства, которые, в общем-то, мог совершить Виид.

Открыв глаза, золотая статуя пробудилась.

Первым делом она инстинктивно посмотрела на Виида. Посмотрела на него как на своего создателя.

Она находилась в прекрасном расположении духа. Полностью сделанная из золота, да еще и получившая жизнь как Грандиозная скульптура, конечно, она не могла не радоваться.

Обнажив свои ослепительные золотые зубы, статуя забубнила:

- Гу-гу-гу! Имя.... Дайте, пожалуйста, мне имя.

И Виид тут же придумал его:

- Ты будешь называться - Золотой Человек.

- Золотой Человек. Золотой Человек. Гу-гу-гу!

Золотой Человек очень обрадовался своему имени.

- Какой бы ни был враг, я буду с ним драться, хозяин!

Виид приобрел беспрекословного слугу.

Конечно, хотя и имеется условие, что в случае разрушения статуя погибнет, всё же пока она жива, будет преданным и надежным союзником до самого последнего своего вздоха.

* * *

- Ку-у-у-уа-а-а-ак! - раздавались крики в синем небе.

Высоко вверху летели драконы! Выстроившись в звено, шесть существ двигалось в направление северо-запада. Неспешное - грандиозное - планирование - монстров высшего уровня.

За исключением тех 4-х драконов, которые погибли от рук Лича Шайяра, оставшиеся в живых теперь направлялись туда, где находился Виид.

Изначально сделано так, что статуи, получившие жизнь, испытывают страдания от разлуки со своим хозяином. Поэтому их поведение было естественным в соответствии с заложенными инстинктами.

Первый дракон, второй дракон, третий дракон, пятый дракон, шестой дракон, седьмой дракон. Сила каждого следующего по числу создания, немного уменьшалась, так как при каждом оживлении скульптуры Виид терял понемногу Искусство.

- Ку-у-уа-а-а-ак!

Время от времени драконы опускались к земле, ловили лошадей или других животных, дабы утолить свой голод. Ночами они спали либо на скалах, либо в пещерах.

Благодаря своей силе и шкуре, равной по прочности стали, им достаточно было небольшого отдыха, так что за день они пролетали громадные расстояния.

Однако они находились в трудной ситуации.

- Летать по небу слишком трудно! - пожаловался Седьмой дракон.

- Стегающий мое тело ветер слишком сильный.

Большинство разновидностей крылатых, в том числе и нормальные драконы, проворны и имеют тело обтекаемой формы. Для того, чтобы уменьшить сопротивление воздуха.

Однако Виид из-за нехватки времени не сделал их совершенными.

С угловатыми мордами! Да и животы и туловище у них выпирали.

Поистине самое худшее строение тела для полета в небе.

При каждом взмахе крыльев ветер нешуточно бил их по лицу и туловищу. Из-за чего скорость медленно набирается, и что хуже, быстро появляется усталость. И всё же, усердно работая крыльями, до места, где был Виид, им осталось лететь всего несколько дней.

Драконы, расправив крылья, парили в небе. Где-то внизу, по земле, мелькая как кадры фильма, проносились реки, деревни и города.

Глава 4. Северная экспедиция.

Ли Хаян с недавних пор находилась в раздумье: стоит говорить брату или нет.

Совсем недавно как одаренный абитуриент она получила поддержку при поступлении в университет Корея. Все благодаря тому, что, выступив на олимпиаде, организованной городской мэрией, ей удалось выиграть приз и получить сертификат, на основе которого все документы были одобрены, и оставалось только пройти собеседование.

- Наверно, заранее не стоит ему об этом говорить? Кто знает, может, еще и не примут...

Хаян очень не хотела вселить в брата ложную надежду.

'Я обязательно... обязательно расскажу, как только пройду отбор'.

И поэтому она отправилась на собеседование в одиночестве. Тем более, благодаря прошлому посещению университета, дорогу Хаян знала достаточно хорошо.

Собеседование длилось 30 минут. И по завершении его из зала с приемной комиссией она вышла в огромном напряжении. Слишком многое зависело от того, примут ее или нет. Слишком многое...

'Любым способом, но я должна получить стипендию'.

Согласно уговору, только при наличии у нее стипендии Хэн тоже станет учиться в университете. Поэтому ей осталось лишь надеяться и ждать результатов.

* * *

Куда бы ни отправлялась экспедиция, вокруг сразу же поднималась большая шумиха. Первый исследовательский отряд, отправившийся на север, да еще и такой огромный.

- Избавьте нас, пожалуйста, от этого пекла!

- Мы будем ждать ваших приключений на севере! - кричали люди в поддержку, чем еще больше поднимали боевой дух у гордо шагающих участников.

В то же время с каждой следующей остановкой экспедиция понемногу росла. В основном за счет друзей и товарищей Оберона, с которыми он раньше сражался. И двое из всех новых участников, Труман и Кадмос, стали невероятно удачным приобретением.

Труман был кузнецом, достигшим среднего 7-го уровня, из-за чего входил в 5-ку лучших кузнецов на всем Версальском континенте. За все время игры он охотился только на начальных лисиц, и то больше из любопытства, чем развития каких-либо навыков.

После охоты на первую лису он рассмеялся и сказал:

- Чем попусту тратить время на сражения с мечом в руках, лучше уж я пойду, займусь изготовлением оружия, помогающего моим друзьям выжить и победить.

И Труман за последующее с того момента время выковал бесчисленное множество оружия. Среди них знаменитейшими стали Меч Мрака, получивший свое название за черное лезвие, и Меч Заморозки - с чистым, похожим на синеву неба лезвием, действительно позволяющим замораживать врага.

Среди брони же он изготовил Перчатки Ущерба, повышающие силу атаки на 10% независимо от того, какое оружие использовал игрок.

Когда Труман, знаменитейший среди кузнецов, подошел к экспедиции, чтобы вступить в ряды, Оберон широко улыбнулся и произнес:

- Прошу к нам! Твоя помощь будет как нельзя кстати. Нам стоит поручить тебе всю имеющуюся в экспедиции экипировку.

Оберон был достаточно дружен с Труманом.

В прошлом для выполнения одного из кузнечных заданий Труману требовалось изготовить какое-то оружие из материла, находящегося только в логове Ричарда Мэна. И хотя монстр не мог похвастаться высоким уровнем, зато имел ядовитое жало, из-за которого был весьма опасен. В то время все игроки имели низкие уровни, и не было ни одного отважного человека, решившегося зайти внутрь логова.

Вот тогда-то Оберон вызвался и помог достать редкий материал. Так что благодаря тому случаю Труман и решил помочь участникам экспедиции.

В сравнении с ним Кадмос был удивительным чудаком.

- Я способен шить любую одежду! Такую удобную, практичную, теплую и в то же время легкую, что ее можно носить в любых обстоятельствах.

Кадмос хотел проверить свои силы в реальных условиях холода. Мастер, который даже пуговицы просто так не делал. Он овладел навыком портного до среднего 6-го уровня и считался одним из трех лучших на всем континенте.

Привлечение двух настолько известных и высокоуровневых мастеров дало дополнительную надежду в удачном завершении экспедиции.

В то же время численность всех игроков достигла примерно 1500 человек, и теперь они расположились в нескольких часах от Родиума.

Оберон в сопровождении ближайших сторонников забрался на холм, с которого далекие стены и торчащие за ними здания города были видны как на ладони.

- Напоследок, стоит ли нам взять там еще нескольких людей?

Дром пару раз кивнул головой в подтверждение:

- Да. Как я и докладывал ранее, мне кажется, требуются еще несколько архитекторов и поваров. Ну, и побольше бардов, которые помогут нам в путешествии.

- Бардов и так много в нашей гильдии, есть ли прям такая необходимость набирать кого-то со стороны? - влез в разговор Верос.

Ему казалось, лучше взять кого-то из тех, кто остался в крепостях, чем нанимать непонятных людей со стороны.

- Есть необходимость, - ответил ему Дром. - В Родиуме полно чертовски талантливых бардов. В нашу же гильдию мы набирали в основном боевых, тех, кто делал упор не на музыку, а на свои физические характеристики. Поистине настоящих бардов у нас мало.

- Ну ты скажешь... Как будто, если человек хорошо дерется, он уже не бард.

Суть профессии барда заключалась в игре на музыкальных инструментах и исполнении песен, которые не только помогали отдохнуть на привалах, но и значительно повышали характеристики игроков в отряде. Однако в гильдии Стальной розы игроки данного направления в первую очередь совершенствовались во владении оружия, нежели игре на музыкальных инструментах.

- И все равно, я собираюсь пойти и отобрать еще несколько ремесленных игроков... - обратился Дром к лидеру.

- Делай, как знаешь, - спокойно сказал Оберон. - Я тебе доверяю. Ты уж сам там разберись.

Экспедиция за последнее время и так разрослась до огромных масштабов, так что, на его взгляд, несколько новых игроков уже ничего принципиально не поменяют. Да и к тому же, по своей сути Оберон был воином и поэтому хорошо знал, как сражаться и защищать своих товарищей, а вот в ремесленных профессиях уже понимал мало.

Зато у него, как у хорошего лидера, хватало ума не лезть в малоизученную область и отдавать все решения в ней доверенным и разбирающимся людям. Но даже и тогда он не забывал контролировать процесс.

- Исследование севера - это не пряники жевать. Так что заранее предупреди об этом новых

ремесленников. Я не хочу, чтобы, взяв их с собой, нам потом пришлось нянчиться и сожалеть о принятом решении.

- Есть.

- Ну, тогда отправляйся в город. Удачного тебе поиска Дром.

- Спасибо, командир.

- А теперь... Верос. Мы уже достаточно близко подошли к северным районам?

- Да. Пока это нельзя считать поистине северной территорией, но мы уже зашли далеко за центр материка.

- Отсюда можно осуществить переброс?

- Я думаю, до Коруса получится.

Корусом называли один из огромных холмов, располагавшихся в центре северной территории. Название и, главное, координаты его стали известны благодаря нарисованной карте исследовавших север авантюристов.

Оберон кивнул головой:

- Тогда поиски можно начать оттуда.

- Так точно.

- Значит, бери с собой всех волшебников, и пусть они начинают заниматься подготовкой магического квадрата для телепортации.

- Будет сделано. Мы соорудим портал прямо на этой равнине.

- Хорошо. Сколько людей, благодаря имеющимся магам, мы можем отправить за раз?

- Порядка 150 человек с одного квадрата. Из-за чрезмерного потребления маны и малого количества сил мы сможем активировать одновременно только три квадрата в день и, соответственно, за сутки перенести не более 450 человек.

- Ясно. Значит, потребуется 3-4 дня только для переброса сил.

- Ну, да, где-то так...

Разговор шел о магическом квадрате телепортации! Он позволял переносить за раз 150 игроков на очень большие расстояния, но только в том случае, если были известны точные координат начальной и конечной точки.

Единственное, его установка и дальнейшая активация требовали огромного количества реагентов и камней маны. Причем камней редких и из-за этого очень дорогих.

А если вспомнить, что экспедицию нужно не только отправить на север, но и как-то вернуть назад, покупка всех этих реагентов сильно ударяла по карману гильдии. Причем эти расходы не относились к запланированным, так как изначально на такое количество участников никто и не рассчитывал.

Если же взять во внимание и остальные затраты - на еду, снаряжение, повозки и другие всевозможные вещи, - неудачное завершение похода могло в одно мгновение привести гильдию Стальной розы в состояние банкротства.

'Нам нужна победа, причем обязательно молниеносная...' - Оберон столкнулся взглядом со своими приближенными.

В центре материка у них остались дома, крепости и лишь небольшое число защитников. Поэтому чем дольше основной состав гильдии находится в походе, тем большей опасности подвергнутся таким трудом завоеванные крепости и деревни.

По расчетам Оберона, через месяц, максимум - два-три, но экспедиция должна достигнуть своей цели.

* * *

Во главе Волка и Дэорин темные геймеры отправились назад в Родиум. Совершенно неожиданно как минимум на сутки, а то и на три дня, у них появилось время, чтобы отдохнуть.

- Ну что ж, здесь мы расстанемся.

- Ага. Давайте увидимся позже.

Сухо прощавшись, игроки постепенно разбредались в разные стороны. Кто-то собирался еще раз проверить свою экипировку, другие - поискать новые вещи или какие-либо зелья.

Ценность жизни темного геймера при выполнении задания довольно трудно оценима.

Опыт и снаряжение - главное преимущество этих элитных наемников. Поэтому если они не будут активно заниматься собой, то потом их значимость, а значит, и возможная прибыль значительно упадут. Оттого темные геймеры и готовятся к каждой битве невероятно тщательно. И именно благодаря данной подготовке - в большинстве случаев остаются среди выживших после завершения задания.

- Может, вечерком пропустим по стаканчику?

- Ха. Хорошая идея. Слышал, в Родиуме есть трактир искусства. Давайте встретимся там.

- М-м-м... Неплохо.

Некоторые уже успевшие подружиться темные геймеры решили собраться вечерком да выпить. Для встречи же выбрали один из известнейших трактиров города, славящийся доступными ценами и огромным выбором закусок. В любые другие трактиры, где из-за внутреннего дизайна или изысканных блюд завышали цены, игроки Ассоциации не ходили.

- А кто платит?

- Разумеется, каждый за себя.

- Ну, тогда до вечера.

На этом они и расстались. Волк же, подхватив Дэорин под руку, повел ее гулять по городу.

- Ух ты, смотри, как здесь красиво, - вполголоса молвил он.

Хоть для паладина он и выглядел очень грубо, но все же иногда и на него нападало романтическое настроение.

- Действительно. Тут все просто великолепно.

Дэорин, широко улыбаясь, шагала с любимым по улице. Она была отважным священником, причем не простым, а боевым, который с монстрами сражается на переднем крае.

Однако и у нее, как у темного геймера, имелась практическая составляющая.

- Подайте денежку, пожалуйста!

- Одну монетку всего!

- Будьте добры, помогите нуждающемуся!

Было весьма забавно наблюдать, как нищие Родиума липнут к участникам экспедиции. Обычно где бы ни появлялись эти высокоуровневые игроки, у окружающих людей, благодаря своим высоким уровням и хорошему снаряжению, они вызывали только зависть. Однако для нищих они выглядели лишь как ходящие денежные мешки, не более.

И в погоне за этими мешками нищие, собравшись в небольшую толпу, буквально ходили по пятам, выпрашивая по монетке. И члены экспедиции нередко давали им немалые деньги.

Кого уж миновала эта беда, так именно темных геймеров. Все они отличались спокойствием и любовью к простой, но функциональной одежде, поэтому затеряться в толпе им не представляло большой сложности.

- Давай передохнем немного.

- Конечно, давай.

И Волк с Дэорин присели на ближайшую скамейку.

Вокруг них стояло множество произведений искусства. Ветер раскачивал лепестки цветов, распустившихся на густых кустах, расположившихся позади. Капли воды из неподалеку стоящего фонтана взлетали вверх, ловя лучи полуденного солнца.

Волк еще крепче сжал руку любимой.

- Прости...

- За что?

- Наше свадебное путешествие...

- Все нормально. Можем этот поход посчитать за наше путешествие.

И Дэорин плавно опустила голову на плечо Волка.

На тот момент, когда эти двое женились, у них практически не было денег. А того, что было, едва-едва хватило, чтобы снять под залог небольшой домик.

Безусловно, они провели роскошную свадьбу, а вот на путешествие денег уже не осталось. О чем оба ни капельки не сожалели.

На Версальском континенте Волк и Дэорин вдвоем прошагали по многим местам. Через средневековые деревни и крепости, через опасные подземелья и горные выси.... Эти походы сблизили их еще больше. Так что им даже не хотелось в свадебное путешествие.

Вообще в Королевскую дорогу на медовый месяц приезжало довольно много супружеских пар. Среди них были молодожены, у которых попросту отсутствовали деньги, но встречались и те, кто отправился через турфирмы.

Фирмы занимались поиском и дальнейшим сопровождением туристов по экзотическим местам Версальского континента. Ну, а гидами, конечно же, являлись оплачиваемые высокоуровневые игроки.

Такое путешествие, когда вы действительно только вдвоем бродите по опасным местам, поистине можно назвать настоящим медовым месяцем.

Версальский континент же, где последние три года главным образом все было завязано на исследованиях, значительно изменился. Резко увеличилось количество туристов, приходящих сюда с целью отдыха. С ними получила развитие и торговля. И хотя туристы и раньше встречались, но только теперь, в последние месяцы появилось очень много по-настоящему туристических групп.

Все потому, что тут имелась свобода и природа, которые никогда не найдешь в реальности! И толпы людей шли за ними, чтобы как следует расслабиться.

На просторах Королевской дороги началась эпоха конкуренции между тур-фирмами в плане развития мест отдыха и привлечения в них новых клиентов.

Да и вообще, появление виртуальной реальности и такой популярной игры привнесло крупные изменения во многие виды бизнеса.

Версальский континент стал своего рода центром ведения переговоров и получения выгодных заказов. Служащие фирм стали приглашать своих клиентов и партнеров в мир игры.

Обычными способами: выпивкой или угощением - довольно трудно расположить к себе клиента. А вот в мире Королевской дороги это становилось вполне реальным.

Земли, заполненные ужасными монстрами, - одного этого было достаточно, чтобы завлечь клиента в совместное путешествие.

И хотя все, что касается мира игры, ежедневно транслировалось по большинству каналов телевидения, в реальности все равно находилось много людей, которые не сталкивались с Королевской дорогой из-за занятости на работе или же предубеждения, что это все лишь для детей. Вот таких людей ушлые сотрудники и затягивали в виртуальную реальность.

В мир, где торжествует сила и магия!

Там им дарили предметы и помогали бороться с монстрами. Приходили и спасали в последний момент, когда жизни вот-вот упадут до нуля.

Разве хоть кто-нибудь останется после такого не впечатленным?

В Реальности если вы подарите клиенту иномарку, то это не только будет принято за взятку, но и вызовет вполне здравые опасения. А вот если подарить в мире игры полезный предмет, то человек примет его с большой благодарностью. Ни у кого не возникнет мысль о взятке, а новички, увидев, что их мощь возросла, будут расположены к человеку еще больше.

Для Королевской дороги, где приходится сражаться самому, хороший меч - это лучший подарок. И если люди еще пару дней назад не задумывались о чем-то подобном, то теперь с радость дубасили и убивали монстров.

Служащие компаний, используя такую наживку, подписали не один десяток контрактов.

И как результат, можно сказать, что фирмы невольно занимались и другим видом деятельности - рекламировали Королевскую дорогу.

Некоторые брачные агентства пошли еще дальше. Они собирали вместе несколько парней и девушек со схожими уровнями, после чего отправляли их в совместный поход. Очень часто вследствие таких приключений образовывались новые пары.

В этом смысле Королевская дорога играла такую большую роль, что в узких кругах заслужила название 'Фабрика любви'.

Волк и Дэорин прошли примерно через то же самое.

Вначале это была неразделенная любовь Волка, но благодаря совместным походам они все больше и больше сближались. До такой степени, что даже после свадьбы практически всегда были рядом. И считались при этом среди всех друзей счастливой семейной парой, живущей в мире и согласии.

Нет в мире такой девушки, которой бы не понравился мужчина, берущий все на себя и жертвующий собой при любых обстоятельствах.

'Как же мне повезло с ним', - думала Дэорин пока Волк нежно поглаживал ее по голове..

- Тебе удобно милая?

- Угу.

И Дэорин еще сильнее прижалась к любимому. Ей хотелось надолго забыться в этом спокойствии нежных, крепких объятий.

Но тут неожиданно Волк спросил:

- Ты помнишь мой подарок, деревянный букет?

- Конечно. Ты подарил его, когда делал предложение. Разве такое забывается?!

Дэорин до сих пор хранила букет. И пусть это не бриллиантовое кольцо в реальности, но для нее этот подарок - предложение руки и сердца, который нельзя забыть за всю жизнь.

- У меня тогда не было денег, так что я не смог подарить ничего, кроме него, но на годовщину свадьбы я обещаю тебе исправить это недоразумение.

- Мне достаточно и деревянного букета, хотя...

- Хотя? Ты о чем-то мечтаешь? - взволнованно спросил Волк.

Ради этой девушки он был готов пойти на все.

- Помимо букета мне бы еще хотелось нашу с тобой скульптуру. Мы же теперь вместе.

- Любимая!

И Волк с Дэорин стали любоваться друг другом. Передавая в своих взглядах всю нежность и любовь, что они имели.

Поэтому-то другие темные геймеры и не позвали их с собой выпить вечером.

- Однако... Я не смогу найти скульптора, который сделал букет, - с сожалением в голосе сказал Волк.

- Разве ты не говорил, что он в королевстве Розенхайм?

- Он был в крепости Серабург. После того, как ты ответила согласием на предложение, я пытался найти его, чтобы отблагодарить, но он уже покинул крепость. Следуя же по тем местам, откуда шла о нем молва, я так и не смог его найти. Потом говорили, что он вернулся назад и возвел в Розенхайме статую Льва-сфинкса и пирамиду.

- О-о! Я тоже слышала об этом. Так значит, создатель букета и пирамиды - один и тот же человек?

- Да. Мне кажется, это самый лучший скульптор.

- Как жаль. Я хотела заказать нашу с тобой скульптуру, а оказывается, его уже не получится найти.

- Не переживай. Кто знает, как все сложится. Судьба любит преподносить сюрпризы. Как нам с тобой, например.

- Тогда остается только на нее и надеяться.

Прямо перед тем местом, где Волк и Дэорин сидели и вели неспешную беседу, стоял Виид и торговал мечами с кожаными доспехами, которые недавно насоздавал.

- Продаю мечи с высокой прочностью. Состояние отличное, ремонта не требуется! Еще есть доспехи из кожи: новые, прочные, в битве с монстрами сильно помогут. Если желаете, приносите свои шкуры и ткани, сделаю из них для вас одежду.

Дэорин обратилась к Волку:

- Слушай, а как выглядел тот скульптор? Вдруг удастся повстречать.

- Ну, э... Во-первых, он мне показался упрямым. И хоть выбрал он профессию скульптора, деньги у него явно водились. Да и торговал статуэтками довольно бойко.

- Как вон тот?

И Дэорин указала на Виида.

А людей перед тем уже собралось много. Сваленная в одну кучу груда сверкающих мечей и доспехов притягивала зевак! Сам же Виид использовал на всех товарах Чистку доспехов и Глажку одежды, из-за чего вещи разлетались как горячие пирожки. Все потому, что предметы и сами по себе были неплохими, а тут еще и дополнительное усиление.

- Все мечи заточены превосходными точильными камнями. По сравнению с прошлым каждый из них наносит на 20% больше урона! И по меньшей мере следующие два дня вы сможете пользоваться данным усилением. Два дня - это достаточное время, чтобы победить 400 монстров. И я обещаю, что крепости оружия хватит более чем! Такое оружие, как у меня, еще стоит поискать! Не упустите свой шанс. Итак! Цена не кусается. Они очень дешевые! Всего лишь по 120 золотых. Количество ограничено - 40 клинков! Упустив шанс сегодня, вы больше нигде такого не найдете!

Слова вылетали из Виида со скоростью пулемета. Такой манерой он заманивал к себе покупателей. А заточив абсолютно все оружие из имеющегося, он получил неоспоримое преимущество перед любыми другими торговцами. Такого еще никто не делал!

Поэтому неудивительно, что перед Виидом стала собираться толпа людей.

Волк хлопнул себя по колену.

- Точно! Как вон тот! Смотри, как здорово торгует, старается... чтобы хоть на копейку больше заработать.

- А как вы с ним встретились?

- Он торговал прям как этот, только в Розенхайме и статуэтками. А вокруг собралась большая толпа, которая и привлекла мое внимание.

Говоря все это, Волк не переставая посматривал на мечи и одежду, которые продавал бойкий торговец.

'Талантливый... Для новичков его предметы хороши, даже слишком хороши'.

Но, конечно же, для Волка все они уже были слабы, хоть, на его опытный взгляд, и выглядели добротно сделанными.

И тут вдруг Волку показалось, что лицо Виида он уже где-то видел.

- Случайно... Тот скульптор?

- Ты о чем? - спросила Дэорин.

Но Волк лишь отрицательно покачал головой.

- Да не-е... Я же искал его по всему миру, и встретить тут... вот так вот просто?! Быть того не может.

И хотя Волк практически в упор смотрел на Виида, поверить в то, что это тот самый человек у него не получалось. Слишком много времени прошло, лицо он уже точно не помнил, но вот атмосфера, манера вести торговлю, зазывание людей - все указывало на того же человека.

К тому же тогда там стоял скульптор, продающий статуэтки. А этот торговал мечами и одеждой, что больше подразумевало профессию кузнеца или портного. Поэтому и в голову не

придет, что перед тобой скульптор.

'Да нет, это совершенно разные люди'.

* * *

Виид полностью распродал все свои мечи и доспехи из кожи. Товар пользовался такой популярностью, что это не заняло много времени.

'Неплохо: за раз 7400 золотых'.

Деньги постепенно возвращались в карманы. И это был бальзам на душу Виида.

Легкой походкой он направился в Ассамблею художников.

Как только он зашел внутрь, недавний знакомый вскочил со своего места и поприветствовал Виида.

- Удивительно! Потрясающе! По Родиуму уже вовсю распространились слухи. Изготовив такую скульптуру, вы доказали, что являетесь мастером с золотыми руками. Уверен, что, посмотрев на то, что удалось достичь Вам, скоро и наши художники смогут поверить в свои силы.

Помимо вскочившего человека, и все остальные люди, сидящие за столами в здании Ассамблеи, смотрели на Виида буквально распахнув рот.

Присутствующие же внутри игроки с интересом следили за происходящим. Они не совсем понимали, что происходит, но видя такую реакцию, догадывались, что это связано с каким-то заданием.

И тут подскочил еще один средних лет мужчина, который крепко схватил Виида за руку.

- Мы так ждали, когда появится такой человек, как Вы!

- .....?

- Родиум погрузился в нищету! Город погряз в разрухе. Скажите, милейший, вам что-нибудь известно о Родиуме, который уже не радует своими хвалебными возгласами об искусстве?

- Ну, так, немного...

- В прошлом такого не было. Художники, не побоюсь сказать - великие мастера создавали свои произведения искусства на благо и радость людей. Город заполняло искусство настолько, что вполне было возможно - не питаться, но быть сытым, не спать, но и не уставать.

Потихонечку Виида что-то стало беспокоить.

'Нехорошее чувство'.

Не есть, но быть сытым, не спать, но быть бодрым. Слыша подобное, Виид не мог отделаться от ощущения, что сейчас случится что-то плохое.

И тут неожиданно мужчина рассмеялся, отпустил руку и с улыбкой на лице уважительно сказал:

- Просто всё из-за того, что в Родиуме нет хозяина. Город, которым правит выдающийся художник, сможет развиваться бесконечно. Вы невероятно талантливый художник, поэтому мы просим Вас стать хозяином Родиума и наставить нас на путь истинный!

Дзинь!

Предложение Ассамблеи художников - хозяин Родиума.

Место хозяина Родиума - кому его ни предлагали, никто не соглашался.

Ассамблея художников решила передать правление в руки настоящего мастера, который сделал лучшее произведение искусства по сравнению со всеми имеющимися сейчас в городе.

Вы станете хозяином Родиума?.

В ваше распоряжение перейдут все находящиеся в городе солдаты и общественные организации. Вы сможете издавать законы и вести политику. Благодаря ежемесячным сборам налогов и грамотному их распределению - развивать технологии и торговлю. Появится также возможность вести военные действия против других поселений и крепостей. И если этим способом вы добьетесь расширения границ, то сможете даже основать королевство.

- Согла...

Получить в единоличное владение город или крепость - что может быть лучше?

Виида так захватила эта мысль, что он практически согласился. Но буквально в последний момент ему хватило сил остановиться и подумать.

'У Родиума никогда не было хозяина'.

Как минимум в начале следовало чуть-чуть получше разобраться в ситуации.

Виид пристально посмотрел в глаза сделавшему предложение человеку.

- Какой дефицит городского бюджета?

- ...

- Количество солдат?

- .....

- Товары местного производства, имеющие торговую ценность, или наличие какой-то развитой технологии?

- ...

Мужчина средних лет не смог найти ответ ни на один вопрос.

Родиум по факту оказался выдаваемой за золотую позолоченной статуей. Беря правление в свои руки, пришлось бы взять на себя и все долги города.

Моментально в голове Виида пронеслись тысячи мыслей. И он принял решение.

- Я как скульптор хочу найти истинную красоту. Можно даже сказать, что сегодня в городе я сделал первый шаг по этому направлению. Но путь, который предстоит пройти, очень длинен, и я не могу остаться надолго в одном месте, чтобы вести людей за собой.

- Вы отказались стать хозяином Родиума.

Мужчина расстроенно вздохнул, но все же нашел в себе силы ответить:

- Ну, раз так, то, видимо, ничего не поделать. Руководить городом важно, но и искать подлинное искусство - не менее важная задача.

Вот так Вииду удалось выбраться из неожиданно появившейся 'ловушки', и наконец заняться тем, ради чего он пришел в город и создал статую:

- По правде говоря, я прибыл в Родиум из-за своих поисков.

- То, что вы ищете, - это какая-то скульптура?

Виид покачал головой:

- Хорошая скульптура всего лишь способна наделить вдохновением. А то, что я ищу, - это скульптурное искусство лунного света.

- Техника лунного света!

- Вам что-то известно об этом?

Мужчина, словно что-то вспоминая, посмотрел на потолок.

- Все, что я знаю, - это только то, что лишь несколько величайших скульпторов смогли достичь этого мастерства.

- А что нужно делать, чтобы достичь?

- Ну, я тоже точно не знаю, но... смогу подсказать дорогу. Скульптурное мастерство лунного света - это легенда легенд! Поспрашивайте о нем в других гильдиях, которые есть в Родиуме.

После чего, собрав достаточное количество информации, идите в гильдию скульпторов. И там наверняка найдется ответ.

Дзинь!

Секрет скульптурного искусства лунного света.

Невероятно важная техника ваяния, которую может изучить скульптор! Однако в настоящее время желающих стать скульптором намного меньше, чем раньше, так что даже те немногие, кто о ней знает, не верят в ее существование.

Посетив гильдии, находящиеся в Родиуме, и собрав информацию, вы сможете узнать о технике лунного света и направиться в гильдию скульпторов, дабы окончательно все прояснить.

Сложность: профессиональное задание.

Условия выполнения: только для скульпторов. Задание можно выполнять одновременно с другими, независимо от их количества. Вы должны заранее получить высший уровень скульптурного навыка. Необходимо наличие высокого уровня Славы и положительной репутации. При низкой характеристике искусства либо же наличии плохой репутации или статуса убийцы игроков Вы не сможете выполнить задание.

Глава 5. Техника лунного света.

Покинув здание Ассамблеи художников, Виид вновь направился к представительствам искусствоведческих гильдий. За то время, что он провел в помещении, обстановка в городе успела перемениться: на улицах царили гвалт и суета.

- Набираем людей творческих профессий для экспедиции в северные земли!

- Всем участникам гарантирована безопасность. Даже при угрозе полного уничтожения мы сделаем все возможное, чтобы уберечь вас.

Гильдия Стальной розы со всей ответственностью подошла к найму ремесленников и художников.

'Экспедиция на север?'

Виид невольно вспомнил охоту в ледяных окрестностях провинции Морта, где едва не погиб, сражаясь с вампирами. Но практически тут же отвлекся на неожиданно подскочивших к нему двух симпатичных девушек.

- Скажите, вы, случайно, не художник? - живо поинтересовалась одна из них.

- Здание, из которого вы вышли, принадлежит Ассамблее художников, значит, вы один из них? Верно? - не осталась в стороне вторая.

- Э-э-э...

Пробормотав что-то невразумительное, Виид попытался увильнуть от разговора, однако был споро схвачен под руки.

- Не желаете ли отправиться вместе с нами на исследование северных территорий? Нести свет искусства в бесплодные земли - это же воистину удел настоящего творца, - жарко зашептала на ухо красотка, начавшая разговор первой.

- А еще экспедиция предоставит шанс расширить рамки ваших возможностей и познать мир с новых сторон. К тому же, отправившись в путешествие вместе с нашей гильдией, вы сможете завести весьма полезные знакомства с высокоуровневыми игроками... - прижавшись с другой стороны, вкрадчиво говорила ее подруга.

Девушки старательно искушали выбранную 'жертву'.

Для Виида, с его непримечательной внешностью, такое внимание со стороны слабого пола было в новинку. Конечно, облик злобного орка Каричи нравился Ирен и Хварен, но они-то являлись просто хорошими друзьями и так себя не вели.

От прикосновений двух юных дев по телу бежала легкая дрожь.

У Виида это был первый опыт такого общения. Проведя свои двадцать с небольшим лет в одиночестве, он не знал, как реагировать на подобные заигрывания.

- Ну что, вы пойдете с нами на север? - не унимались девушки.

- М-м-м...

- Да тут и раздумывать нечего. У вас же такое мужественное лицо...

- .....

- Наверняка ваша работа очень важна и непременно принесет известность в будущем. Кстати, а кто вы по профессии?

- Я скульптор, - поспешил сказать хоть что-то Виид. Ощущая тепло женских тел, он с трудом мог сохранять спокойствие.

Получив ответ, девушки переглянулись.

- Еще один скульптор... - протянула одна.

- Мы же уже троих нашли. К тому же один из них, если верить его словам, уже почти достиг среднего уровня, - сказала подруга, не скрывая своего разочарования.

- Фи-и-и. Ну, тогда нам нет смысла брать еще скульптора.

- Блин, время зря потеряли.

И они отпустили руки Виида.

А ведь поначалу, только увидев, его сочли подходящим. Он выглядел как истинный художник: бедный, ничтожный, нуждающийся!

Утратив интерес, девушки поспешили исчезнуть так же быстро, как и появились.

- Удачной вам экспедиции! - успел все же найти пару слов и кинуть им вдогонку Виид.

- А вам побольше красивых статуй! - долетел небрежно брошенный ответ.

Эмоционально опустошенный, Виид остался в одиночестве стоять на улице. Но вскоре, встряхнувшись, поспешил продолжить свой путь.

* * *

Первым местом, куда он зашел, стало здание одной из самых популярных гильдий, в которой собирались бродячие певцы и музыканты.

Так называемая гильдия бардов!

Главный зал был заполнен народом: множество будущих артистов тренировало свои навыки пения.

- А тут неплохо!

Виид тщательно осмотрел помещение.

Оно отличалось от обычных и напоминало своим убранством, скорее, большой постоялый двор, чем официальное представительство гильдии. Молодые барды, мечтающие стать бродячими менестрелями или путешественниками, расположились в центре зала и тянули:

- Ла. Ла-ла-а-ла. Ла. Ла-ла...

И хотя слов в песне не было, как, в общем-то, и музыкального сопровождения, представление все равно получилось красивым.

- Здоровски спели!

- А я бы еще послушал!

- Какие чистые голоса!

Восторженные посетители расхваливали пение и кидали к ногам выступающих мелкие монеты.

Барды же, помимо хвалебных отзывов и денег, могли подобным образом получить еще и немного славы. Однако для выступления требовалось наличие хотя бы минимальной квалификации, что подразумевало развитый навык пения и определенное количество обаяния.

Высокий уровень пения давал возможность не только передать с песней желаемые эффекты, но и делал ее приятной для восприятия.

А высокое обаяние увеличивало красоту фигуры и лица исполнителя. У бардов такая характеристика считалась одной из наиважнейших. Ведь о том, что для публики имеет значение внешность артиста, и говорить не стоит.

По схожим и многим другим причинам игроки-барды сильно дорожили своей незапятнанной репутацией.

'Довольно мечтаний,

Ведь я уже здесь,

Сижу возле ног твоих и...' - запела невысокая молодая девушка в центре зала.

Хотя всех этих людей и называют бардами, зачастую они лишь в некоторой степени владеют пением и игрой на музыкальных инструментах. Потому что в Королевской дороге редки случаи, когда кто-то сосредотачивается только на одном навыке. Во время повышения мастерства любому игроку приходится хотя бы минимально развиваться и в других областях мира игры. А бардам - даже больше, ведь, хоть и немного, данная сфера деятельности связана с искусством.

Прогулявшись по залу, Виид поднялся на второй этаж.

Там его встретила красивая и довольно молодая для наставницы гильдии женщина с тонкой линией подбородка и очень стройной фигурой, заставляющей многих молодых певцов виться вокруг.

Вообще же эта профессия имела большую популярность среди игроков обоих полов, так как благодаря данному роду занятий они могли вдоволь попутешествовать.

Виида, однако, внешность девушки не впечатлила. Он встречал и более красивых людей, например, Хварен и Союн.

Дождавшись своей очереди, Виид задал интересующий его вопрос:

- Вы знаете что-нибудь о создании Лунных скульптур?

Наставница, представившаяся Сиреной, мягко улыбнулась.

- Мастерство работы с лунным светом? О, как же давно мне не приходилось слышать об этом! Однако, гильдия бардов - не совсем то место, где стоило ожидать ответов на такие вопросы.

Не получив прямого отказа, Виид моментально сосредоточил все свое внимание на женщине.

- Вы очень красивы...

- Если вы надеетесь подобными высказываниями завоевать мою благосклонность, то глубоко заблуждаетесь. Многие известные барды стремились это сделать, и все безрезультатно. А с вашим-то уровнем обаяния и пытаться не стоит.

В ее словах звучала доля истины: за всю игру Виид ни разу не распределял свободные баллы на Обаяние или Удачу.

Повышая характеристику Обаяние, игрок улучшает свой внешний вид. А увеличивая Удачу, снижает вероятность получить критический удар и, изредка, уменьшает урон от магических атак. Вдобавок еще немного повышается процент выпадения вещей, но это не касалось редчайших предметов свыше 200 уровня.

По этим причинам Виид никогда не вкладывался в данные характеристики.

- У вас такой нежный голос. Мне кажется, вы очень красиво поете, - продолжил он.

- Ну, я же бард. А для бардов это естественно.

- Так же как и изящные кисти рук? Или лучистый взгляд?..

- Хо-хо! Вы умеете говорить комплименты. Так что вас там интересовало? - сверкнув глазами, вернулась к началу разговора Сирена.

Виид добился-таки своего.

- Я хотел узнать о Лунных скульптурах.

- Ах, верно. Тогда, может, для начала послушаете мою песню?

Получив согласие, наставница достала арфу и, тихонько наигрывая, запела:

'Твое потерянное сердце осталось там,

В далеком доме, где девушка скучает по тебе.

Куда бы ни завели тебя сражения, ты помни каждый миг о ней,

Во сне иль наяву, откройся и вспомни счастье, что тогда было...'

Как только зазвучали первые аккорды, на второй этаж стали стекаться барды.

- Она поет!

- Давненько я не слышал этой песни.

- Вау, какое потрясающее исполнение!

Чистый и ясный голос женщины проникал, казалось, в самые потаенные глубины души. Слушая его мягкие переливы, легко разносящиеся по залу, барды прикрывали глаза.

Вы находитесь под впечатлением от песни бывшего военнопленного.

Боевой дух поднялся на 10%

Интеллект +5%

Когда ваше здоровье значительно упадет, может проявиться Железная воля.

Период воздействия песни - 3 дня.

Данный эффект не сочетается с воздействием других бардовских песен.

Закончив свое выступление, Сирена взглянула на Виида:

- Ну, и как вам песня?

- Мне очень понравилось, - честно ответил тот.

Песня действительно была великолепной. Не обошлось, конечно, без капельки лести, но похвала шла от самого сердца. Потому как только в ответе, содержащем частичку правды, не будет подозреваться обман.

'С лестью нужно быть поаккуратней. Всему есть предел. Если бы мне действительно не понравилось, как бы я ни старался, в моих словах чувствовалась бы ложь'.

Неизвестно, как в дальнейшем может измениться мнение Виида. Но если уж он решился использовать лесть, на момент разговора собеседник станет для него самым уважаемым человеком на свете. И пусть его поступки не столь значительны, Виид будет воспринимать их именно такими. В таком случае даже одно льстивое слово, оброненное якобы случайно, возымеет огромный эффект.

- Вы словно настоящая сирена...

- Мне кажется, это еще не предел вашего таланта, - поощрила наставница.

- И просто сразили меня своей песней и бьющим наповал очарованием.

Все для того, чтобы произвести впечатление!

Комплименты, даже оставляя простор для толкования, вызывали улыбку на губах женщины.

Виид всегда был убежден в том, что нет человека, умеющего льстить лучше него.

- Хо-хо-хо! - прикрыв рот рукой, рассмеялась Сирена.

Она была очень довольна.

- Ну, раз вам так понравилось мое исполнение, я продам эту арфу.

- Что, простите? - переспросил Виид.

- Всего 1500 золотых.

- Я... Я не понимаю...

- Если купите арфу, я расскажу о том, что вас интересует, - словно подводя черту, твердо произнесла Сирена.

В итоге Виид, с трудом сдерживая слезы, потянуться за деньгами. Да уж, миром движет не только лесть.

Взятки! Для скрепления договоренностей между людьми нет средства лучше.

Заплатив и получив на руки арфу, Виид немедленно проверил ее:

- Идентификация!

Арфа Сирены.

Прочность: 50/50 Урон: 15

Арфа, принадлежащая наставнице Сирене из гильдии бардов. Инструмент изготовил и подарил влюбленный в нее гном. С душой настроенные струны выдают чистые звуки. Идеально подходит для аккомпанирования пению. На ней может играть любой новичок, даже не являющийся бардом.

Ограничения: Обаяние 100, Уровень 60

Эффекты: Элегантность +20.

Обаяние +30

Навык игры +2

Слава +20

Возможно выполнение задания, связанного с профессией барда.

По первому впечатлению Виид не смог понять, достаточно ли хороши характеристики для этого предмета.

Сирена же, дождавшись, пока он закончит, произнесла:

- Ранее мне доводилось видеть скульптуру из лунного света. Но каждый раз, когда я на нее смотрела, она производила разное впечатление. Свет, исходящий от скульптуры, всегда был иным.

- М-м-м?

- Очень жаль, но добавить мне больше нечего. Это все, что я знаю.

Вииду ничего не оставалось делать, как покинуть обитель бардов и направиться к следующей гильдии.

Гильдия парикмахеров!

На всем Версальском континенте не насчитывалось и десятка мест, где бы имелась такая редкая гильдия, в которой можно покрасить волосы и сделать прическу.

В общем плане трудновато классифицировать парикмахера как человека искусства, но если он добьется на этом поприще высшего мастерства, то сможет творить с волосами нечто невероятное.

Так что этот род занятий пользовался популярностью среди небольшого числа игроков.

Как только Виид зашел внутрь, преподаватель гильдии, толком не разобравшись в ситуации, схватил его и усадил в кресло.

- Очень прискорбно, что вам приходится везде ходить с таким беспорядком на голове. Не беспокойтесь, все сделаю в лучшем виде, - быстро проговорил он.

- Да мне как-то и... - Виид резко оборвал реплику из-за неожиданно пришедшей на ум идеи, - действительно хотелось бы подстричься... Обязательно хочу подстричься. Сколько это будет стоить?

- Всего сто золотых. Дешево, не правда ли?

В результате пришлось заплатить и за практически навязанную стрижку.

Искусство временно повысилось на 3%.

Эффект проявляется при любой ремесленной деятельности. Не оказывает влияние на особые скульптурные техники.

Характеристика обаяния повышена на следующие три дня.

Мастер-парикмахер в благодарность за то, что Виид стал клиентом, без проблем поделился информацией:

- Лунная скульптура? Я сам ни разу не видел. Но слышал, что это нечто выдающееся. Вы знаете историю скульптуры? С течением времени скульптурное искусство видоизменялось и развивалось. Так что нужные вам сведения непременно должны иметь исторические корни.

Танцоры имели красивую осанку и стройную фигуру.

Посетив следующей их гильдию, Виид не смог избежать танца с наставницей.

- Ногу отведите в сторону... А здесь сделайте один разворот, - подробно указывала ему та.

За этот урок пришлось заплатить восемьдесят золотых.

Ловкость повысилась на 2%.

В случае смерти, или если уровень усталости опустится ниже половины от максимального значения, характеристики вернутся на прежний уровень.

Веселый танец повысил ваше обаяние на 1.

После танца у Виида возросли обаяние и ловкость. Да и танцовщица более охотно отвечала на вопросы.

- Мне как-то приходилось танцевать возле одной особенной статуи. Тогда я чувствовала необыкновенную легкость во всем теле. А когда танец окончился, и я вновь взглянула на статую, то ощутила себя еще более привлекательной. Или это мне только показалось?!

В общих чертах Виид уже кое-что смог понять о задании.

'Ясно. Основная идея в том, чтобы я лично испробовал на себе эффекты от разных областей искусства и ремесла'.

Единственное, на что он не мог не обратить особое внимание, так это на постоянный расход денег.

В гильдии парфюмеров инструктор сам продавал духи. Виид купил 3 вида самых дешевых. За что смог услышать в ответ:

- Хм... В зависимости от угла зрения статуя воспринимается по-разному и, соответственно, вызывает разные чувства. Однако даже при наблюдении с одной и той же точки впечатления время от времени меняются. Может, вам известна причина такого странного эффекта?

Потом Виид сходил и в гильдии каллиграфов, антикварщиков и декораторов.

Его мешок наполнился массой бесполезных предметов: у каллиграфов он приобрел доску с надписями, а у антикварщиков - пузатый керамический кувшин с узким горлышком, не поддающийся определению исторической эпохи. Мастера же прикладного искусства вручили Вииду аксессуары, сделанные из стекла.

После посещения всех этих мест он с большой опаской думал о походе в гильдию строителей.

'А вдруг там скажут купить дом?! Это ж ни в какие ворота...'

И он направился к гильдии простых художников.

Даже на первый взгляд профессии скульптора и художника очень похожи, только стремятся они к своему развитию разными способами. Потому и известно им друг о друге гораздо больше, чем другим направлениям искусства.

Наставник гильдии художников, заметив Виида, не смог сдержать восклицания:

- Боже, неужели я вижу перед собой настоящего мастера своего дела! Чем я могу вам помочь?

- Я надеюсь узнать у вас что-нибудь о ваянии Лунных скульптур, - не став ходить вокруг да около, сразу признался тот.

- Лунные скульптуры, значит... Ну, для начала давайте я кое-что расскажу. Как вам известно, скульпторы создают объемные творения, тогда как удел художников - двумерные изображения. Говорят, давным давно некий художник вел противоборство с одним скульптором. Вы что-нибудь слышали об этом?

- Противоборство?

- Оно началось как спор, кто же их них сумеет наиболее точно передать образ льва.

- Интересно. И кто победил? - с любопытством спросил Виид.

Он, конечно же, надеялся на победу скульптора. Но сказать об этом не решался. Вроде бы, с какой стороны ни посмотри, скульптор заранее находился в выигрышном положении. Однако если спор проиграл художник, то слова Виида не понравятся собеседнику.

- Как говорят, художник написал картину, а скульптор высек статую, - тем временем продолжал говорить наставник. - Рисунок художника получился таким живым, что казалось, лев может в любую минуту сойти с полотна. А статуя скульптора оказалась настолько великолепной, будто сейчас зарычит. В результате никто не победил. С самого начала этот спор не имел смысла! Ведь способы передачи образа радикально отличаются! Рассказывают, конечно, что раньше, бывало, и скульпторы рисовали картины, а художники - ваяли скульптуры. И различие между этими двумя профессиями не было настолько большим.

Речь мастера гильдии оказалась достаточно длинной, но все же имела смысл.

- Поэтому, - подвел итог наставник, - можно считать не чужими друг другу художника и скульптора. И хоть эта картина мне очень дорога...

Сделав паузу, мастер указал на рисунок акварелью.

На что Виид, едва сдерживая слезы, попросил:

- Подешевле можете продать?

- Ну, только для тебя - всего за 1500 золотых.

Трясущейся рукой Виид выложил деньги.

'Чтоб я еще раз посетил Родиум... Да ни за что!'

Теперь от его сбережений осталось около 7000 золотых. Виид ощущал себя в поистине бедственном положении, так как не имел даже заначки.

Но он все же смог услышать о Технике лунного света:

- Обычно скульптура находится в тесной связи с окружающей средой. Если ее поставить в тени, то она, конечно же, будет выглядеть темной. А представь, что скульптура начнет светиться!

- Светиться?

- Да! Скульптура, что таит в себе свет и может его излучать. Удивительное мастерство, позволяющее свободно и в любую форму облекать лунный свет. Это и есть Техника лунного света!

Дзинь!

Вы собрали достаточно информации о Технике лунного света

Посетив гильдию скульпторов, вы сможете выучить ее.

***

Виид наконец-то завершил задание и отправился в гильдию скульпторов, в которой, к большому его удивлению, собралось очень много народа.

Помещение заполнял нескончаемый шум голосов.

- Я думаю, скульптуры, в которых использовано узорчатое дерево, имеют гораздо большую художественную ценность, нежели изготовленные из простого. К тому же редкие породы деревьев сильнее поднимают степень скульптурного мастерства.

- Но ведь они очень дорогие...

- А что делать? Нужно получать задания от торговцев или баронов на изготовление статуй и зарабатывать на этом деньги.

- Ха-а! С нашей профессией денег не накопишь.

Молодые и пока еще неопытные скульпторы!

Из-за того, что Виид устроил в королевстве Розенхайм, людей, выбравших для себя эту

профессию, становилось все больше. И хотя в других местах их по-прежнему трудно встретить, в Родиуме, городе искусств, все было с точностью до наоборот. Здесь множество скульпторов обменивались информацией и постоянно развивали свое мастерство.

Обойдя общающихся людей, Виид поднялся на второй этаж.

На первом этаже гильдии, как и везде, постигали основы обработки скульптуры, способы резьбы по дереву и работы с камнем, вообще - познавали сущность скульптурного мастерства.

А вот на втором - получали особенные поручения или изучали специальные навыки.

За последним Виид туда и обратился:

- Я хотел бы выучить Технику лунного света.

Старик, сидевший за стойкой регистрации в верхнем зале, удивленно моргнул.

- Какую технику?

- Технику ваяния лунных скульптур, говорю.

- Лунные скульптуры? Кажется, я слышал о чем-то подобном. Это было так давно, что сейчас и не вспомню. Или... Или же не слышал?

Лицо старика выражало полное недоумение.

- Я в меру знаком со скульптурами, заполонившими Родиум, но лучше вам посоветую обратиться к другому человеку, который знает больше меня.

- И кто он? - спросил Виид.

Старик указал на мужчину средних лет, сидевшего в углу.

- Он самый выдающийся скульптор Родиума. Если вас интересует что-то необычное в этом мастерстве, то лучше спросите у него. Правда, он знает только скульптуру, и больше ничего, так что спрашивайте правильно, а то может и не ответить.

- Спасибо.

Поблагодарив, Виид прошел к скульптору. Тот сидел и ножом для резьбы обстругивал кусок дерева.

- Ну и молодежь нынче пошла, ужас, - вздыхая, бормотал с сожалением он. - Нет в них напора. Нет! Чуть стало им трудно и скучно, так сразу же сдаются. И где же можно будет насладиться всей глубиной скульптурного мастерства? Ай-яй-яй.

И зацокал языком.

Похоже, в последнее время появлялось много желающих стать скульпторами, вот только познав истинную суть этого искусства, они тут же меняли свою профессию на другую. Это вызывало настоящую досаду у мастера, из-за чего он, сидя в углу, не проявлял ни малейшего интереса к происходящему вокруг. И даже не поднял головы, когда к нему подошли.

Подметив эти детали, Виид начал разговор с проверенного приема:

- Ваше мастерство бесподобно...

- Я уже много раз слышал это. Так много, что аж тошнит, - последовал ворчливый ответ.

Похвала обычно приятна любому человеку, а этот даже не шелохнулся, и все так же продолжал вырезать.

Тогда Виид присмотрелся к деревянной заготовке в руках скульптора и решил зайти с другой стороны:

- О, это же эльфийское дерево!

- Кхм! Раз уж сразу смог определить материал, похоже, ты кое-что смыслишь в искусстве.

В голосе мастера послышались нотки доброжелательности. Но он, как и прежде, погруженный в свою работу, не поднял головы.

'Неужели этого недостаточно?'

Виид еще раз внимательно взглянул на эльфийское дерево. Ранее ему уже приходилось его использовать. И хотя оно стоило недешево, зато было крепким и твердым.

'Материал как материал. Нужно найти что-то другое...'

Кругловатое эльфийское дерево, обтесываемое опытными руками, постепенно приобретало вид маленькой чашки.

- Судя по форме, вы делаете весьма необходимый в нашем мире предмет, - попробовал снова Виид.

- А? О чем это ты?

- Это ведь обычная чашка? Не фигурка человека и не произведение искусства?

- Так-то оно так. А ты что же, считаешь, что, вырезая чашку, я занимаюсь недостойным делом? - нахмурился мастер.

- Нет-нет. В этом же и заключается смысл скульптурного мастерства. Изначально оно возникло именно из насущной потребности создавать предметы, столь необходимые людям.

- Необходимые предметы, говоришь? Кажется, что-то ты все-таки понимаешь. Давай-ка, садись рядом.

И скульптор подвинулся, освобождая место Вииду.

Очень часто у людей, занимающихся искусством, не получившим особого признания в мире, присутствует высокое чувство собственного достоинства, которое базировалось на понимании, что все другие направления деятельность не сразу стали искусством как таковым.

Рисование, музыка или скульптура возникли из необходимости и лишь потом оформились в определенные направления художественной деятельности.

И нет достойного или презренного дела, отличие только в предназначении.

Слова Виида, в которых присутствовало понимание истинной ценности скульптуры, помогли ему сблизиться с мастером. Для него подобное отношение к мастерству было очевидным. Чтобы сберечь хоть монетку, Виид сам вырезал ножом Захаба более-менее сносные кухонные принадлежности. Деревянные тарелки, половник и даже плоскую сковороду! Все вплоть до короба для приправ было создано с помощью скульптурного мастерства.

На мгновение остановив движение своих рук, мастер посмотрел Вииду в глаза.

- Не знаю, почему, но мне кажется, я найду с тобой общий язык. Мы как братья, занимающиеся одним делом. Давай уж, спрашивай, за чем пришел.

- Спасибо. У меня всего один вопрос. Это касается скульптурного искусства, - вежливо произнес Виид.

И мастер сразу же ответил:

- Я многое могу о нем рассказать. Что именно тебя интересует?

- Знаете ли вы что-нибудь о Технике лунного света?

- Техника лунного света? Ее можно постичь, достигнув вершины скульптурного мастерства. Техника, позволяющая заключить свет в статую. Лишь люди, пренебрежительно относящиеся к скульптурному искусству, не верят в это, считая бредом.

- Бредом? - переспросил Виид.

- Да. Это один из секретов нашего мастерства, который трудно раскрыть. Если ты действительно хочешь выучить Технику лунного света, то для начала тебе следует побольше о ней узнать. И есть еще кое-что.

- Говорите, я слушаю.

Вместо ответа скульптор достал из своей котомки кусок белого минерала величиной с арбуз и протянул его Вииду.

- Обработав этот материал, ты должен создать очень ценную скульптуру. Он необычайно крепкий по своей природе, так что сделать это будет нелегко. Кто знает, может, придется сломать или затупить об него не одну сотню ножей. Но если тебе станет понятно, чего же необходимо достичь, и если добьешься того, чтобы получившаяся статуя засветилась, то ты познаешь Технику лунного света.

Дзынь!

Новое задание: В поисках потерянного света.

Скульптурное мастерство обработки света!

Изготовьте скульптуру, обтесав данный минерал. Если сможете вернуть ей потерянное сияние и осветить ночь, то освоите Технику лунного света.

Сложность: Профессиональное задание.

Условия выполнения: Только для скульпторов. Задание можно выполнять одновременно с другими, независимо от их количества. Вы должны заранее получить высший уровень скульптурного навыка. Необходимо наличие высокого уровня Славы и положительной репутации.

При низкой характеристике искусства либо же наличии плохой репутации или статуса убийцы игроков Вы не сможете выполнить задание.

Ваяние в основе своей подразумевает работу руками. Объяснить его лишь словами невозможно. Потому и новое умение, как ни крути, придется познавать и учиться использовать на собственном опыте.

По этой причине все, что оставалось делать Вииду, - это обтачивать неизвестный минерал и добиваться понимания секрета использования света.

***

Теперь, покончив с делами, Виид направился в орден Фреи. Тот как символ процветания и зажиточности имел в Родиуме очень большое представительство, сходное по размерам с королевским дворцом.

Виид собирался воспользоваться телепортом, доступ к которому ему обеспечило возвращение священных предметов в храм Фреи.

- О, добро пожаловать! - радостно встретили гостя высокопоставленные священнослужители.

- Я хотел бы использовать телепорт, - поприветствовав, сообщил им о цели визита Виид.

- Хорошо. Сейчас все подготовят. Но знаешь ли ты, что первосвященник ищет встречи с тобой?

Виид в ответ слегка склонил голову. Он уже вернул чашу Элены и считал, что какой-то особой причины разыскивать его у главы ордена не было, но все же поинтересовался:

- Можно узнать, по какой причине?

- Первосвященник упоминал что-то о Долине смерти и восстановлении чести императора, погребенного там, - ответил ему один из священников.

- Честь императора? Что за?..

- Ты должен пробудить верных слуг, ушедших некогда с позором и осуждением, и помочь сдержать клятву, залогом которой стала честь. Первосвященник считает, что это сможет выполнить лишь тот искатель приключений, о ком ходят легенды. Так что он ищет тебя.

- Но я не настолько великий человек, - запротестовал Виид.

- Первосвященник так не думает. Кроме того, ты уже бывал на севере, и этот опыт тебе пригодится, - произнес другой священник.

Уже только из пояснений Виид отчетливо понял, что задание будет не из легких.

'Как минимум уровня А'.

И первосвященник ждал его, чтобы еще раз поручить дело наподобие сражения с бессмертной армией.

'Нет уж. Мне пока рано браться за такие задания. Недавнее сражение с нежитью это наглядно показало. Лучше пока, не торопясь, поднять уровни и прокачать скульптурное мастерство'.

Виид решительно качнул головой.

- Меня это не интересует. Более того, сейчас мне необходимо вернуться в Земли отчаяния.

Он собирался присоединиться к друзьям.

Священники не нашли, что возразить герою, и запустили телепорт.

***

Гильдия Стальная роза набрала в Родиуме большое количество новых людей.

Сто шестьдесят человек!

Не принимая в расчет тридцати художников и ремесленников, порядка ста двадцати из них имели боевые профессии.

- Экспедиция настолько опасная, что даже нет каких-либо гарантий ее успешного завершения, и все же людей, пожелавших идти с нами, очень много, - недовольно поцокал языком Оберон, вновь вернувшись на заезженную тему.

Новых участников, в сущности, не волновала цель похода. По разговорам высокоуровневых игроков, становилось понятно, что все они привыкли чувствовать себя в безопасности. Но одно дело - прокачивать уровни и собирать предметы в проверенных местах, и совсем другое - идти в опасную экспедицию, на что, на самом деле, не многие были способны.

Дром же находился в приподнятом настроении от нежданного пополнения.

- Ведь благодаря этому вероятность успеха увеличится. Разве нет? - допытывался он.

- Ну, можно и так на это смотреть. При таком количестве сил боевой дух у войска непременно возрастет, - ворчливо подтвердил Оберон.

- Да и воины, прошедшие множество битв, в непредвиденных обстоятельствах станут большим подспорьем, - не унимался Дром.

- И все же эти высокие уровни ничего не значат: наступит время, когда вся надежда будет на тех, кто имеет за плечами опыт.

Новички, нанявшиеся в экспедицию, пришли не из-за больших денег, а из-за желания поучаствовать вместе со всеми в поисках. Но несмотря на это, можно сказать, что их присоединение действительно только улучшило боевую мощь войска.

- Интересно, - задумчиво произнес Оберон, - а откуда в Родиуме набралось столь много сильных игроков?

Тут к разговору подключился его заместитель, Верос, и пояснил:

- Вам приходилось слышать о странствующих бойцах, которые подняли на уши весь Версальский континент?

- О ком? А... Это те, кто ищет противников сильнее себя и дерется с ними?

- Совершенно верно. Они самые.

МЕЧи от Шестого до 505-го!

Некоторые из них раньше и в самом деле искали соперников в городах, чтобы подраться, но в большинстве своем они не вылезали из глубин диких гор и ущелий. Там МЕЧи сражались с опасными монстрами, хищными зверями, с самой природой.

Стоя на вершинах скал, будь то в ветреный день или во время бури, без устали взмахивали своими клинками, ведя бой на изнурение и оттачивая искусство владения мечом.

Безусловно, использование оружия в игре отличалось от реальности.

Во-первых, в зависимости от значения характеристики Силы изменялся урон, наносимый мечом, а от Ловкости - скорость реакции. Это разнообразило технику владения клинком.

Во-вторых, при улучшении физических характеристик игрока менялось и оружие, которым можно пользоваться.

Осваивая все это и проводя бесчисленное количество боев, МЕЧи закрепляли знания и улучшали свое мастерство. Использовали оружие для выживания, а не спаррингов! Познавали свой меч в боях, а не в бессмысленном избиении тренировочного пугала.

Большинство МЕЧей прошло именно такой путь, постепенно повышая уровни. И вот несколько десятков из них пришло в Родиум и нанялось в экспедицию.

- Так это же отлично!

Оберон наконец-то перестал хмуриться и слегка улыбнулся.

Впервые услышав о странствующих воинах, он захотел хотя бы раз встретиться с этими людьми. И вот теперь они присоединились к походу!

- Верос, - обратился Оберон к своему заместителю.

- Да, командир?

- Значит, последние приготовления завершены?

- Остались только припасы, но они, можно сказать, уже готовы.

- А магический квадрат телепорта?

- Все начерчено. Запланированному отходу ничто не мешает.

- Тогда через час высылаем авангард. Ты поведешь основные силы гильдии, - подвел итог разговору Оберон.

- Принял. Значит возьмем на себя инициативу и будем примером для новичков.

Северная экспедиция!

Маги на равнине недалеко от Родиума начертили огромный магический квадрат, в который первым вступил отряд отобранных бойцов.

Верос вел за собой 150 воинов. Среди них находилось несколько кузнецов и архитекторов.

- Ну что ж, увидимся на севере! - обратился к остающимся заместитель.

- Будьте осторожны, - последовало пожелание.

- Не беспокойтесь. Мы для начала осмотрим там все и построим укрытие, где смогут отдохнуть войска.

- Ну, тогда увидимся через восемь часов.

- Да, мы будем ждать.

За один день можно в три приема переправить через портал лишь около 450 человек. Исходя из этого, войска поделили на одиннадцать отрядов по 150 человек, и первый из них как раз ожидал отправки.

В обязанности авангарда входило две задачи. Первая - установить опорный пункт. Вторая - произвести разведку близлежащих территорий.

Оберон же должен был руководить остающимися на этой стороне войсками, потому и решил идти с самой последней группой..

- Приступайте, - обратился он к магам. - Отправьте их на север!

- Телепортация!

Маги активировали магический квадрат.

В отличие от обычного портала, позволяющего переместиться в ближайшие окрестности выбранного места, магический квадрат переносил находящихся в нем людей и их вещи по четко заданным координатам.

Верос и его воины!

Лучших из лучших в своей гильдии.

Обладающие неуемным любопытством и обожающие битву. Ни на мгновенье не испытывающие страх в зловещих подземельях. Оберон выбрал и отправил в авангарде именно их.

Когда воины вновь распахнули глаза, закрытые из-за ослепительного света телепорта, перед ними предстал совершенно другой пейзаж.

Земли вокруг покрывал белый снег, а температура воздуха настолько упала, что пар изо рта при каждом выдохе клубами поднимался над головами.

- Апчхи!

- Что так холодно-то?!

Люди поспешно кутались в прихваченные шерстяные одеяла. Их приготовили заранее, на всякий случай. Причем когда складывали, готовясь к экспедиции, все только посмеивались:

- Жара же такая на всем Версальском континенте.

- Да они нам потребуются, только когда спать будем ложиться.

Но в действительности оказалось, стоило только прибыть на север, что первым делом все за них и схватились...

Острые порывы ледяного ветра били в лицо. После нескольких минут на холоде у воинов уже зуб на зуб не попадал. Стоял настолько лютый мороз, что даже опытным разведчикам заставить себя сдвинуться с места было тяжело.

- Т-т-та-а-ак и п-простыть м-можно, - произнес Верос.

Для начала он намеревался разжечь огромный костер. Однако в насквозь промерзших землях оказалось очень трудно отыскать дерево, годное для дров. Холм Коруса был полностью заметен снегом, настолько, что становилось невозможно вообще что-нибудь найти.

Зато с вершины открывался вид на абсолютно бескрайнюю равнину. Отчего теперь воинов беспокоила не только возможность простудиться!

Там, вдалеке, клубилась снежная муть. Массы ледяных осколков и снега срывало с земли порывами ветра, поднимало в воздух и сокрушительно обрушивало вниз.

Буйство стихий! Проявление природных сил во всем их великолепии!

На людей надвигалась ледяная буря, которую можно без преувеличения назвать главной отличительной особенностью северных территорий.

Глава 6. Подземелье

Сильнейший монстр леса Карака!

Пэйл, Зефи, Хварен и остальные рыскали по чаще в поисках Королевской змеи. Только вот время шло, а найти ее никак не удавалось.

Зато в ходе поисков Четвертый МЕЧ наткнулся на поваленное дерево, покрытое удивительными яркими узорами.

- Хм-м... Необычное дерево, возможно, подойдет для скульптуры. Может, Виид обрадуется ему? - задумался Четвертый, позабыв обо всем другом.

Подойдя ближе, он внимательно осмотрел лежащий ствол, после чего резко, одним быстрым движением выхватил клинок и ударил изо всех сил!

Но не тут-то было. На коре, будто созданной из камня, осталась лишь маленькая царапина.

- Что? Бред какой-то...

Не поверив своим глазам, Четвертый с удвоенной энергией продолжил наносить удар за ударом, надеясь, наконец, разрубить ствол. В кустах же поблизости подозрительно зашуршало...

Когда друзья подбежали на шум, перед ними предстала картина застывшего в недоумении МЕЧа с возвышающейся над ним огромной головой змеи! Раздвоенный кончик языка которой плясал в исходящей слюной пасти.

- Ж-жалкие людиш-шки, - прошипела она. - Вы хотели испортить мою прекрасную шкуру?!

Воистину, по своим размерам это была Королевская змея, прозванная в народе - Бороча.

Несмотря на грузное тело длиной более 10 метров, тварь кинулась в бой с невероятной скоростью. Так быстро, что глаза не успевали заметить ее стремительные движения.

Брызги яда летели во все стороны, а сама змея то исчезала, то внезапно появлялась, сбивая с ног, словно таран.

Главное оружие этого монстра - яд и неимоверная сила, с которой она легко может переломать хребет даже быку. Ну и конечно клыки, способные прокусить тяжелый доспех.

Кто знает, справились ли бы друзья с этой тварью, попадись она им в начале пути. Но к этому моменту, после всех прошедших в лесу сражений, у них выработалось отменное понимание действий друг друга.

- Пылающая земля! - обрушила Ромуна заклинание на окрестности.

Огонь, который так не любят змеи! Не атакуя напрямую, он сильно ограничил свободу перемещений монстра. Однако и отряд попал в трудное положение.

- Защити нас от бушующего пламени. Покровительство воды! - пронзительно выкрикнула Ирен.

Главной ее способностью как священника было моментальное восстановление здоровья.

Оттого слабое Покровительство воды особого эффекта на подпитанное силой Ромуны пламя, к сожалению, не возымело. Ирен пришлось тратить всю свою ману на новые и новые благословения, чтобы восстанавливать здоровье попавших в пламя друзей.

В момент, пока девушки произносили заклинания, Зефи изо всех сил отвлекал Королевскую змею, кидая дорогую его сердцу приманку. Помогала же ему Хварен, начавшая танцевать:

- Танец Хаоса!

Соблазнительные движения были неритмичны, как сам Хаос. Танец разрушал чувство равновесия, ломал психику врага до такой степени, что тот не мог очнуться, даже получив град ударов. Это походило на сильнейшее проклятие, накладываемое прекрасной ведьмой, облаченной в одежду из яростно развевающихся узелков и ленточек.

Специальные умения танцоров не ограничивались одними только танцами. Но Хварен и в жизни любила это занятие и потому придавала форму танцев всем своим особым навыкам. К тому же так и эффект от применения оказывался чуть сильнее.

- О, Хварен танцует!

- На этот раз еще красивее!

- Так прекрасно, словами не передать...

- Изгиб ее талии может поспорить с линией шеи оленя.

Второй, Третий, Четвертый и Пятый МЕЧи с упоением смотрели на танец Хварен. Он их настолько захватил, что идущий в полном разгаре бой отошел на второй план.

- Кхе-кхе! - подал голос Первый из-за их спин, с важным видом наблюдая за танцем.

Возраст совершенно не меняет мужчин. Даже если сил у них останется только на то, чтобы поднести ко рту ложку, на женщину они все равно будут смотреть с огоньками в глазах!

Ограниченная огнем Королевская змея застыла на месте. Из ее пасти на землю медленно стекали капли яда, а язык яростно ощупывал воздух. Попав под действия танца и потеряв оттого чувство реальности, монстр стал атаковать хаотично, руководствуясь больше инстинктами, чем разумом.

- Противоядие!

Ирен нейтрализовала яд, пока Ромуна освобождала безопасный коридор по центру.

- Давайте, парни, покажем, на что мы способны, вперед!

- Есть, Учитель!

МЕЧи стремительно ринулись на монстра и принялись наносить серии ударов. Один за другим Второй, Третий и Четвертый активировали техники:

- Ледяное лезвие!

- Стальной меч!

- Дуплет!

Шкура Королевской змеи оказалось такой толстой, что простые удары практически не наносили никакого урона. Другие МЕЧи, ученики, в своем пути все еще старались избегать использования способностей. Но инструкторы уже давно перешли данную грань. Как настоящие мастера, они могли положиться на меч и в данной ситуации использовали свои возможности по максимуму.

'Навык! Концентрация! И удар! Все вместе они несут разрушение'.

'Главное, правильно использовать во время боя способности. Например, можно с помощью техник бить в одно и то же место, чтобы ослабить защиту врага! А потом использовать брешь и нанести чудовищной силы критический удар!'

Сочетание нескольких техник и простых ударов в конечном итоге могло привести к новому уровню мастерства. Причем к такому, что их и противника уровни переставали играть большое значение.

Это работало даже для боксеров, поединки которых очень часто не зависели от силы или телосложения сражающихся. Очень многое уже решалось от того с какой стратегией противники выходили на ринг.

Когда Второй, Третий и Четвертый МЕЧи активировали навыки, Пятый выхватил оба своих клинка и кинулся на змея.

- Вихрь!

Техника множественных и в то же время беспорядочных ударов. Скорость была настолько высока, что казалось, он держал не два меча, а как минимум десять.

- Двойной удар!

Сурка не отставала от МЕЧей. Острые кастеты со страшной силой ударяли по толстой шкуре монстра. Даже несмотря на самый низкий в отряде рост, она успевала проскакивать между клинками атакующих друзей и вносить свой немалый вклад в сражение.

После такого яростного и слаженного отпора Королевской змее не оставалось ничего, кроме как корчится от боли и пытаться хоть как-то задеть противника. Удары монстра сыпались во все стороны, отчего не только земля ходила ходуном, но и даже некоторые деревья падали. Только вот это все равно не спасло ее, и спустя некоторое время, очень сильно вымотавшись, друзьям удалось победить босса Корака.

После чего, подлечив раны, они покинули лес и отправились в крепость эльфов.

* * *

В тот момент, когда Виид появился в крепости темных эльфов, находящейся в Землях отчаяния, отряд уже закончил поход и теперь наслаждался заслуженным отдыхом. Друзья собрались вокруг наконец-то присоединившейся к ним Мейрон и с интересом слушали последние новости, произошедшие на телеканале.

Завершив одну из историй, она вдруг сказала:

- Пэйл.

- Да?

- Ты знаешь, что за день будет через три дня?

- Погоди... Шестьдесят четыре дня, как мы стали встречаться, верно?!

- А вот и нет, - тихим заговорщическим шепотом произнесла Мейрон. - Выходной день, наша компания не работает.

Пэйл без колебаний кивнул головой; если бы он не понял, о чем речь, то, по сути, не был бы настоящим мужчиной.

- Я как раз хотел сходить на концерт классической музыки, так что вместе можно будет пойти.

- Ура! Тогда я угощаю ужином.

Вот так они моментально договорились о свидании.

Наблюдая эту сценку со стороны, Ирен и Ромуна не могли сдержать зависти.

- Пэйл стал таким чувственным.

- Да-а. Когда же и у меня появится надежный мужчина?

Услышав такое, Второй, Третий, Четвертый и Пятый МЕЧи даже немного расстроились.

Разве этим надежным мужчиной не были они сами?! И дерутся хорошо, и ростом не обделены, и телосложение отличное. Однако ни одна девушка не говорила, что они ей нравятся.

'Блин, да в чем же дело?'

'Может, девушки не любят мускулы?'

'Вроде бы спорт и боевые искусства - это не пороки...'

Второй с Третьим как в игре, так и в жизни могли похвастаться невероятным мужским обаянием. И конечно, им нравились девушки и вкусная еда, которыми, к сожалению, из-за тренировок они были обделены.

Стандартный рацион в тренировочной школе - это в основном куриные отварные грудки, богатые протеином, необходимым для поддержания тела в отличной форме. Причем готовились они без каких-либо специй, просто на кипящей воде.

Отваренное мясо без ничего отдавало запахом крови и было таким жестким, что его не так-то просто и разжевать. Поэтому ученики в школе ели его всегда вместе с рисом, хоть чуть-чуть помогающим перебить подступающую тошноту к горлу.

'Чуть потерпеть, и все...'

'Лишь питаясь так, можно стать чуточку сильнее'.

Но все же даже такое мясо можно было назвать съедобным по сравнению со вторым блюдом. Яйца, а если точнее, белки яиц, - вот то, что буквально сводило с ума всех в школе. Съедая за раз по десять-двадцать штук в день, МЕЧи дошли до такого состояния, что от одного только запаха яиц их буквально трясло.

Однако питались они всем этим не просто так. Посвящая каждый день непомерному количеству тренировок, без столь высокопротеиновой пищи их организм попросту бы не выдержал.

Если бы они желали стать лишь простыми мастерами меча, никто бы не шел на столь радикальные меры. Но МЕЧи хотели получить титул лучших из лучших. И уходили в занятия с головой, проводя десятки, сотни поединков в день.

Поэтому неудивительно, что поставив столь амбициозные цели и пропадая сутками в тренировочном зале, у них не оставалось времени, чтобы найти любовь всей своей жизни.

И тут Сурка сделала неожиданное предложение:

- Как вы смотрите на то, чтобы собраться всем вместе, прям как сейчас?

- А-а? - нахмурила лоб Ирен. - Мы же сейчас вместе!?

- Да нет, не так. Давайте соберемся в реале! И пойдем вместе на концерт, а?

- Что-то мне кажется, это не совсем хорошая идея.

Пэйл поторопился загасить предложение в зачатке, но Второй МЕЧ быстро закивал головой в знак согласия:

- Просто супер! Не так ли, Третий?

- Точно. Будет классно собрать нам всем.

Встреча в реальном мире с Ирен, Ромуной, Мейрон, Суркой и Хварен! Для МЕЧей выпадал отличный шанс познакомиться сразу с пятью девушками. Даже не беря во внимания Мейрон, у которой был Пэйл, и слишком молодую дли них Сурку, идея им невероятно понравилась.

Они бы ели гамбургеры, пили кофе и, конечно же, вместе прогуливались по улицам города. Для МЕЧей этот день действительно стал бы одним из самых счастливых.

Третий на радостях воскликнул:

- Эй, Пятый!

- Да-а?

- Ты когда-нибудь ходил на концерт классической музыки?

- Братишка, да я в караоке уже лет шесть не был.

- ...

- И обязательно хочу сходить в этот раз.

Пэйл с Мейрон конечно немного расстроились от того, что еще одно из не таких уж и частых свиданий накрылось, но в глубине души даже они очень хотели осуществить такую встречу.

За долгое время они привязались друг к другу, и теперь не было ничего плохого в том, чтобы встретиться, поболтать и весело провести время.

Ромуна и Ирен полностью сошлись в одной мысли:

- Будет круто!

- Ох, как же давно я не была на концертах!

- А ты, Хварен, как думаешь? - подойдя вплотную, спросила Сурка.

- Угу, я не против.

По правде говоря, Хварен избегала встреч с людьми. Потому что если те, с кем она подружилась в игре, узнают, что она эстрадная звезда, это может серьезно осложнить текущие отношения.

'И всё же с ними не должно быть плохо'.

Получив согласие от Хварен, Сурка обратилась к Зефи:

- Ну, а ты идешь с нами?!

- Уж я обязательно.

Зефи ни на секунду не сомневался в своем ответе. Во время посещения ночных клубов за столиками знакомств он перезнакомился с более чем 10-ю тысячами девушек. Поэтому теперь с незнакомыми людьми он мог сойтись за 3 минуты, за 6 - уже получить номер телефона; ну, а за полчаса - получить ужин за счет собеседника.

Все знакомые считали его ловеласом и о походах чуть ли не легенды слагали. Так что он воспринял это предложение как должное. Если посчитать, сколько они уже провели вместе времени, знакомство в реальности он мог назвать даже запоздавшим.

В это время как раз Виид и прибыл в крепость темных эльфов.

- Ха-а, да тут все в сборе!

Кроме самого занятого человека - Манауэ, - все, с кем он проводил много времени в игре, действительно собрались в одном месте.

Сурка, которая в обычное время клянчила и просила приготовить новое блюдо, на этот раз, стрельнув глазками, бросилась вперед:

- Как же хорошо, что ты тут! Дорогой Виид!

- А?

- Мы решили собраться вместе: МЕЧи, Хварен, Зефи, Ирен, Ромуна, Пэйл, Мейрон! Мы

встретимся и пойдем на классический концерт. Ты тоже приходи. Хорошо?

- ...

Вииду тут же это не пришлось по душе.

'Концерт... Ради музыки придется выложить за билеты немалые деньги'.

Виид испытывал отвращение к любым денежным тратам на культурную жизнь. Он не считал ни красивые представления, ни выставки или спектакли чем-то таким, на что стоит тратить свое время.

Имея одну только лупу, можно с не меньшим интересом наблюдать за жизнью муравья. Да еще останется часок-другой на уход за посаженными овощами. К тому же эти полезные, выращенные своими руками овощи потом можно съесть и сэкономить при этом на походах в магазин.

С не меньшим интересом возможно заниматься уборкой дома или мытьем посуды. Получая при этом полезную для здоровья обстановку.

Труд сам по себе был бесценен для Виида. Поэтому в сравнении с ним всю эту культуру: походы в кино, театры, концерты и другие места, он считал пустой тратой времени и денег.

Причем больших денег. Все, начиная от встречи и заканчивая оплатой билетов, потребует затрат. А на них в книге доходов и расходов Виида стояла жесткая планка.

Целых два доллара в месяц!

Конечно же, туда не входило питание, а были лишь траты, связанные с развлечениями.

Однако из-за сложившейся обстановки Вииду было уже тяжело отказаться от этой затеи. По той причине, что все остальные уже согласились встретиться, сказать просто 'нет' невероятно сложно.

Как раз пока он пытался выдавить это 'нет', к нему на помощь пришел Третий:

- Виид очень занятой. Нет необходимости насильно заставлять того, у кого есть дела.

Четвертый, соглашаясь, кивнул:

- Точно! У Виида много работы. В отличие от нас, ему приходится заниматься не только развитием многочисленных навыков, но и семьей.

Этими словами МЕЧи, настроившиеся на отдых, на самом деле больше хотели исключить сильного соперника в лице Виида, чем помочь тому выпутаться из сложившейся ситуации.

Вот только услышав такое, Хварен с грустью в голосе сказала:

- Ну, если Виид не придет, то я тоже тогда не пойду.

Ирен и Ромуна также были разочарованы:

- Без Виида будет неинтересно.

- Да что концерт-то! Смысл ведь в том, чтобы собраться всем вместе. Если хоть один не может, тогда вообще не стоит встречаться.

Тут и Зефи, перекинув удочку через плечо, внес свое мнение:

- Да, если Виида не будет, я тоже не вижу необходимости приходить. По правде говоря, я классику не очень-то и люблю.

Буквально за одно мгновение все изменили свое мнение, хотя только что радостно болтали и строили планы о встрече в реальном мире.

Незаметно для всех Виид стал центральной фигурой, связывающей их вместе. Без которой, чем ни займись, будет уже не так интересно и весело. Настолько высока стала его значимость.

Второй МЕЧ поспешил изменить ход разговора.

- Послушай, Виид, встреча в реальности очень важна. Разве не так?

- А мы что, Второй, каждый день в спортзале не видимся?

- Хо-хо! Ну ты сравнил... - начал было придумывать доводы тот, но тут ему на помощь пришел Третий, заговоривший чуть ли не таинственным шепотом:

- Классика... Такое глубокомысленное и таинственное звучание... Это наш шанс всем вместе приобщиться к этой восхитительной музыке.

- Да-да! - тут уже вступил в 'игру' Пятый. - Ты ведь настоящий мужик! Это товарищеский долг! Во имя братства! Такие вещи надо соблюдать.

Второй, Третий, Четвертый и Пятый МЕЧи продолжали приводить новые и новые доводы, которые вновь раззадоривали всех идти на встречу. И хотя Хварен, Пэйл и Ирен ни слова не говорили, в их глазах читалось невероятное желание собраться всем вместе.

Видя подобные взгляды, Виид ну никак не мог отказать.

- Хорошо. Вы говорили, через три дня?

- Ну, вроде, - подтвердил Второй, украдкой взглянув на Пэйла.

- Тогда до того момента давайте исследуем подземелье.

- Какое подземелье?

- Откуда выбрался Бэрекен. Если по реальному времени три дня, значит, даже не считая тот назначенный день, по времени Версальского континента у нас есть как минимум 8 дней в запасе. Если мы сможем за это время полностью исследовать подземелье и убить всех монстров, то я пойду на концерт. Такой договор устраивает?

Услышав подобное, Сурка не выдержала и, состроив грустное выражение лица, воскликнула:

- Как можно за 8 дней полностью зачистить подземелье?! Это уже слишком, Виид!

Мейрон в знак согласия закивала головой:

'Да, обычно минимум полмесяца уходит на исследование стандартного подземелья. К тому же там потребуется дней десять, только чтобы составить карту; какие тут 8 дней!'

В голове Мейрон попросту не укладывалось такое предложение. А вот у Хварен и Зефи от услышанного затряслись коленки. Уж они-то помнили ту 'замечательную' охоту в логове Басры.

'Ужас...'

'Опять по новой!...'

'Перекус, охота, наложение бинтов... И опять охота. То мучительное время, когда даже умереть нельзя было по своему желанию!'

На протяжении 29 часов они убивали и убивали монстров без отдыха. Такое с ними в жизни было впервые. Причем когда этот ад, наконец, завершился, и они продали в деревне собранные трофеи, Виид с улыбкой на лице произнес слова, которые надолго останутся в их памяти: 'Ну, а теперь возвращаемся назад, на охоту!'

И несмотря даже на то, что за прошедшее время они значительно подняли свои уровни, все же... Нет ничего хуже, чем зачищать подземелья совместно с Виидом!

* * *

Вы первые, кто обнаружил подземелье Истлевшего лича.

Бонус: Слава повышена на 400.

Двойное увеличение опыта и шанса выпадения вещей.

Первый убитый монстр выронит вещи лучшего качества.

Рассказав Грангбелю, как они победили Королевскую змею, и получив из его рук пропуск, позволяющий пройти мимо стражи темных эльфов, друзья отправились в подземелье, в котором и стали первооткрывателями.

Перед самым входом Виид, как обычно, собрал у всех оружие и доспехи, после чего активировал уже ставшие родными навыки:

- Заточка мечей, чистка брони, глажка одежды!

Он применял ремесленные навыки ради получения дополнительных эффектов! Кроме того, еще в крепости темных эльфов Виид приготовил свои фирменные блюда, которые друзья с радостью съели и получили еще одно хорошее усиление!

Такое совместное использование различных навыков позволяло значительно превзойти благословение среднего Шамана или Барда. И что не менее важно, получить более прочное оружие и броню.

- Йа-а-а-а! Ну, теперь начнется горячая охота! - сказала, аж подпрыгнув, Сурка, после чего начала показательно разминать свои пальцы.

- Да... И в этот раз мы обязаны пересечь трехсотый рубеж..

Пэйл, благодаря тому, что в последнее время усердно охотился, имел 296 уровень. Примерно там же находились Сурка, Ромуна и Ирен.

А вот его подруга Мейрон уже успела достичь 310 уровня. Что не могло не вызывать у настоящего мужчины легкого недовольства и желания стать сильнее и значимее для своей любимой!

'Я просто обязан стать сильнее...'

Пока Мейрон пропадала на телеканале, Пэйл проводил все время за охотой. Там он значительно улучшил свое мастерство стрельбы из лука. Как, в общем-то, и другие различные навыки и способности, связанные со стрельбой.

В последнем большой помощью стали советы МЕЧей. После них Пэйл вместо того, чтобы бессмысленно пронзать стрелами тело монстра, стал выискивать слабые места, при попадании в которые ограничивалось перемещение или, что еще лучше, противники сваливались замертво! Все благодаря тому, что в тот момент, когда клинок кромсает монстра, точно и, главное, вовремя выпущенная стрела наносит просто колоссальные повреждение.

Так что теперь, когда рядом любимая, для Пэйла настал отличный шанс показать, на что же сейчас он способен.

Неожиданно для всех рядом со входом в подземелье появился отряд рыцарей-скелетов, видимо, совершающих патруль.

- Че-е-ело-ове-ек.

- Жи-и-ивы-ы-ые, умрите!

Верхом на призрачных лошадях, безо всяких приготовлений трое монстров стремительно бросились на отряд. От леденящего ржания скакунов у всех буквально стыла кровь в теле.

Первой пришла в себя Сурка:

- Огненный кулак! - воскликнула она и побежала навстречу приближающимся монстрам.

Наблюдая это быстрое сближение, Виид сильно забеспокоился за жизнь подруги, так неразумно кинувшейся в одиночку на монстров.

Но эти опасения оказались напрасными.

Сурка, сблизившись с противником чуть ли не до упора, совершила быстрый кувырок и оказалась за спиной у не ожидавших такого и оттого остановившихся монстров.

- Иа-а! Непрерывные удары!

Пылающими огнем руками она атаковала рыцарей с тыла.

- Ого!

Виид даже слегка удивился.

Настоящий Монах, посвятивший свою жизнь бою с монстрами врукопашную, просто обязан быть невероятно подвижным. При этом уметь грамотно использовать мертвую зону противника и находить для ударов самые слабые места.

Если человек обделен быстротой принятия решений или ловкостью, то достичь успехов в профессии становится очень трудно.

Хотя бывают и игроки-монахи, специализирующиеся в первую очередь на дальних атаках с посохом или широком спектре различных боевых техник. Вот только, когда у них заканчивается мана, или противник окружает со всех сторон, такие игроки становятся обузой для отряда и погибают уже через пару мгновений.

Но Сурка представляла собой правильного, настоящего Монаха. Она имела невероятную реакцию и остроту мысли, благодаря которым даже в таких сложных ситуациях, когда монстры имеют численное превосходство как в уровнях, так и в количестве, могла завязать их в бою и нанести существенный урон.

Безусловно, через какие-то мгновения Рыцари-скелеты развернутся, дабы поразить выкинувшего неожиданный трюк противника. Но к этому времени в бой уже включатся остальные товарищи.

Пэйл и Мейрон, натянув тетивы луков, выпустили стрелы. Они летели точно в того рыцаря, на которого переключилась Сурка.

- Кы....ры-ы...ры-ы! - стонал от боли монстр, занятый попыткой уклониться от летящих в него стрел и оттого пропускающий все новые и новые удары пылающих рук Сурки.

Тут же Зефи вместе с Хварен, Вторым и Третьим МЕЧами взяли на себя рыцаря с левой стороны, а Первый, Четвертый и Пятый схлестнулись с правым противником.

Друзья показывали всю свою мощь и сыгранность, набранные в совместных сражениях в лесу Карака.

- Хм... Мне тоже бы не стоит стоять в стороне.

Виид наконец-то достал тщательно оберегаемые доспехи Даллока. Абсолютно черные, словно ночь без луны, они казалось, излучали еле видимое сияние.

Вообще мифрил имел серебристый цвет, в чем-то даже близкий к белому. Однако этот вид из района Рахоман был тем, что поглощал в себя окружающий свет и оттого находился на стороне 'тьмы'.

По правде говоря, у Виида все доспехи рано или поздно становились черными. Из-за постоянного ремонта и долгого ношения они волей-неволей впитывали в себя грязь с пылью, отчего меняли своей цвет на грязно-темный.

На фоне этой жалкой тысячи раз отремонтированной брони доспехи Даллока, благодаря своей новизне и загадочному сиянию, смотрелись очень стильно и дорого.

Виид, очень аккуратно, медленно достал кусок ткани и активировал навык:

- Чистка доспехов!

С благоговением в руках он принялся за работу. На его места так же поступил бы любой другой игрок, разбирающийся в броне. Доспехи ценой минимум в 10 тысяч долларов не могли не вызывать к себе особого отношения.

Для Виида этот предмет, безусловно, являлся драгоценностью.

Вы начисто почистили доспехи, не оставив ни единого грязного пятнышка.

Защита доспехов увеличилась на 20%.

Дочитав сообщение до конца, Виид сразу же надел броню. И теперь на его груди гордо красовался красный орнамент ордена Фреи.

Вы надели доспехи Даллока.

Защита увеличилась на 102.

Так как Вы человек с чистой душой, Вера увеличилась на 100.

Слава +300.

Сила +40.

Ловкость +30.

Обаяние +25.

Боевой дух +40, позволяет сражаться без штрафов даже со свирепым врагом.

Максимальный объем маны увеличивается на 15%.

Урон от магии уменьшается на 10%.

Получен иммунитет к заклинаниям хаоса и страха.

Гномам наверняка понравятся надетые на вас величественные доспехи.

Хварен, в это время находившаяся в тылу битвы, заметив облик Виида, не могла сдержаться от удивления.

- Потрясающе. Такие красивые доспехи!

Но от этих слов Виид лишь расстроился:

'Похоже, девушкам-танцовщицам не так уж и важны остальные качества'.

Следующей, отреагировав на шум за спиной, на него посмотрела Ирен. Уж она-то как настоящий священник должна понимать толк в сражениях!

- Должно быть, они прочные и выдержат 'тонну' ударов!

Но и Ирен разбила его ожидания.

'Ну неужели нельзя более тщательно выразить свое восхищение?!'

Виид тихо вздохнул, вытащил меч Лота, сверкающий белизной льда, и ринулся в бой.

- Техника секущего ножа!

Активировав одну из самых своих разрушительных техник, позволяющую игнорировать броню врага, он схлестнулся с одним из скелетов-рыцарей.

Мечи яростно засверкали, звон, казалось, разносился на всю округу, каждый пытался превзойти мастерство другого и наконец-то нанести разрушительный удар.

Первым его удалось сделать рыцарю-скелету. Хитрым приемом он отбил клинок Виида и нанес стремительный удар по открывшейся части тела.

Именно в этот момент Виид закрыл глаза.

Вы использовали навык Зажмуривание.

И хоть ничего не видно, боль и урон уменьшаются.

Скелет-рыцарь вложил в удар всю имеющуюся у него силу, однако Виид, благодаря высокому значению характеристик, новым доспехам и навыку зажмуривания, практически не получил повреждений.

- Чело...ве...чишка. Открой глаза!

- Не хочу. С такими, как ты, я спокойно справлюсь и с закрытыми глазами.

- Ты-ы... осмелился... оскорбить рыцаря.

Монстра переполнила еще большая ярость. Из-за чего разрушительные эффекты способностей в один миг возросли на 10-20% от изначального.

Но Виида данный факт нисколько не напугал. Каждый раз, когда противнику удавалось прибить его оборону, он быстро закрывал глаза и, действуя по наитию, атаковал серией ударов в ответ.

Его манера боя изменилась.

Теперь Виид смотрел, как стоит скелет-рыцарь, по какой траектории движутся его руки и ноги, после чего намеренно закрывал глаза:

'Сейчас ударит в грудь'.

Он всего лишь делал предположение, выжидал и наносил в контратаке несколько, к сожалению, частенько беспорядочных и поражающих воздух выпадов.

- Лик демона! - выкрикнул скелет-рыцарь.

В тот же момент меч покрылся фиолетовым пламенем, в сполохах которого иногда мелькало лицо демонического создания. Благодаря пропитавшей клинок силе теперь каждый удачный удар не только ранил тело Виида, но и заставлял кровь без остановки бежать из тела.

Но на этом действие техник не заканчивалось. Клинок не только наносил сильно кровоточащие раны, но и разделился на три призрачных изображения, пляшущих в руках скелета-рыцаря.

'Нижнее, среднее - оба изображения иллюзии! Все движения говорят о том, что он ударит самым верхним. Причем метит в горло'.

В этом сражении от него требовалось предельное внимание по отношению к противнику, так как если упустить даже на первый взгляд незначительную деталь, это может повлечь самые тяжкие последствия.

Например, критический удар, нанесет не только колоссальный урон по здоровью, но и из-за разницы в уровнях может полностью или частично парализовать тело Виида. А если ноги или руки перестанут слушаться, то бой закончится уже через несколько секунд.

'Без сомнения, его цель - мое горло'.

Виид закрыл глаза и, полностью доверившись себе, чуть-чуть изменил положение тела, подставляя прикрывающий горло доспех под удар противника.

От атаки скелета-рыцаря ваше здоровье понизилось на 630.

Не будь на Вииде доспехов Даллока, эти повреждения с легкостью можно было бы увеличить в 3, а то и 4 раза! А навык зажмуривания становился фактически бесполезным, так как в случае его использования без таких хороших доспехов удары были слишком сильны, чтобы их пропускать более чем пару раз. Поэтому даже игроки с профессиями Воина часто игнорировали его, отдавая предпочтение развитию других боевых способностей.

И это было лишь половиной проблемы. Даже если у игрока были доспехи подобного уровня, они ни в коем случае не снижали риск получения критического удара и, что не менее важно, боли от этого удара.

Редкий человек согласился бы мучить себя подобным образом.

Однако Виид был тем, кто не упускал ни одной мелочи, хоть мельком относящейся к бою.

'Если отброшу зрение, я смогу получить еще большую защиту. И пускай пока навык многого не меняет, пройдет время, и все изменится. Да и, в любом случае, стойкость с выносливостью так или иначе требуется развивать. Так что закрываем глаза и получаем как можно больше ударов'.

Любой сторонний игрок, волей судьбы оказавшийся в этом месте и застигший данное сражение, с уверенностью бы утверждал, что против монстра дерется новичок. И ему очень скоро придет конец.

Но в действительности Виид так развивал навык Зажмуривание.

Сурка, увидев новый стиль боя, воскликнула:

- Виид стал сражаться еще бесшабашнее. И все равно он лучший!

Зефи не мог не согласится:

- Урона он наносит больше, чем получает. Не дай бог кому-то завести себе такого врага.

Услышав подобное, Первый МЕЧ довольно рассмеялся. Хотя всего пару минут назад, когда Виид впервые закрыл глаза, он сильно запереживал, что одаренный ученик приобрел одну из самых дурных привычек в бою. Но...

'И все же он не перестает меня удивлять, двигаясь все быстрее и быстрее вперед...'

Во время боя, даже моргнув на мгновение, очень просто пропустить действие противника и поэтому оказаться в очень уязвимом положении.

Но что будет, если намеренно закрыть глаза?

Тогда, движения соперника, наоборот, станут более понятными. Благодаря ограничению самого используемого источника информации - глаз - человек вместо зрения развивает новое шестое чувство. И теперь учится не только чувствовать, куда нанесет удар противник, но и, наоборот, открывает в его движениях уязвимые, ведущие к победе места.

Мысли же Четвертого и Пятого были заняты совершенно другим:

- Всего-то охота.

- Да... Какой же Виид добродушный, что решил проведение встречи таким легким способом.

Третий, взмахнув клинком, слегка улыбнулся.

- Да это подземелье - пустяк. Сколько там монстров? Тысяч шесть-то всего наберется! Мы мигом справимся.

Второй же из них выглядел самым счастливым:

- Восемь дней?! Да тут за сутки можно спокойно успеть. Айда! Вперед!

Четверка инструкторов! Привыкшие к боям, как к еде. И хоть все вокруг ужасались предстоящей свирепой охоте, для них это было лишь кратковременным весельем!

* * *

Все в отряде, за исключением МЕЧей и Виида, считали, что зачистить подземелье за восемь дней практически невозможно. Однако, зайдя внутрь, они были сами удивлены переменам, произошедшим с ними за последнее время.

Помимо того, что МЕЧи, всегда проявлявшие блестящую активность в бою, сейчас выкладывались на все 200%, остальные: Зефи, Пэйл, Сурка и Хварен - также развили потрясающие боевые способности.

- Впереди новенькие! Еще пятеро! - сообщил Пэйл после осмотра окрестностей Вииду.

В обычное время он сам занимался руководством отряда, но если к ним присоединялся Виид, то они менялись местами, и ответственность ложилась на плечи друга.

Превосходные стойкость и сила, выдающиеся техники меча, трезвый ум - все это позволяло

Вииду вести сражение на переднем крае. А уж командовать намного лучше тому, кто непосредственно участвует в гуще сражения и хорошо отдает себе отчет о сложившейся ситуации. К тому же не было ничего, что Виид не умел делать: готовка, ремонт, идентификация, перевязка и прочее делали его идеальным кандидатом на эту должность.

- Хварен, усыпи двоих. Приготовиться!

- Танец очарования!

Как и было сказано, Хварен обезвредила пару противников. А на оставшихся трех, действуя по старой схеме, навалились остальные во главе с Виидом.

Поначалу, чтобы определить степень опасности подземелья, отряд продвигался довольно медленно. Скелеты-рыцари, Химеры и прочая нежить стали хорошей проверкой сыгранности друзей. Противники ниже 300-го уровня не встречались, при том что большая часть имела и за 360-й.

Но это, в общем-то, и неудивительно: верхний уровень подземелья являлся плацдармом для вторжения армии бессмертных, и, соответственно, монстры тут уже водились неслабые.

Чтобы хоть как-то компенсировать разницу в уровнях, Виид еще перед входом увеличил защиту и атаку отряда минимум на 10-20%. Не меньшей помощью стало наличие среди них Хварен, обладающей способности выводить часть противников из строя.

Если бы на отряд одновременно навалилось 8 или даже 7 скелетов-рыцарей, то с вероятностью в 100% сражение завершилось бы смертью всех. Поэтому исследовать подземелье стоило максимально осторожно. Не забывая вовсю использовать возможности Хварен.

Конечно, бывает изредка и такое, что танцоры тоже терпят неудачу. Например, не удерживают баланс и падают во время использования способностей. Что, в общем-то, неудивительно, ведь чем выше уровень противника, тем дольше приходится исполнять танец, а значит, и вероятность какой-нибудь ошибки резко возрастает.

Однако Хварен в танце редко когда падала. Даже когда у нее дрожали от боли ноги, или, что еще хуже, задевал снаряд противника, она находила в себе силы и завершала танец с не меньшей уверенностью, чем в начале.

Лишь несколько раз за эти часы в подземелье ей не удавалось очаровать монстров. И то причина заключалось не в мастерстве или ошибках, а в виде противников: зомби или химеры.

Последние имели уровень где-то за 350-ый, что конечно, оказывало влияние на действие танца, но не являлось основной причиной. Химеры попросту не имели глаз и, соответственно, не могли насладиться красотой танца. Но и это было лишь половиной правды.

Лич Бэрекен создал расу Химер собственноручно, совместив тело матерого волка и голову огра. Получившееся же создание не обладало развитым интеллектом, а в игроках видело только порцию горячей еды.

Действие танца же распространялось лишь на людей и другие схожие с ними расы. Поэтому хоть навык и был невероятно эффективен, сам по себе он имел множество различных ограничений.

- Ух, как много опыта идет!

После продолжительной охоты Ирен, проверив окно характеристик, была приятно шокирована. Опыт шел в 3-4 раза быстрее, чем тогда, когда они охотились примерно столько же в других подземельях

Даже если не брать во внимание бонус первооткрывателя, опыт все равно повышался минимум в два раза быстрее, чем обычно.

- Это все благодаря Вииду и МЕЧам, - сказала Ирен и с завистью посмотрела на них.

Священник был одной из профессий с самым маленьким уроном в игре. И хотя у него в арсенале имелись могущественные заклинания, наносящие огромный урон нежити, даже сражаться с ней один на один у него не очень-то и получалось. В связи с этим самым лучшим вариантом было вступить в сильную группу с воинами и оказывать там поддержку заклинаниями.

Вытащив меч из еще одного поверженного монстра, Виид повернулся ко всем и сказал:

- Мне кажется, теперь мы все более-менее узнали, что за монстры тут обитают. Пора приступать к настоящей охоте.

- Черт!

- Теперь-то все и начнется!

У Зефи потемнело в глазах, а Хварен, казалось, перестала дышать.

Все это время, можно сказать, они вели неспешную, довольно комфортную охоту. Но услышав слова Виида, вспомнили, что настоящая битва только начинается!

Темп охоты потихоньку увеличивался.

В отличие от прошлого, когда они неспешно и осторожно передвигались, делая частые остановки, теперь после каждой битвы, если не было сильно раненных, отряд сразу же уходил на новое место и там вступал в бой.

После нескольких проведенных подобным образом сражений те, у кого ломалось обмундирование, садились в стороне и ждали помощи от Виида. Получив же ремонт, требовалось сразу идти в бой и подменить других, чтобы дать и им возможность починить предметы.

Переходы и сражения шли один за другим. А самой главной проблемой становилось то, что скорость все увеличивалась. Промежутки между боями, время на то, чтобы передохнуть, уменьшались.

Друзьям, только приноровившимся к предложенному Виидом темпу охоты, приходилось двигаться все быстрее и быстрее. Но в то же время со все нарастающей скоростью они получали вещи и драгоценный опыт.

- Новый уровень! - радостно крикнул Пэйл.

На что тут же следовал град ответов:

- Поздравляю!

- Молодец!

- Я тоже скоро подниму.

- Вперед. Переходим дальше!

Больше никаких остановок не было.

Для экономии маны Ирен теперь ждала до последнего. Все игроки, сражаясь с монстрами, старались максимально долго не получать лечения. Теперь лишь в случае, если здоровье падало за критическую границу в 30%, они могли ожидать помощи от священника отряда.

Главным было выжить в бою, а там уже как-нибудь бинтами подлечат.

Навык перевязки у Виида находился на 9-м среднем уровне. Но уже в ближайшем времени перейдет на высший, что позволит лечить практически любые раны моментально.

Сейчас же на это требовалось небольшое, но все-таки значительное для сражения время, которое в сложившихся обстоятельствах можно было назвать отдыхом. Чем Зефи и Хварен хитро пользовались.

- Ай-й-й!

- Я скоро умру! Виид, нужна перевязка.

И хотя это было больно, порой - очень больно, они нарочно пропускали удары противников, будь то простые уколы мечей или мощнейшие копья мрака, после чего падали в стороне и минуту-другую блаженно выжидали помощи.

Зефи и Хварен за столь долгое время совместной охоты с Виидом мыслили практически одинаково. И поэтому неудивительно, что в один из моментов сражения на разных концах поля боя свалились 'при смерти' практически одновременно.

'С меня хватит'.

'Теперь некоторое время смогу отдохнуть'.

Двое 'раненых' скрыто улыбались друг другу.

Вот только бой практически в тот же момент закончился, и Виид, держа бинты в руках, уже спешил к ним. При этом он не забыл крикнуть:

- Эй, Пэйл!

- Да!

- Перевязка займет 45 секунд. Этого должно быть достаточно, чтобы Зефи с Хварен не погибли. Так что постарайся за этого время привлечь следующих монстров.

- Ой-й-й!

Раненые, казалось, стонут от боли, но на самом деле:

'Это ад, настоящий ад, из которого нет выхода!'

'Блин, вот попали'.

Новые и новые сражения!

Охота шла с невероятной, не имеющей себе равной скоростью.

* * *

Сээчви, получившая рождение в поселении орков!

В самом начале своего пути каждый орк получает много всевозможных бонусов. Потрясающую физическую силу, большой объем здоровья и малый штраф при смерти в игре. Настолько малый, что потери опыта в навыках и уровне игроков совершенно не волновали.

Но самым приятным бонусом стала возможность взять себе в отряд любых других орков-НИПов.

Испокон веков орки с рождения занимаются лишь одним и тем же: растут, собираются в группы, плодятся, как кролики, сражаются и умирают. Это был их стиль жизни.

Деревня просто кишела множеством орков. И найти среди них желавших сразиться с монстрами НИПов не представляло совершенно никакого труда. Чем игроки и пользовались:

- Чвик-чвик-чвик! Пойдем охотиться на лис.

- Лиса. Чвик! Вкусное мясо.

С увеличением количества игроков скорость размножения орков выросла еще в несколько раз. Все потому, что ранее пустые магазины стали постепенно переполняться мясом, добытым в сражениях. А в отличие от людских поселений, оркам для развития требовался лишь избыток еды.

Деревни разрастались со страшной силой, а в некоторых районах Юрокина даже появились новые поселения.

Сээчви откинула все мысли о совместной охоте с другими орками или игроками и полностью сосредоточилась на поиске местонахождения Союн. На широких просторах гор Юрокина найти одного человека - практически нереальная задача. Однако у Сээчви имелось тайное оружие.

- Так- так... То место кажется похожим. Союн часто ходила по подобной дороге.

Она могла просматривать записи капсулы пациентки!

И хотя была небольшая разница во времени, все равно, благодаря ориентирам, поиски, пусть и медленно, продвигались.

За время пути Сээчви несколько раз умерла, встретив слишком сильных для себя монстров, но и это не помешало в конце концов увидеть Союн, которая в это время беспощадно убивала группу очень агрессивно настроенных огров.

На радостях Сээчви постаралась привлечь ее внимание:

- Союн. Чви-чви-чви!

Но строение гортани у орков таково, что изо рта вылетают только ужасные крики! Услышав которые, Сээчви невольно рассмеялась и уже более спокойно произнесла:

- Давай вместе. Это я, Чха Юнхи! Чви!

Ее улыбка и голос не соответствовали друг другу. Когда она говорила, ноздри угрожающе раздувались, а глаза бешено вылезали из глазниц.

- .....

И хотя Союн ничего не ответила, Сээчви знала, что молчание не означает отказ. Категорический отказ был бы, если б та ушла куда-нибудь в другое место. А Союн не могла быть настолько черствой и бездушной, чтобы отказать просьбе близкого человека.

- Чви-чви. Давай продадим бесполезные предметы или выполним какое-нибудь задание.

Сээчви неотступно следовала за Союн. Заместо нее она говорила с НИПами и получала задания. Торговалась при продаже предметов. И вообще стала голосом девушки.

Союн же, которая до этого дралась в одиночку, почувствовала себя намного лучше от присутствия рядом знакомого человека. В последнее время ей пришлось не так-то легко. Одиночество по чуть-чуть сгрызало изнутри, и чтобы хоть на мгновенье забыться, она погружалась в серию битв с монстрами, обитающими в самых опасных районах гор, вследствие чего довольно часто умирала.

Но благодаря появлению нового компаньона Союн перестала вести подобные бои. Она беспокоилась за Сээчви, так как та могла погибнуть всего лишь от пары ударов сильного монстра.

И это не могло не радовать доктора.

'Отлично. Теперь надо потихонечку растормошить ее дальше'.

Начинать лечение душевных ран всегда тяжело. Когда перед тобой прочная монолитная стена, многие средства попросту оказываются бесполезными. Однако после того, как Союн выплакалась по полной на поляне со скульптурой, а потом выпустила пар в сражениях с монстрами, на этой крепкой стене появились первые трещины, которые теперь стоило понемногу расширять.

- Красные плоды из задания, растут где-то в том месте. Чви-чвик! Пойдем быстрей, достанем их. Чви-и-ик.

Плоды, что хотел откушать старый темный эльф до того, как умрет!

Сээчви заранее нашла информацию об этом задании и увлекла за собой Союн. Характер девушки не позволял отказываться от заданий, где кто-то в чем-то сильно нуждался. И хотя она часто могла пройти мимо, если НИПы не успели ввести в курс дела, в данном случае задание было принято моментально.

- В той стороне прошлый раз за монстров давали много очков опыта и предметы. Давай там

поохотимся и отдохнем.

От задания к заданию Сээчви вела с собой Союн. Они охотились на монстров, собирали трофеи и много-много путешествовали по землям Отчаяния.

Так вместе они выполнили порядка 30 заданий.

Дзинь!

Великие орки!

Когда они разобщены, каждый из них не представляет из себя чего-то особенного. Но если они объединяются, то перед врагом стает грандиозная сила, способная снести все на своем пути.

Многие орки желают стать предводителем такой силы. Вступить на яркую дорогу, полную испытаний и власти! Пойдете ли вы по пути, ведущем к владычеству над орками, взяв себе профессию 'Командир'?

Сээчви получило предложение новой профессии!

Вообще у орков много различных профессий, связанных с битвами, в первую очередь - с тяжелым оружием. И среди всех них была и такая необычная, как Командир, со своими уникальными отличительными чертами.

Причем получить ее было не так-то и просто. Девушке это удалось, лишь благодаря тому, что будучи главой группы, она за последнее время выполнила много различных заданий. Точнее, Союн выполнила, а Сээчви в этом лишь немного помогала, при этом на халяву, пусть и не быстро, получая уровни.

- Да-да. Я согласна. Чвик!

Даже после того, как Сээчви выбрала профессию, она по-прежнему ходила с Союн и выполняла задания. Следуя из деревень орков в крепость темных эльфов и обратно, они собирали информацию и охотились.

А так как черты лица Союн всегда резко бросались в глаза, заходя в деревню или крепость, она опускала забрало шлема, скрывая свою внешность. Чему Сээчви очень радовалась, так как ничего хорошего в том, чтобы привлекать прекрасным лицом внимание игроков, не было.

С людьми требовалось сближаться потихоньку, и такое навязчивое внимание могло только

навредить процессу лечения пациентки.

Вот так, путешествуя и охотясь день за днем, им в один из дней, наконец, удалось наткнуться на весьма ценную информацию. От темного эльфа Грангбеля:

- Сээчви. Ты хоть и орк, но мы с тобой тесно сдружились. По правде говоря, по нашим критериям ты отвратительно уродливый орк, но теперь все равно мы будем считать тебя другом.

Такое сближение стало возможным, только благодаря одному: Сээчви без угрызения совести пользовалась своими знаниями доктора наук по психоанализу!

Психология не обязательно предполагает умение понимать мысли человека. Совсем нет. Но все равно, практикуя, набираясь опыта, со временем действительно можно было увидеть тайные порывы и настоящую причину действий того или иного 'человека'.

Для Сээчви определить склонности и желания жителей поселений не представляло никакой сложности. И неудивительно, что скоро люди могли наблюдать забавную и даже немного странную сцену: оркчиха, заигрывающая с темным эльфом!

Грангбелю нравились девушки и лесть, исходящая из их уст. Неудивительно, что Сээчви захвалила его до такой степени, что он с улыбкой на губах обращался к какой-то оркше:

- Мой друг очень рад, что смог еще раз попробовать красные плоды до того, как покинет этот мир. Я очень благодарен тебе, выполнившей его последнюю волю. Поверь, если ты и дальше будешь помогать темным эльфам и не чинить им урона, то в скором времени узнаешь много хороших охотничьих мест. Например, таких, как пролом, находящийся на востоке. Из того места и идет вся нежить, терроризирующая окрестные поселения. Обитает там и чудовищный враг - гидра. Но он спит где-то глубоко внизу, поэтому ты вполне можешь спокойно там поохотиться.

Славы у Сээчви пока практически не было.

Даже несмотря на то, что орки очень быстро повышали в начале пути уровни, некоторые характеристики так просто не поднимешь, и на их развитие требовалось довольно много времени.

Зато высокий уровень Славы имелся у Союн, выполнившей невероятное количество всевозможных заданий за прошедшее время. Благодаря чему они и получили ценную информацию о подземелье с нежитью.

Сээчви тут же с легкостью отправилась вместе с напарницей на поиски пролома. Место охоты, в котором они станут первооткрывателями!

- Двойные очки опыта. Чви-чвик! Если так, то уровень можно поднять еще быстрее.

Еще до того, как начать играть за орка, Чха Юнхи имела другого высокоуровневого героя в игре. И помня, насколько он был силен, теперь ей хотелось побыстрее развить и оркчиху, играть за которую оказалось не менее интересно.

Удвоенные очки опыта. Если за время бонусов значительно поднять свой уровень, то пропасть между ней и Союн значительно сократится, а значит, можно будет получать опыта от остальных заданий и сражений еще больше.

И вот они наконец-то добрались до входа в подземелье.

- Пойдем же. Быстрей-быстрей! Чви-чви-чвик!

Но сообщение о том, что они нашли его первыми, почему-то не выскочило.

- Не может быть... Чви-чвик.

Неожиданно у Сээчви закралось подозрение.

'Это что, значит, уже кто-то здесь был? Хм, случайно, это не может быть он?..'

Орк Каричи, который сражался бок о бок с Союн!

Среди орков его личность уже стала легендой. Герой, который стал известным во всем мире буквально за один ролик в Зале славы и передачу от KMC media.

- А ну-ка пойдем быстрее, чви-и-ик!

Сээчви, чуть ли не схватив Союн за руку, быстро-быстро потащила подругу вглубь подземелья. На их пути попадались уже очищенные от монстров территории, и они шли все дальше и дальше вглубь пещер. Где в конце концов и смогли встретить команду охотников, среди которых были Виид и Пэйл.

- Мамочки мои, тут орк!

Сурка с Ирен сильно удивились, что эта только родившаяся для игры раса уже лезет в такие высокоуровневые подземелья. И то, что с орком была еще какая-то девушка, прошло мимо их сознания.

Сээчви тоже была в шоке. Они никак не могла представить, что внутри охотится так много людей. С досадой в голосе она обратилась к обнаруженным игрокам:

- Я не знала, что здесь уже есть отряд. Чвик. Простите, это вы первооткрыватели?

- Да, это так.

Взглянув на почему-то застывшего Виида, вести разговор вышел Пэйл.

- Значит, нам стоит уйти? Чви-чви-чвик. А мы с таким трудом добрались досюда...

И Сээчви скривила печальную мордочку. В действительности лицо орка выглядит свирепым, но всё-таки она вполне смогла донести свои чувства отряду.

'Да уж, сюда добраться не так уж легко'.

'Орк. И хотя рядом, кажется, игрок высокого уровня, должно быть, им все равно чертовски трудно выполнять задание в этих местах'.

'А ведь нам тоже пришлось намучиться, пытаясь поймать королевскую змею в лесу Карака'.

Сээчви же со своей стороны очень не хотелось уходить отсюда вместе с Союн. Не для того же они мучились, проходя огромное количество далеко не простых заданий, чтобы просто так взять и уйти назад.

Если их вот так выгонят, будет очень обидно, но ничего к сожалению поделать будет нельзя.

Пэйл замотал головой:

- Да нет в этом никакой необходимости. Эти подземелья вроде бы не кажутся такими уж маленькими....

- Верно. Охотьтесь на здоровье. Пара человек - не проблема, здесь достаточно монстров, чтобы хватило на всех, - добавила Сурка.

Это были открытые и дружелюбные ответы.

А ведь на просторах Версальского континента не раз случалось такое, что найдя новое хорошее место для охоты, игроки шли на убийство, лишь бы другие не забирали их опыт и вещи. Поэтому, если вы поленились подойти к более сильному отряду и спросить, можно ли вам охотиться рядом с ними, то потом не нужно удивляться, когда вас будут выгонять.

И конечно, частенько бывало и наоборот, когда пришедшие игроки применял силу и выдворял изначально охотившаяся команду прочь с места охоты.

Сээчви обратилась ко всем:

- Спасибо. Чви-чвик!

- А где вы будете охотиться? - спросил Пэйл. - Если вас только двое, то можете присоединиться к нам. Виид, как ты считаешь?

Услышав данное предложение, Сээчви радостно заулыбалась. Встреча с такими честными и добрыми людьми на Версальском континенте была весьма редким случаем.

Орки только-только появились в игре и при охоте в таком подземелье становились из-за уровня больше обузой, чем помощью. И все ровно эти люди приглашают ее, несмотря на все имеющиеся недостатки.

- Молодец, Пэйл.

- Вот! Только так поступают настоящие мужчины.

- Конечно, он мужик, раз помогает в трудной ситуации.

- Хо-хо-хо! Никогда нельзя забывать о справедливости.

Второй, Третий, Четвертый и Пятый МЕЧи дружно хвалили Пэйла. Они не думали ни о чем, кроме как о еще паре девушек в команде. И то, что одна из них была страшной оркчихой, их нисколько не волновало. В их положении было главным, что она девушка, а остальное потом приложится.

'Какие хорошие люди'.

Сээчви, широко улыбаясь, обратилась ко всем:

- Меня зовут Сээчви. Чви-чви-чви-чви! А там - Союн. К вашим услугам.

'Опять она! Здесь? Откуда?!'

Виид, увидев спутницу Сээчви, был поражен. И хоть ее лицо скрывал шлем, узнать Союн для него не представляло никакой проблемы. Этими доспехами и оружием, как и самой девушкой, он часами любовался, пока она отсутствовала в игре.

Проблема лишь в том, что Союн уже обнаружила скульптуру, созданную в горах.

'Надеюсь, она пришла не за мной?! Да нет, не должна знать... и узнать об этом. Ни в коем случае...'

Виид разослал товарищам сообщение:

- То, что орк Каричи - это я, секрет.

- Хорошо. Понятно.

Друзья легко уловили смысл просьбы.

Орк Каричи был на вершине популярности в Зале славы, и, соответственно, Виид не хотел поднимать бессмысленную шумиху, раскрывая факт своей связи с этим героем.

Однако все на самом деле было, конечно же, по-другому. Из-за всех тех скульптур, в создании которых он использовал образ Союн, его теперь не покидал страх жестокой расправы. Кто знает, может, она уже сейчас примеряется, чтобы броситься вперед и разрубить его, как тех монстров, что пачками падали перед ее ногами.

Кроме того, мог еще пострадать и авторитет в отряде.

Если Союн расскажет всю эту историю, а потом на глазах у всех изобьет его. То друзья уже никогда не будут смотреть на него, как прежде.

Поэтому Виид еще больше ускорил темпы охоты, чтобы даже хоть взглядом не сталкиваться с девушкой. А бой вел так, чтобы и свободной минуты, когда бы они стояли рядом, не образовывалось.

Между тем все в отряде, кроме Виида, сильно переживала за двоих новеньких.

'Смогут ли они как следует сражаться?'

'Я за ними присмотрю'.

Второй, Третий и Четвертый МЕЧи - каждый вынашивал свои план.

Отважный рыцарь, сильный мужчина, который поможет защитить от атак монстра! Это, пожалуй, действительно один из лучших способов быстрого сближения на Версальском континенте.

Зефи и Ирен тоже по-своему заняли боевые позиции таким образом, чтобы всегда успеть придти на помощь Сээчви и Союн.

И тут налетели первые скелеты-рыцари.

Союн, словно луч света, выпрыгнула вперед и, вынув меч, нанесла несколько быстрых ударов.

Причем успев за это время активировать одну из своих способностей на оружие.

Светящийся в ее руках меч, да и саму девушку, переполняла потрясающая мощь, от ударов которой монстры попросту 'испарялись'.

- Кву-уэ-эк!

- Мои... любимые... косточки....

И скелет-рыцарь рухнул замертво.

Если Вииду или МЕЧам требовалось нанести несколько ударов по врагу, то Союн довольно просто расправлялась с противниками. Один удар - один мертвый монстр.

- .....

Второй и Третий МЕЧи открыли рты от удивления.

Их надежды! Шанс на то, что они смогут покрасоваться в бою своей силой, рухнул раз и навсегда.

Виид не только знал настоящую силу Союн но и успел к ней привыкнуть, а вот потрясение отряда описать было трудно. Они впервые увидели настоящего высокоуровневого игрока и то, на что он способен в игре. Живучесть такую, что, казалось, она не уставала. Способности и навыки берсерка, которые просто разрывали одного монстра за другим.

Благодаря Союн скорость охоты значительно увеличилась.

Черные шаманы, использующие заклинания, паладин Ван Брейкер, посветивший себя пути служения смерти, Ван-воины, рассеивающие вокруг себя могущественную тьму, и, конечно же, Личи с темной магией - лишь небольшая часть из всех монстров, что отряд порубил в капусту за последнее время.

- У-уф. Тяжко, - выдохнул с трудом Пэйл.

- Ага. Лучше, наверно, сдохнуть.

Мейрон уже была готова сдаться. Более того, поняв, каким способом 'выживают' Хварен и Зефи, попыталась пару раз зайти дальше них, но все равно не смогла погибнуть.

Глаза Ирен горели зеленым пламенем.

'Я не позволю никому умереть без моего разрешения'.

Как прирожденный священник, Ирен делала все, чтобы никто в отряде не погиб. Даже если в глазах у друзей горели слова: 'Убейте же меня, пожалуйста', - она не шла ни на какие компромиссы.

Защищенная со всех сторон, Ирен по праву считала, что обязана сохранить жизни как можно большего числа игроков, так как даже один человек в сложившейся ситуации не будет нисколечко лишним.

На самом деле все эти крайности были следствием выбранного темпа охоты.

Обычные игроки считали, если ты за час сражаешься с десятью или чуть более монстрами, то это прекраснейший результат. При этом между сражениями они еще находили время, чтобы поболтать и восстановить запас маны.

Но Виид был другим.

Практически без отдыха, непрерывно он убивал одну группу монстров за другой.

У него все было разложено по полочкам, начиная с учета перемещения, появления монстров и заканчивая временем охоты. Он досконально контролировал здоровье, ману, силу и усталость.

Если заканчивалась мана, или во время сражения ломалось оружие, он не терялся, а просто устремлялся в рукопашный бой, не забывая все время поддерживать себя перевязкой бинтов.

Так и с питанием: если перед боем он принимал дорогие, повышающие характеристики блюда, то уже потом не тратил и секунды времени, а выносливость восстанавливал мимоходом, поедая черствый хлеб или вяленое мясо.

Все в отряде, кроме него, побили свои прошлые рекорды продолжительности охоты и частоты сражений.

Не так давно в Земле Магии там, где прошел Виид, оставались только трупы монстров и ничего более. И вот теперь история повторялась. К несчастью друзей, повторялась с их участим в главной роли.

Когда заканчивался день, все уже были на грани сумасшествия.

- Он вообще человек... или как?..

Однако после вторых суток ни недовольства, ни жалоб уже больше не было. Будь на это силы, они бы предпочли отдохнуть хоть немного. Чтобы продвигаться на охоте, которая шла с невообразимой скоростью, им надо было набираться сил по максимуму.

Так они вытерпели три дня, потом четыре.

Потом у них появилось упорство, и теперь они лишь терпели до того момента, как все закончится.

И вот настал ровно седьмой день.

Вы убили на всех монстров в подземелье Истлевшего лича и теперь можете получить титул 'Охотник Истлевшего подземелья'.

Слава повышается на 100.

Право первооткрывателей - двойные очки опыта и шанс выпадение предметов - пропадают.

Всего за семь дней они добились, казалось бы, невозможного и убили абсолютно всех монстров высокоуровневого подземелья.

Виид смог поднять 5 уровней и повысить на одну ступень навык владения мечом. Но остальные в отряде об этом даже не задумывались.

- А-а-а-а-а-а!

Издав предсмертный крик, Зефи упал и больше не поднялся.

Пэйл, Мейрон, Хварен и Сурка, в свою очередь последовали его примеру. Измученные и уставшие, они покидали игру прямо так, лежа на земле.

Остались только Виид, МЕЧи, Союн и Сээчви.

У последней не было сил даже что-либо сказать. Из-за низкого уровня она выполняла роль подборщика и носильщика предметов, но и при этом ей довелось приобрести очень много опыта.

'Они просто звери!'

Сээчви уже совершенно по-другому смотрела на новых знакомых.

И если по первой оценке Виида таким она и представляла, то вот действия МЕЧей, показавших себя мужественными и решительными воинами, стали для нее полной неожиданностью.

Они очень старались защищая ее. Несмотря на облик оркши, МЕЧи ни капельки не брезгуя, присматривали за ней. Настоящие парни, которые полны решимости и искренности, а не те слабаки, которые нередко встречаются в наше время, - вот какими она увидела их.

Однако сама охота была такой ужасной...

- Ну что ж. Встретимся позже, чвик!

Сначала Сээчви вышла из игры, а потом и Союн, не проронив ни слова, покинула подземелье. И хоть она, сражаясь с монстрами, выплескивала свои эмоции, чтобы снять стресс, даже для нее эта охота стала зверски тяжелой

После того, как все ушли, Виид посмотрел на МЕЧей и сказал:

- Учитель!

- Да?

- Мне кажется, мы сможем и сами поохотиться, если будем осторожны. У нас есть карта подземелий, и стоит просто ходить там, где меньше монстров.

- Хм, похоже, ты прав. У тебя бинты еще есть?

- Если будем экономить, то хватит...

Глава 7. Концерт классической музыки

Как всегда, Ли Хэн встал с рассветом и направился на рынок. Там он накупил свежих продуктов и, вернувшись домой, сделал полезный завтрак для любимой младшей сестренки.

После чего сел за компьютер, подключился к интернету и зашел в Зал славы, чтобы выложить видеоролик об охоте в Подземелье истлевшего лича.

- Интересно, он хоть кого-то заинтересует?

Больших надежд Хэн не испытывал. Видеозаписи с охотой на монстров огромной популярностью не пользовались. Людям больше подавай выполнение новых заданий, каких-то жестких сражений и других остреньких или полезных информацией записей.

Конечно, и в просмотре охоты других игроков можно было найти полезные для себя моменты, хотя это и не совсем просто, так как в Зале славы роликов данной тематики появлялось огромное множество.

- Потому что ничего проще уже не выложить, - проворчал Хэн.

Все попавшие в 500 избранных Зала славы желали вкусить популярности. Конкуренция шла нешуточная, и хоть как-то выбиться из этой толпы было не самой легкой задачей.

- И всё-таки лучше так, чем не выкладывать вообще.

Видео с заданиями Хэн договорился отдавать в KMC media, ну, а для роликов с охотой подойдет и Зал славы.

Как и раньше, без всякой обработки Хэн поставил на загрузку восемь игровых дней охоты. После чего под страшные грохочущие звуки сто раз чиненного-перечиненного компьютера занялся поиском полезной информации.

Мир Королевской дороги был настолько огромен, что находиться в курсе всех событий попросту невозможно. А пребывать в неведении ни в коем случае не стоило, так как прямо в этот момент где-то точно что-то интересное происходит.

Первым делом Ли Хэн зашел на сайт темных геймеров.

В игре их уже собралось много, причем настолько, что влияние организации можно было считать одной из движущих сил Версальского континента.

Участники Северной экспедиции разочарованы.

Как можно остановить жару на континенте?!

Это первое, что попалось ему на глаза.

'Похоже, им там несладко'.

Ли Хэн бегло просматривал сообщения.

Поначалу, до достижения северных территорий, всё шло довольно хорошо. Но вот после использования телепорта, экспедиция попала под шквальные бури льда и снега, которые не могла даже представить.

Не так давно что-то подобное испытывал на себе Хэн, и он хорошо понимал, что если заранее не приготовиться к подобным погодным условиям, то шансы на выживание там серьезно сокращаются. Либо ты погибнешь от ледяной глыбы размером с арбуз, либо замерзнешь от холода.

Также сообщалось, что экспедиция еще не сдалась и продолжает, пусть и медленно, исследовать север. Несмотря на лютый мороз, постоянные перемещения, прерывающиеся только на схватки с ужасными высокоуровневыми монстрами, падение боевого духа и даже появление первых дезертиров, игроки под предводительством Оберона выполняли поставленную задачу.

Хотя ситуация там явно складывалась не так, как задумывалось.

В комментариях к теме темные геймеры оставляли множество сообщений, общий настрой которых сводился только к одному:

- Мы, темные геймеры, должны ставить деньги на первое место. Все эти усилия, брошенные на выполнение безрассудного задания, - глупая трата времени.

- Согласен. Какая бы обстановка не складывалась на материке, я буду заниматься только охотой и добычей предметов.

Такие комментарии передавали полный индивидуализм собравшихся игроков.

И так как ничего больше полезного там не было, Хэн перешел к чтению последних созданных тем:

Новая профессия среди магов; вникаем в секреты некромантов.

Профессии воинов, их пределы и сильные стороны.

Всесторонне сбалансированные и отличные для игры профы.

Профессии, подходящие для одиночной охоты.

Какую профессию выбрать, чтобы заработать много денег?!

Что для исследователя Версальский континент после 3-х лет игры?

Список монстров, дающих хорошие предметы. Обновлено.

Безусловно, именно темы, подобные последней, то есть связанные с предметами, были в первую очередь интересны темным геймерам. Но и всяких разъяснений и обзоров профессий тоже имелось довольно много.

В теме про секреты профессии некроманта уже раскрывалось довольно много интересной информации.

Виид узнал, что некроманты даже для развития только одного навыка должны были выполнять чертовски трудные задания. А чтобы призвать нежить, им приходилось повышать 'дружественность' с мертвыми, из-за чего игрокам данной профессии периодически требовалось жить на кладбище по несколько дней. Кроме того, самым эффективным усилением магии смерти оказалась многократная гибель в игре.

И хотя эти и другие ограничения было не так-то легко выполнить, будущее командование своей армией нежити, на взгляд игроков, окупало все испытания сторицей.

'Славу богу. Скоро можно будет продать книгу магии!'

Некрономикон, доставшийся после победы над Личем Шайяром, все это время так и пылился в одной из сумок Хэна.

После открытия новой профессии должно было пройти какое-то время, пока игроки разберутся не только в способностях и навыках, но и в предметах, представляющих главную ценность в сражениях. Поэтому пока рынок не сформирован, и некроманты еще не знают полезность той или иной магии, какие предметы и, главное, за какие деньги стоит покупать, продавцам приходится выждать некоторое время. Тогда и ценность книги всем станет сразу

ясна.

'Месяца через два-три уже можно будет попытаться продать'.

Ли Хэн также просмотрел все темы, посвященные другим профессиям. В каждой из них игроки вволю расхваливали свой выбор и рассказывали, как они теперь легко побеждают монстров и добывают много предметов. Однако в данных темах еще не было ни одного человека, который бы порекомендовал ремесленную профессию.

Также среди темных геймеров редко встречались профессии, связанные с исследованиями, наподобие Авантюристов. Большинство игроков на форуме выбирали профессии боевого направления, например, Паладина, способного не только постоять за себя в бою, но и использовать магию лечения. Еще бешеной популярностью пользовалась профессия Заклинателя за возможность призвать в бою духов, которые будут сражаться на стороне игрока.

Хэн быстренько досмотрел остальные темы, уделив наибольшее внимание информации о монстрах, после чего поднялся с места и начал собираться к встречи.

Сегодня была пятница.

Уже по пути к двери Хэн наткнулся на вернувшуюся из школы младшую сестру, просматривающую какую-то телевизионную передачу на диване.

- Хаян, хочешь пойти со мной? - озвучил только что мелькнувшую в голове мысль Хэн.

- А ты куда собрался? - услышал он заинтересованный вопрос.

- Я иду на встречу со знакомыми из Королевской дороги.

- Это про которых ты рассказывал за обедом?

- Ага. Мы собрались посмотреть какое-то там представление.

- Здорово! Наверняка будет интересно.

Ли Хэн периодически рассказывал сестренке о проводимом им времени в Королевской дороге. Игра уверенно набирала популярность в мире, и сестра, как и любой другой современный подросток, с огромным интересом следила за событиями на Версальском континенте.

Однако на предложение брата Ли Хаян с сожалением в голосе ответила:

- Наверное, не пойду. Я хочу сегодня отдохнуть дома.

- Да? Ну, тогда запри за мной дверь, пожалуйста.

- Угу. Не беспокойся. Ступай.

И Хэн покинул стены дома.

Как только дверь хлопнула, и Хаян убедилась, что брат действительно ушел, она резко подскочила с места и стала нервно расхаживать по комнате.

- Сегодня день оглашения результатов...

День, когда станет известно, поступила она или нет. После пяти часов вечера информация станет доступна на сайте университета или по телефону приемной комиссии.

Ли Хаян очень ждала и в то же время боялась этих результатов. Ведь очень скоро все, наконец, решится, и ей придется, что бы там ни было, как-то сообщить об этом Ли Хэну.

* * *

Кафе 'Дабум'.

Место, где никогда не кончаются посетители из-за так удачно выбранного соседства с переполненным студентами университетским городком.

Но была и другая, не менее важная причина, благодаря которой кафе пользовалось бешеной популярностью: тут устраивали свадебные банкеты познакомившиеся в Королевской дороге парочки!

И оттого большинство людей, решившихся впервые встретиться в реальности после долгой совместной игры, выбирало для этого кафе 'Дабум' - место, уже давно ставшее достопримечательностью города.

- Кхм-кхм.

- Девушка, нам еще одно парфе.

- Что ж так горло пересохло?!

- Ох, не дергайся. Вам просто надо расслабиться, - успокоил учитель Ан Хён-До ребят.

Хотя ребятами они были только для него. На самом же деле рядом сидела вся первая четверка инструкторов: Чонг Ильхун, Чхве Джонбо, Ма Сангбо и Ли Индо.

Они, посвятившие всю жизнь совершенствованию боя с мечами, пришли первыми и теперь ожидали других участников группы.

К встрече они подготовились серьезно: намазали волосы муссом до зализанного состояния и надели настолько маленькую одежду, что казалось, мышцы ее вот-вот разорвут.

Чонг Ильхун, как будто спасаясь от жары, закатал рукава.

- Наш тренировочный зал гораздо удобнее и привычнее, чем это место.

Ли Индо думал почти так же:

- Да-а, даже при тренировках на полосе препятствий в лесу было намного удобнее.

- Откуда здесь столько народу? Да еще и в таких откровенных нарядах.

Чхве Джонбо не знал, куда деть свои глаза. Обнаженность стройных девушек за столиками просто вгонял его в краску.

И тут Ан Хён-До предложил:

- Может, тогда вернемся домой, в школу?

- ...

Но ответом ему была лишь тишина. Несмотря на эти 'нечеловеческие' неудобства, все единогласно решили остаться тут.

Ровно за десять минут до оговоренного времени в кафе зашел О Донгман, держа за руку Син Хемин. В игре они носили более привычные имена: Пэйл и Мейрон.

- Здравствуйте.

- Рада знакомству.

И они, поприветствовав, поклонились. Вначале О Донгман и Сен Хемин хотели поздороваться, как всегда, по-дружески, но увидев мускулистые тела и 'суровые' лица 'воителей', поклон вышел попросту на автомате.

Следующим пришел Канг Чинчол, в игре использующий ник Манауэ. О встрече он узнал по 'шепоту' и теперь, увидев, кто же скрывается под героями МЕЧей, был полностью шокирован.

- Ну, здрасьте, что ли.

Ан Хён-До и 'ребята' спокойно поприветствовали младших товарищей.

После этого стали подтягиваться и все остальные.

- Ин Ёнг, сюда!

Вошедшая в кафе в роскошном белом платье девушка радостно направилась к ним. Подойдя поближе, она поклонилась Ан Хен-До и всем остальным.

- Здравствуйте.

- И тебе привет. Ты ведь Ирен? В жизни ты еще лучше выглядишь.

- Спасибо.

- А зовут как?

- Ким Ин Ёнг, - сказала она и скромно заняла место с края столика.

Почти сразу же за этим появились Пак Хиён и Пак Суён, которые на просторах Версальского континента носили имена Ромуны и Сурки, соответственно.

- Здравствуйте.

- Прошу любить и жаловать.

Все они заходили в кафе очень жизнерадостными и веселыми, но как только натыкались на взгляд Ан Хён-До, то тут же вздрагивали и терялись.

'Мне страшно'.

'Какой у него тяжелый взгляд'.

Затем они смотрели на остальных. И если Чонг Ильхуна, выглядящего внушительно и как-то свирепо, еще можно было 'выдержать'. То стоило пройти взглядом по Чхве Джонбо, Ма Сангбо и Ли Индо, спина невольно сама начинала сгибаться в поклоне.

Это были чистые инстинкты, которых не избежал и Цой Чжехун, играющий за рыбака по именем Зефи. И хотя он уверенно зашел внутрь, за время пути к столику превратился в робкую овечку.

- Ра-ад встрече.

Волей-неволей, но ему пришлось сделать учтивое лицо, чтобы скрыть свое состояние. Хотя этого на самом деле никто среди МЕЧей и не заметил, потому как все здоровались подобным образом, и они принимали это как должное.

Так, вместе собравшись, они сидели и неспешно болтали, как вдруг на входе началась шумиха.

- Смотри, это Чон Хёрин!

- Она же певица.

- Сюда и звезды приходят!

- Может, она тоже играет в Королевскую дорогу?

Появившись тут, она подняла не меньшую суматоху, чем на сцене.

И хотя Хёрин специально скрыла лицо за солнцезащитными очками и огромной шляпой, люди все равно легко узнавали ее.

В тот момент, когда она зашла внутрь, все разговоры моментально стихли, и взгляды устремились только на нее. Невероятно свободный наряд из большой шляпы, бейсбольной куртки и джинсов так гармонично смотрелся, что казалось, был придуман и сделан лишь специально для нее. Грудь, талия, все ее изгибы тела соблазнительно слегка проступали через одежду, а линия шеи не позволяла отвести от себя взгляд.

Чон Хёрин медленно осмотрела кафе, после чего пошла в направлении столика, за которым сидели Ан Хён-До, Чонг Ильхун и другие.

- Эта... девушка... идет сюда, братишка?

- По... По... Почему она идет к нам?

- Брат, напомни, может, мы что натворили?

Чхве Джонбо, Ма Сангбо и Ли Индо буквально дрожали. И лишь Чонг Ильхун среди них сидел с огромной 'дебильной' улыбкой на лице.

- Что, сосунки, еще не дошло до вас?

- Братишка, ты что-то знаешь?

- Расскажи нам, пожалуйста.

- Да, да, только поспеши!

И Чонг Иль Хун пожал плечами:

- Да разве она попросту не очарована моими красивыми мускулами?! Ха-ха-ха!

- ... !

Слова, которые не имели никакой связи с реальностью.

Чхве Джонгбо покачал головой. Ма Сангбо поцокал языком.

'Похоже, он вконец сбрендил после постоянных отказов от девушек'.

Чон Хёрин, конечно, не знавшая все этих метаний, легкой поступью подошла и поздоровалась:

- Всем привет. Я собиралась выйти так, чтобы прийти как раз вовремя. Но, похоже, все равно немного опоздала? Кстати, а Виид еще не пришел?

И она плюхнулась на свободное место. Отчего у Донгмана глаза полезли на 'лоб'. Не находя себе места, он неуверенно спросил:

- Про...стите...

- Да?

- Случайно... вы не Хварен?

- Верно, - энергично кивнув, ответила она.

Из девушек не хватало только ее, поэтому Догман и сделал такое предположение, и неожиданно для себя попал в яблочко.

'Бог мой... А мы, оказывается, играем вместе с Чонг Хёрин'.

О Догман и Син Хемин были очень удивлены, но виду не подали.

Королевская дорога позволяет наслаждаться игрой любому человеку. И не было никакого закона, запрещающего играть звездам эстрады. Кем бы игрок ни был в жизни, новый мир с радостью раскроет для него свои объятья.

Пак Суён быстро схватила за руку Чонг Хёрин.

- Я... Я твоя фанатка!

- Правда? Спасибо.

- В жизни ты еще красивее. Хотя лицо вроде чуть другое.

- Серьезно? Это потому, что при создании героя я его немного изменила. Сделала другой разрез глаз и форму носа. И этого оказалось вполне достаточно, чтобы люди меня не узнавали.

- А твоя фигура?

- Ой, в игре я столько ем. Ну, а от вкусненького быстро набирается вес. Не была бы я там танцовщицей и много не двигалась, давно бы уже стала похожа на толстую хрюшку.

Так они и продолжили активно между собой болтать. Не замечая напряженных взглядов Ким Ин Ёнг и Пак Хиён.

'Та-а-ак, появилась серьезная соперница'.

'В Королевской дороге она только и засматривалась на Виида, неужто и здесь будет...'

'Хотя вряд ли. Все-таки она звезда'.

В лице друг друга они встретили соперниц на сердце одного мужчины. И вылетающие из глаз искры были лишь предвестниками 'бури'.

Чонг Ильхун, Чхве Джонгбо и Ма Сангбо неожиданно для себя выпали из разговора. Они никак не могли вклиниться беседу, потому что девушки начали свою обычную по игре болтовню. О Дангман проявлял интерес только к Син Хемин. И лишь Цой Чжехун смог искусно общаться с девушками и поддерживать тему разговора.

Джонгбо тихо шепнул на ухо Ильхуну:

- Блин, какая же она красивая.

- Верно, брат. Очень красивая.

Эти парни не знали, да и вообще им не было никакого дела, что Чонг Хёрин известная певица.

Так как на встречу пришло большинство, они соединили два столика и удобно расположились вокруг. Светлая обстановка, где собрались, как полагается, мужчины и женщины. Шла милая беседа, в которой они делились новостями.

И лишь там, где сидело 5 мужчин, включая Ан Хён-До, стояла гробовая тишина. Они не произносили ни слова, а всего лишь сидели, как каменные истуканы.

В Королевской дороге все выходило органично, само собой. А вот в жизни, при взгляде на то, как все они выглядят, помимо ощутимой разницы в возрасте, на них давила еще и красота девушек. Поэтому разговор никак не клеился, а сами парни больше походили на шайку угрюмых бандитов, что привлекало еще больше внимания со стороны.

В это время в кафе вошел Ли Хэн. Так как он не изменял свою внешность в Королевской дороге, все легко узнали его.

- Иди сюда!

Помахала ему рукой Пак Суён.

Ли Хэн неспешно подошел и поздоровался:

- Здравствуйте. Я Ли Хэн.

Он уже был знаком с Ан Хён-До и другими из школы, поэтому в первую очередь обращался к

тем, кого видел впервые.

- Меня зовут О Дангман.

- Я Син Хемин.

- Дружище! А я Цой Чжехун.

Так как они провели вместе много времени в Королевской дороге, все легко и непринужденно приветствовали его.

Ли Хэн без всякой задней мысли сделал пару шагов по направлению к свободному месту рядом с Чон Хёрин. Того, что она была известной певицей, ни он, ни парни из школы, включая Ан Хён-До, не знали.

По правде говоря, по критериям Ли Хэна, как девушка, Чон Хёрин была ниже среднего уровня.

'Одета явно во все дорогое. Цепочки с серьгами, даже браслеты нацепила. Похоже, она живет роскошно'.

Следуя простому критерию, сразу же минус 200 баллов!

- Эй, Ли Хэн! - позвал из своего угла Чхве Джонгбо.

- Да, брат?

- С этой стороны тоже свободное место. Давай садись к нам!

Ли Хэн не мог отказать брату по оружию как в жизни, так и в игре, поэтому изменил направление и присел на предложенное место.

- А вы что рано пришли? - поинтересовался он у них.

- Мы слегка спешили. А ты как?

- Да я опоздал из-за пробок. Ехал на автобусе.

С этого момента атмосфера за столом стала потихоньку улучшаться.

Глядя на лица Чонг Ильхуна или Чхве Джонгбома, всем было трудно начать с ними разговор. Более того, страшно было настолько, что казалось, даже в свободной обстановке кафе попытайся заговорить с ними, и тебе в ответ прилетит кулак!

Но после того, как пришел Ли Хэн и стал спокойно общаться с парнями из школы, тяжесть в разговоре начала потихоньку пропадать.

О Донгман поднялся с места.

- Кажется, нам пора. Пойдемте. Если выйдем сейчас, то, думаю, успеем как раз к самому началу.

После его слов все поспешили встать, как вдруг Ли Хэн, чуть качнувшись, быстро наклониться вниз.

- Чертовы шнурки...

- ...

Все та же прямолинейность. Никаких отличий от образа в Королевской дороге!

Как самый старший, Ан Хён-До расплатился за счет, и все отправились по направлению к консерватории, в зал классической музыки.

По случаю выступления известного французского оркестра, зал под завязку моментально забился страждущими и понимающими людьми.

Места, которые заранее выкупил О Донгман, находились почти в середине. Син Хемин, имеющая связи в сфере телекоммуникаций, с трудом смогла найти их для него и друзей.

Все, включая Хэна, расселись по порядку, как шли.

Спустя некоторое время дирижер сделал поклоны залу, и концерт начался.

Дирижировал в этом концерте один из самых известных и лучших дирижеров мира. Разъезжая по странам и играя концерты, носившие его имя, он не зря считал себя одним из выдающихся людей.

'Концерт в Корее. В отсталой в культурном плане стране. Да им достаточно показать лишь частичку моего искусства, основы, и публика будет ликовать и говорить, что познала новый мир!'

Торжество, звучащее в голове 'мастера', сопровождала не менее торжественная, яркая событиями и красками музыка.

Однако не прошло и десяти минут, как из зала послышался очень странный звук:

- А-а-а-архг, фью-ю-ю!

Ан Хён-До и Чонг Ильхун вырубились и храпели.

О Донгман огляделся по сторонам. Все смотрели в их сторону и тихо посмеивались.

- Провалиться от стыда.

И в подтверждение своих слов он покраснел. Чон Хёрин, соглашаясь, закивала головой: если люди узнают и застанут ее в такой ситуации, ничего хорошего не выйдет.

Пан Хиён тоже была недовольна.

'Не, ну взять и заснуть здесь. Никакого воспитания'.

Но прошло где-то минут десять и...

- Ыа-а-а-ам!

Веки Цой Чхежуна наливались свинцом.

- Боже, я и не думал, что концерт такой скучный.

Оглядевшись, он увидел, что все вокруг уже спали. Включая О Донгмана, Ким Ин Ёнг, Пак Хиён и Син Хемин. Все заснули крепким сном.

Они накопили большую усталость за время продолжительной охоты. Тут же все расслабились и, чувствуя себя спокойно, погрузились в страну Морфея.

- Смотрю на них, и самого в сон клонит, - сказал Чжехун и незаметно для себя тоже заснул.

Чон Хёрин, заслушавшись классической музыкой, неожиданно услышала рядом с собой громкий храп и испугалась. Все спали.

- Надо их разбудить, что ли? - осторожным шепотом спросила она сидящего рядом Ли Хэна.

Но никто ей не ответил.

- Неужто?!

Чон Хёрин дернула его за руку, но никакой реакции не последовало. Хэн спал с открытыми глазами, всем видом показывая, что он слушает концерт!

- Фью-ю, да он спит, - вздохнула она.

И в конце концов тоже закрыла глаза.

- Н-н-нда-а-а. Я. Я самый лучший.

Ан Хён-До снился сон. На улице гремел марш. И он, великий герой, вернувшийся с победоносной войны, проходит под него через триумфальную арку!

- Потанцуй со мной, пожалуйста, один танец.

- Конечно, мой красавчик.

Похожие сны видели и Чонг Ильхун, и другие инструкторы.

В средневековом дворце звучала роскошная музыка. Холл был до отказа заполнен барышнями-красавицами из знати. А МЕЧи, участвующие на балу в качестве благородных рыцарей, пользовались бешеной популярностью у всех этих дев.

О Догман видел сон про огромный корабль, плывущий через бескрайнее море. Он - капитан, сумевший набить доверху трюмы черным перцем и заморскими драгоценностями, возвращался домой, на родину богачом!

И только он отбросил беспокойство, как...

'Мо... Монстр!'

'Ах, вы, противные твари'.

'Еще лезут'.

Все сны рано или поздно переходили в кошмар, в котором они беспрерывно охотились на

монстров в подземелье.

Холодный пот струился по их страдальческим спящим лицам… И лишь в уголках губ Ан Хён-До, Чонг Ильхуна, Маг Сонгбо и остальных мелькала улыбка блаженства.

Ли Хэн спал мертвецким сном.

Набранный темп игры и висящая на душе ответственность перед семьей не позволяли ему расслабиться. Он постоянно недосыпал, так как за один-другой освободившийся час можно хоть чуть-чуть развить свои навыки или даже добыть какой-нибудь предмет.

Да из-за одной оплаты игры в Королевскую дорогу, которая взималась ежемесячно, он не мог позволить себе как следует расслабиться.

Поэтому сегодняшний концерт стал хорошей возможностью наконец-то вволю отдохнуть.

Словно мирно спящий младенец, Ли Хэн неосознанно опустил свою голову на плечо Чон Хёрин. Она же, ощутив это, мягко провела рукой по его волосам.

С другой стороны зала молодой и талантливый дирижер пребывал в ярости и чуть ли не в бешенстве.

'Как можно спать, слушая мою музыку?! Такого не должно быть. Это что, значит моя музыка несовершенна?!'

И он принялся всем своим телом дирижировать оркестром.

Страстная! Самая лучшая музыка, уж она-то их взбудоражит!

Так сильно он старался лишь для того, чтобы разбудить тех, кто уснул.

* * *

Выходя из концертного зала, все потягивались.

- Какое замечательное выступление было.

- Усталость как рукой сняло…

- Такой бодрячок в теле.

- Ох, как же я выспалась!

Но после хорошего сна все закономерно почувствовали сильный голод.

- Я угощаю, - заявил Цой Чжехун.

И повел их в ресторан шведского стола, расположившийся неподалеку.

В таких заведениях все могли есть столько, сколько хотели. Тарелки на столе ломились от самых разных мясных блюд.

Выпивая напитки и поедая жареное мясо, они просто болтали о том, о сем. И вроде бы ничего

особенного в этом не было, но все смеялись и очень приятно проводили время.

И когда наконец-то 'банкет' закончился, и все наелись, на улицы их встречали уже начавшиеся сумерки.

- Жаль, что придется расставаться, - сказал Донгман и встретил в лице всех друзей полную солидарность. Хотя каждый из них поначалу думал, что времени хватит, лишь чтобы познакомиться и посмотреть друг на друга. Но в итоге оказалось, что никому не хотелось прощаться.

- Но ведь теперь мы наверняка можем созвониться когда угодно. До следующей встречи.

- Хорошо провели время.

- Увидимся позже.

- Сначала встретимся в подземелье Истлевшего лича.

- Те ненужные предметы вы должны продать только мне.

Обменявшись телефонами и именами, договорившись о примерном времени следующей встречи, каждый направился к себе домой.

* * *

Ли Хэн на автобусе вернулся домой.

Зайдя же в свою комнату, он увидел рыдающую за компьютером сестру.

- Что случилось?!

Невольно его затрясло от ярости.

Раньше уже несколько раз случалось такое, когда его сестра плакала в три ручья. Правда тогда ее дразнили дети, говоря, что она сирота.

- Дело в...

Ли Хаян открыла страницу на сайте университета Корея, на которой висел список поступивших абитуриентов.

- Я поступила в университет.

Ли Хэн молниеносно пробежался глазами по монитору,

- Э... Это в самом деле список поступивших в университет? Ошибки нет? Ты действительно поступила?

- Угу. Там же написано имя.

- Стип... Стипендия?

- Они недавно звонили. Как и обещано, я получу стипендию.

Ли Хэна затрясло второй раз. Впервые в жизни он осознал, что слезы могут течь и от простой человеческой радости.

'И надо же было тогда обещать при получении стипендии...'

Обещание, которое он дал младшей сестре и бабушке! Если Хаян поступит в университет со стипендией, он тоже станет ходить на учебу.

- Братик, ты же будешь учиться в университете, как и обещал?

- Да. Ведь обещания надо держать.

У Ли Хэна полностью пропал аппетит.

Конечно, пойти в университет - это здорово, но какие же это повлечет за собой затраты на обучение! Однако слово - не воробей, вылетит - не поймаешь.

А с другой стороны, он ощутил и легкость на душе.

Поступление в университет, за которое он так переживал, свершилось. Теперь только и оставалось, что зарабатывать деньги изо всех сил. Самое трудное было позади.

Ли Хэн вытащил конверт, спрятанный между книгами, и протянул его сестре.

- Эти деньги я собирал для оплаты за обучение. Если ты что-то хотела купить из одежды, или еще что-нибудь, используй их. Ну, или, например, можешь хоть раз в жизни съездить в путешествие за границу.

- Братик...

- Всё нормально. Став студенткой, ты будешь должна опять усердно заниматься, а пока до того дня трать эти деньги, как хочется. У тебя наверняка были какие-нибудь мечты или дела, которые ты хотела осуществить, но не могла. Так воспользуйся теперь этим шансом.

Ли Хэну также хотелось научить ее, как правильно тратить деньги.

Ведь человек, который с детства экономит, не знает, как тратить. А так как деньги нельзя взять с собой в могилу, значит, неразумная экономия - это всегда глупость.

Деньги должны тратиться там, где они должны быть потрачены.

И те, что собирал целенаправленно Ли Хэн, предназначались для семьи.

- Спасибо.

Глаза Ли Хаян покраснели.

Осторожно приняв и открыв конверт, она увидела огромную сумму - 30 тысяч долларов. Для оплаты обучения брат непосильным трудом собирал каждый доллар из этой суммы.

Экономя даже на своем проезде, он ходил пешком и с радостью складывал сюда цент за центом.

'Он сказал, чтобы я тратила их на то, что хочу попробовать или сделать?'

Держа в руках конверт, Ли Хаян задумалась на некоторое время. Она не могла представить, где можно было бы использовать неожиданно появившуюся 'гору' денег.

Возможно их не стоило трогать, а просто взять и положить на банковский счет, после чего снимать понемногу, когда придет время ходить в университет. Однако в то же время она намеревалась, когда станет студенткой, стать финансово независимой.

На обучение должно было хватить стипендии, а если потребуется больше на факультативы или учебники, то можно просто использовать карманные деньги или устроится в кампусе на подработку.

'То, что я хочу. То, что хочу попробовать...'

Ли Хаян, закончив внутренние распри, вынесла решение и... заказала капсулу.

Глава 8. Принудительное задание.

Орден Фреи!

В этот день перед воротами храма, как обычно, собралась очередь из игроков, желающих приобрести святую воду или получить благословение.

- Слышал новость? - обратился один из них к своему соседу.

- Какую?

- Гильдия Гермес заполучила три новых крепости: Балкис, Гиден и Ормал.

- Крепость Балкис пала?!

- Ага, довольно-таки долго продержалась, но, говорят, защитники не смогли справиться с главной атакой нападающих, и она была захвачена.

Крепости разительно отличались от других поселений. В городе или деревне, например, лучше развивалась торговля, и имелось больше возможностей получить финансовую прибыль. В крепости же, в противовес, легче подготавливать и содержать армию. Если есть деньги, время и люди, то тренировка стрелков и пехоты там - не проблема.

Потому неудивительно, что обладающие необычайной военной мощью крепости ценились не меньше, а иногда - и больше, богатых городов.

- Так теперь, выходит, все королевство Хабен под их контролем? - заинтересованно спросил кто-то со стороны.

- Не совсем. Они завладели центральными крепостями. Но на окраинах еще остается несколько маленьких деревень и городов. Хотя и они долго не выстоят.

- Да уж, точно не выстоят.

- Говорят, Бадырей уже провозгласил себя королем и занял престол. А на роскошной коронации присутствовало свыше шести тысяч гостей...

Среди игроков не прекращались разговоры о гильдии Гермес и лучшем ее воине. Официально признанный самым сильным на Версальском континенте, он первым собирался взойти на трон, идя поистине дорогой императора.

Но репутация у Бадырея была не только положительной. Чтобы подняться так высоко, он одержал множество жесточайших побед, не щадя никого. Даже когда становился ясен победитель, воин продолжал кровопролитное сражение, лишая противника последних сил на сопротивление. Все, вплоть до низкоуровневых игроков и сдававшихся в плен враждебных гильдий, были растоптаны без малейшего колебания.

Этим Бадырей снискал себе весьма дурную славу.

- Рассказывают, в крепости Балкис он устроил настоящую бойню, - обсуждали тем временем люди.

- Да уж, будущее Гермес не выглядит светлым.

- Ты прав. Против них под одним флагом уже сплотилось несколько гильдий.

- Я тоже слышал. Мол, отряд рыцарей Железа и Крови, наемники-одиночки и огневики создали альянс, - вставил слово один из прислушивающихся к разговору игроков.

- Видать, грядет большая война, - ответили ему. - Однако, судя по прошлому, не произойдет ли так, что гильдия Гермес нападет на альянс до того, как тот будет сформирован?

- Нет. В последнем сражении они истратили все собранные деньги, и теперь им не остается ничего, кроме как сосредоточиться на внутренних делах.

Эти слова получили поддержку сразу от нескольких игроков:

- Точно. За последние месяцы они провели слишком много сражений. Значит, им придется обороняться внутри крепости.

- Ага. Сохранить всегда труднее, чем отобрать.

- Да уж, война никогда не закончится.

Тем временем, пока люди стояли и вели разговоры, мимо них стала проходить большая группа паладинов со знаками ордена Фреи. Увидев их, игроки замолкли и пристально уставились на все новые и новые ряды воинов, стройным маршем уходящих куда-то в глубь храма.

- Что случилось? - прозвучал чей-то тихий вопрос.

- Похоже, опять что-то произошло...

* * *

Когда Виид подключился к игре, все уже были в сборе. Даже Союн и Сээчви прибыли вовремя.

- .....

Каждый раз, когда Виид смотрел на Союн, у него стыла кровь в жилах. Он не знал, в какой момент ожидать мести за вырезанную без разрешения статую!

Осознание того, что девушка - убийца, глубоко и прочно засело в его сердце. И хотя за время совместной охоты Виид понял, что она не убивает просто так направо и налево, всё же страх оставался страхом.

- Ну, раз все собрались, тогда, может, приступим? - предложил он, надеясь возобновить охоту.

Но неожиданно Первый МЕЧ вскинул руку вверх.

- Для начала я хотел бы кое-что сказать.

- Конечно, Учитель.

- Мы выходим из отряда и собираемся охотиться отдельно, - последовала неожиданная для всех новость.

Немного помолчав, Виид решил уточнить:

- ... Может, вам что-то не нравится?

- Дело не в этом. Просто нам хочется поохотиться самим, - уклончиво ответил Первый.

Виид посмотрел на Второго, Третьего, Четвертого и Пятого.

- Вы тоже так считаете?

В ответ ему закивали. Они заранее посовещались и приняли такое решение.

МЕЧам нравилось зачищать подземелье вместе со всеми. Но в то же время они осознали, насколько ограничены в своих возможностях. Главным образом потому, что вынуждены избегать атак противника.

В своем развитии МЕЧи делали упор лишь на силу! Поэтому они не только были беззащитны против магии или проклятий, но порой во время схватки даже не с самыми сильными монстрами находились на волоске от смерти.

'У нас же есть честь. Одна ошибка, и товарищи не только увидят нашу гибель, но и останутся одни на один с врагом'.

Осознав, что, подставив друзей, не смогут ходить с гордо поднятой головой, МЕЧи сильно взволновались. Их высокий урон и слабая защита привели к тому, что охотиться вместе с отрядом стало откровенно нелегко.

А когда в битву вступила Союн, они еще больше осознали свою ущербность.

'Неужели кто-то может так управлять своим телом?!'

'Ух ты! Скорее всего, дело в уровнях и навыках, но она показывает мастерство телодвижений, какое мы и представить не могли'.

'Рывок. Навык бега, позволяющий стремительно кинуться вперед, - размышлял тем временем Первый. - В реальности достичь столь же взрывной скорости очень трудно. Такое возможно только здесь, в Королевской дороге. И все равно впечатляет'.

'А стать одним из самых сильных людей на этом материке, наверное, не так уж и плохо', - задумчиво хмыкнул Третий.

До этого пятерка МЕЧей не воспринимала игру всерьез. Она должна была лишь помочь ученикам освоиться в реальных сражениях, что для опытных инструкторов и Учителя являлось всего лишь развлечением.

Результаты последней охоты заставили серьезно задуматься МЕЧей о другом. Им захотелось стать лучшими, даже если полученные способности и навыки можно будет использовать лишь в ограниченном пространстве игры.

Пусть Королевская дорога и являлась виртуальным миром, но она позволяла по-настоящему видеть, трогать, чувствовать. То есть оказалась, по сути, немного иной реальностью. И в ней МЕЧам, имеющим нрав победителей, было тяжело выносить свою слабость перед другими.

Так что после охоты, при обсуждении дальнейших планов, высказанное Третьим мнение выглядело безоговорочным.

- Гм-м. Учитель, братья, - сказал он тогда, - по-моему, для начала нам нужно заново оценить свои возможности.

- О чем ты? О недостаточно сильной защите? Ну, так попросим Виида сделать нам какие-нибудь доспехи, - пожал плечами Пятый МЕЧ.

Но Третий покачал головой.

- Этого мало. Да сами подумайте, ведь Версальский континент очень похож на настоящий мир?

- Похож. Его можно вполне назвать миром, - с готовностью подтвердили остальные МЕЧи.

- И тут многие находят свою любовь. Пэйл, вон, уже встретил подругу. А вчера в кафе я видел не одну и даже не две влюбленные пары.

- Значит, по-твоему, Третий...

- Нужно стать лучшими здесь! Так мы достигнем огромной популярности. Разве вы сами не видели?

- Я видел, - Четвертый МЕЧ от волнения аж весь дрожал. - Когда из крепости Серабург выходила известная гильдия, поглазеть на нее стекались толпы народа.

- Вот именно! А среди желающих охотиться вместе с высокоуровневыми игроками наверняка есть девушки. Если мы станем лучшими...

После этих слов и Пятый почувствовал вдохновение и согласно кивнул. Быть сильным и защищать женщин и детей - для него и такого же простодушного Четвертого более значимой цели не существовало.

- Ну, старший брат, как тебе моя мысль? - под испытующим взглядом оказался и Второй МЕЧ.

- Отлично придумано, Третий! - солидно кивнул тот.

Однако решение еще не было принято. Если Первый не даст своего согласия, останется лишь распрощаться с этой затеей.

И все дружно посмотрели на Учителя.

Одинокий холостяк, всю жизнь посвятивший искусству владения клинком, он так и не смог завести семью: буквально помешанному на мече человеку трудно найти, с кем разделить свое счастье.

'Это значит, я могу встретить возлюбленную даже сейчас? Эх, была не была, ведь на Версальском континенте водятся не только 10-20-летние девчонки?!' - отчаянно понадеялся Первый и решительно кивнул головой:

- Хорошая идея!

Вот так МЕЧи и надумали выйти из состава отряда. Но, конечно, для других их намерения выглядели как обычное стремление стать сильнее.

Бух! Бах! Бах! - разносились по округе громкие удары.

Это Виид по просьбе МЕЧей все же взялся обеспечить их доспехами.

- Высокую защиту можно не делать, - озвучивал ему пожелания Первый. - Главное - легкость и удобство при носке. И, может, еще хотя бы небольшую сопротивляемость магии...

- Понял.

Виид изготовил доспехи, обувь и шлемы, используя железную руду и шкуры, добытые в Подземелье истлевшего лича. И пусть это были простые материалы, броня, созданная с использованием среднего кузнечного навыка, вышла вполне сносной и подходящей для игроков 250-ых уровней. А благодаря высокому ремеслу - получилась еще и достаточно прочной.

- А вот вам подарок. Понадобится при охоте.

С этими словами Виид разорвал длинный лоскут ткани и наделал из него повязок, которыми можно было быстро остановить кровотечение и даже поднять жизни.

То есть он использовал комбинирование навыков шитья и наложения бинтов!

До отказа набив повязками рюкзак, он передал его обрадовавшимся МЕЧам. Ведь для бойцов, не имеющих способностей к лечению, такой подарок сродни спасательному кругу.

Распрощавшись с МЕЧами, Виид с друзьями направился в крепость темных эльфов. Встретив там Манауэ, они избавились с его помощью от ненужных вещей, пополнили запасы и проверили снаряжение. После чего вновь собрались, дабы отправиться на охоту.

Местность и монстров горного хребта Юрокина Виид знал назубок. Ну а уровень всех членов отряда перевалил за 300, и стал близок момент, когда их можно будет назвать элитой игры.

'Ну, вот и начнем теперь'.

Виид крепко сжал кулаки.

Пришло время безумной охоты! Собирать трофеи, получать опыт и увеличивать темп сражений, пользуясь эффектам производственных навыков! То, что так любил Виид.

Однако на обратном пути из крепости темных эльфов друзей ждала неожиданная встреча. Они столкнулись лицом к лицу с Альбероном, сотней паладинов ордена Фреи, а также порядка двадцатью высокопоставленными духовниками, обычно не покидающими без серьезной причины храмы.

- Рады встрече с героем! - воскликнули хором священники.

После чего паладины слаженно поднесли руку к груди, приветствуя Виида согласно рыцарскому этикету.

- Вау, как красиво! - выдохнула Сурка, потрясенная великолепным зрелищем: выстроившиеся в несколько рядов воины и склонившиеся в торжественном поклоне священники.

И из-за спин всех этих людей вперед выступил Альберон, одетый в простые одеяния священника.

- Ордену Фреи пришлось немало потрудиться, чтобы встретиться с тобой, - обратился он к Вииду.

- ...

Тот ничего не ответил, оставаясь все таким же невозмутимым.

А обстановка постепенно накалялась.

Столь мощный отряд прибыл сюда лишь ради одного человека! И не собирался уходить просто так, не получив даже ответа.

- А-а-а, это же паладины ордена Фреи!

Ирен и Сурка от удивления были сами не свои.

А Хварен потрясенно качала головой:

- Какой же всё-таки Виид!..

Да, они охотились вместе, но сказать, что его известность была огромной, - значит ничего не сказать. Виид добился всего еще в Земле Магии, став на голову лучше любого из игроков, и теперь после этого он менял своими поступками историю Версальского континента.

Друзья каждый раз с замиранием сердца слушали о его приключениях. Иногда было трудно поверить, что главный герой, подвергающийся тысячам испытаний, - это стоящий напротив парень, вот так просто путешествующий вместе с ними.

'Выслали столько паладинов Фреи ради него одного!' - поразилась Мейрон. - 'Да еще и священника, явно занимающего один из высоких постов в ордене'.

Она украдкой взглянула на Виида. Его лицо было спокойным, но в уголках губ пряталась легкая усмешка, словно говорившая, как ему это надоело. Будто на самом деле все происходящее - просто навязчивые будни!

'Виид действительно нечто! Наверное, именно благодаря своему духу искателя приключений он и может выполнять такие трудные для других задания'.

Слова, вертящиеся у всех на уме, сами слетели с языка Зефи:

- Ничего себе, паладины аж сюда пришли, чтобы послужить Вииду!

Однако в реальности все было с точностью до наоборот.

Вииду хотелось немедленно уйти. Но их, к сожалению, уже окружила резво разошедшаяся по сторонам группа воинов.

Глядя на суровых и излучающих мощь паладинов, Виид с трудом заставил себя приветливо улыбнуться.

'Почему они здесь?'

Теряясь в догадках, он чуть нахмурился и обратился к Альберону:

- Что случилось?

- Помнишь ли ты провинцию Морта, заполненную не так давно монстрами? То место, где мы уничтожили вместе клан вампиров и передали под защиту паладинов освобожденное поселение.

- Ну и?..

Конечно. Виид помнил эти покрытые льдом и ранее безлюдные земли. В провинции Морта он провел очень долгое время, охотясь вместе с Альбероном, паладинами и священниками Фреи на вампиров.

Последнее, что он видел, - это как еще остающиеся обращенными в камень люди пробуждались.

- Тебе хорошо знакома история Севера? - продолжил задавать вопросы Альберон.

- А какая именно ее часть?

- Один очень древний рассказ. Про уже исчезнувшую империю Нифльхейм.

И тут до Виида наконец-то стало доходить.

'Да они, похоже, хотят опять впарить то сложное задание!'

Вот она, оборотная сторона славы! Стоило избежать встречи с первосвященником, чтобы не получать какое-нибудь новое трудное задание, как он сам выслал отряд за ним.

- Необходимо очистить Долину смерти. После чего найти реликвии империи Нифльхейм и восстановить честь императора, - подтверждая догадку Виида, закончил преемник первосвященника.

- Честь императора и реликвии?

- Всё верно. Ты должен немедленно отправиться на север.

По знаку Альберона священники тут же, на месте, принялись подготавливать телепорт.

Все пути к какому-либо отступлению были отрезаны. Обстоятельства вновь заставляли Виида отправиться на поиски, от которых он не мог ни отказаться, ни сбежать!

- В этот раз мне тоже нельзя никого с собой брать?

Как же ему не хотелось отправляться навстречу смерти в одиночку. Как угодно, но нужно получить разрешение взять товарищей с собой. Без их помощи выполнение задания превратится в блуждание и поиск возможностей в этом ледяном аду севера.

- А тебе есть, кого взять?

- Да.

Виид поочередно посмотрел на своих товарищей. Взглядом человека, попавшего в беду и пытающегося втянуть в нее другого!

'Невзгоды надо разделять, - крутилась мысль у него в голове. - Почему только я должен мучиться?'

Пэйл и Зефи от этого взгляда задрожали.

'Нет, только не я!.. Я уже надеялся, что наконец-то смогу отдохнуть'.

'Даже находясь рядом с Виидом, можно запросто попасть под раздачу!'

У Мейрон же, напротив, в предвкушении будущего похода загорелись глаза.

'Приключения! Раньше я участвовала лишь в зачистках подземелий и вот теперь смогу наконец-то выполнить какое-нибудь по-настоящему важное задание', - чуть не подпрыгивала она.

Не меньше нее была взволнована и Хварен.

'С Виидом я пойду хоть на край света!'

Рядом с ним она была полна решимости выдержать все тяготы предстоящего путешествия, будь то нестерпимая духота или лютый мороз.

Однако Альберон покачал головой:

- Всех брать нельзя. Только одного, того, кому ты сможешь довериться.

- Одного?

Пока Виид раздумывал, кого же выбрать, вперед выступила Союн. По правде говоря, ее так сильно толкнула Сээчви, что девушке ничего не оставалось, как сделать по инерции пару шагов.

'Что?! Да ну нафиг!..'

Сказать, что Виид страшно удивился, значит ничего не сказать. Вышел как раз тот единственный человек, убийца, которого он всеми силами старался избегать.

Вот только открыто сказать ей 'нет' из-за своего страха он попросту не мог.

Хотя, с другой стороны, где-то в глубине души он понимал, что присутствие рядом столь сильного игрока намного облегчит выполнение будущего задания.

Пока Виид колебался, Альберон уже все решил:

- Ну, посчитаем, что помощник определен. Теперь же приготовьтесь к перемещению.

Священники, к этому времени уже успевшие подготовить магический квадрат телепорта и лишь дожидавшиеся указания, начали читать заклинание.

И яркий свет поглотил Виида, Союн и неожиданно присоединившегося к ним Альберона.

* * *

Васам - Второй дракон с немного угловатой мордой - свирепо закричал:

- Ку-у-у-уа-а-а-ак!

Он и его братья были на грани безумия. Они с таким трудом добрались до Родиума, а их хозяин, оказывается, уже отправился в горы Юрокина! И теперь драконам не оставалось ничего, кроме как прихватить с собой Золотого Человека и лететь назад, на родину.

Этот перелет оказался еще труднее, чем прошлый. Палящие лучи солнца раскаляли их тела, силы, казалось, таяли с каждым следующим взмахом крыльев. Но они все равно упорно летели вперед, пока не достигли начала хребта Юрокина.

И только тут запах душистых цветов смог немного улучшить драконам настроение. Запах цветов и, конечно же, обожаемая ими дичь: олени и вепри! Это была не просто самая любимая еда, а, можно сказать, лакомство драконьего 'стола'.

Вдобавок в глубине хребта обитало немало кентавров. Монстров с нижней лошадиной частью туловища и верхней - человеческой. И хотя охотиться на них трудно, потому что они великолепно владеют и луком, и копьем, для драконов не было более подходящих противников для повышения уровней.

Однако по прибытии в крепость темных эльфов выяснилось, что Виид снова отправился в дальний путь. В этот раз на Север! Находящийся еще дальше, чем до этого - Родиум.

- Ка-агр-р-рк! - зарычал Ваил, Первый дракон, и в порыве ярости замотал головой.

Но вскоре преданные существа немного успокоились и стали вспоминать своего хозяина:

- Всё-таки он подарил нам жизнь.

- Этого бестолкового скульптора мы должны оберегать.

- Да-а, за ним нужно постоянно присматривать.

- Полетели, защитим нашего непутевого хозяина.

И снова драконы поднялись в небо. Путь их лежал на далекий-предалекий север.

До трепета ненавидящие холод, они все же летели в направлении суровых и покрытых льдом земель. А на Первом драконе восседала сверкающая золотом статуя, бубнящая себе под нос:

- Голь-голь-голь!

* * *

Северная экспедиция!

Практически армия из 1650 человек, возглавляемая лидерами Стальной розы.

И сейчас часть из них уже испытывала на себе все 'прелести' климата северных территорий.

Стоило только авангарду прибыть на холм Корус, как люди попали в бурю из снега и льда - один из природных катаклизмов Версальского континента!

Архитектор Фабо, лишь увидев приближающуюся опасность, сразу же принялся копать лопатой снег. Получалось с трудом, ведь поверхность, по сути, была сплошной слежавшейся ледяной глыбой. И всё же он продолжал копать из последних сил, ведь это лучше, чем просто так погибнуть.

Самые сообразительные члены экспедиции не растерялись и тоже последовали его примеру, используя вместо лопат имеющееся у них оружие.

Но незначительная часть игроков так и осталась стоять, наблюдая за приближающимся природным явлением.

- Смотрите, это просто невероятно. Ветер так стремительно поднимает в небо снег!

- Да-а, а потом все резко обрушивается вниз.

- Такое ясное небо, и вдруг - ледяная буря... Это ведь ледяная буря?

Острый, как лезвие ножа, ветер становился всё сильнее и сильнее. И даже чувствуя это, игроки как ни в чем не бывало следили за развитием ситуации.

- Жаркий огонь, обогрей нас и не дай снизить температуру. Сопротивление к холоду! - творили маги авангарда защитные заклинания.

- Я и не думал, что лично увижу когда-нибудь ледяную бурю, - покачал головой один из обогретых магической защитой игроков.

- Это станет отличным воспоминанием о севере, - хлопнул его по плечу товарищ.

- Да, получится классный рассказ о путешествии, это уж точно.

Эти игроки были настолько уверены в своих силах, что не предпринимали никаких мер к обеспечению собственной безопасности!

Тем временем подавляющее большинство участников авангарда, имеющих боевые, ремесленные и творческие профессии, закопалось с головой в собственноручно вырытых ямах.

- Ы-ы, как холодно! - чуть ли не в унисон тряслись Гастон и Фабо.

Теперь они смогли реально прочувствовать, что оказались на севере: стоял такой лютый мороз, что зубы сами стучали!

Некоторое время спустя закопавшиеся глубоко в снег люди услышали слабо доносящиеся сквозь завывания ветра крики.

Сначала восторженные:

- О, эта буря... вроде бы не кажется опасной? Она пока еще не достигла своего размаха, но ее мощь бесподобна! Даже земля сотрясается!

Потом немного взволнованные:

- Ветер усиливается с бешеной скоростью!

- Температура падает.

И под конец - откровенно панические:

- Глыбы льда! А-а-а! Они падают на нас!

- Халлюн! Халлюн погиб!

- А-а-а-а! Спасите!

Ледяная буря со страшной силой обрушилась на холм Корус.

Свирепый ветер раз за разом поднимал огромное количество снега лишь для того, чтобы через мгновение обрушить все назад, вниз. И так продолжалось на протяжении почти четырех часов!

Участникам авангарда, спрятавшимся в вырытых убежищах, оставалось лишь ожидать, трясясь от холода и громко стуча зубами.

Чем, в общем-то, и занимались Гастон и Фабо. Им, как обладающим ремесленной профессией и, соответственно, небольшим запасом физических сил игрокам, даже в спокойном северном климате подхватить простуду было делом нескольких минут. Что уж там говорить про бушующую над головой бурю.

Однако не только они находились в подобном положении. Подавляющее большинство

участников экспедиции, заранее не узнав ничего о севере, предстало перед стихией полностью беззащитными.

- Сме... Смертельно х-холодно...

- Неужели и вправду в мире бывает такая погода?

Но вот прошло какое-то время, и ледяная буря полностью миновала холм Корус, оставив после себя лишь толстую шапку снега и льда.

Тогда же по одному - по двое стали выкапываться и люди.

- Ух, неужто мы действительно выжили? - озвучил общее мнение кто-то из воинов. - Чертовски холодно. Такое чувство, что мое тело до сих пор закопано в снегу.

- И не говори. У меня аж капельки пота застыли и прилипли к телу.

Гастон и Фабо выбрались из-под снега с посиневшими лицами.

Архитектор держал в руках лопату и еле-еле шевелил замерзшими губами.

- Практически все погибли... - прошептал он, оглядевшись вокруг.

Игроки ремесленных и творческих профессий, с малым количеством здоровья, первыми осознали серьезность ситуации и стали прятаться в снегу. Однако все равно большинство из них или насмерть замерзло из-за невероятного холода, или было убито ледяными осколками.

Но Гастон смог выжить благодаря Фабо, выкопавшему достаточно глубокую и более-менее надежную яму, которая выдержала удар стихии.

- Я больше не хочу страдать от этого холода. Руки до сих пор как следует не двигаются, - трясясь всем телом, шептал художник и позвякивал льдинками, повисшими на его бороде.

После ледяной бури на холме Корус вновь поднялась суета.

- Проверьте, сколько людей осталось в живых, - раздавал один за другим приказы командир отряда. - Священники, все силы на лечение раненых!

Тут и там слышались крики:

- Сюда! Нужна помощь!

Изначально в составе авангарда присутствовало семь священников. Теперь же в живых из них осталось всего двое. И именно они, быстро перебегая от одного раненого к другому, как могли, лечили людей.

Но спасшихся оказалось немного.

Уверенные в своей мощи игроки, решившие встретить ледяную бурю лоб в лоб, не смогли избежать ужасной смерти: снег падал на них в больших количествах, погребая под собой с головой, а острые, как нож, глыбы льда впивались в тела, разрезая на куски.

Укрыться же попыталось порядка ста тридцати человек!

Но в поспешно и небрежно вырытом убежище пережидать бурю было не очень уж и легко. Свирепый ветер царапал спину, а ледяные осколки как стрелы падали с небес. Так что практически во всех случаях, когда выкопанная даже глубоко яма не имела уклона для защиты от стихии, люди гибли или оказывались на грани смерти.

При этом гораздо лучше переносили суровые условия те, кто имел профессию рыцаря или воина. Люди же творческих профессий, за исключением Гастона и Фабо, практически все погибли. Не избежали этой участи и слабые в плане живучести волшебники.

В итоге выяснилось, что после прошедшей ледяной бури выжило лишь 65 человек!

- Не может быть! Такие громадные потери уже в самом начале! - воскликнул Верос.

В его глазах читалась растерянность. Но командир даже и не думал падать духом.

- Не сидим на месте, двигаемся-двигаемся... Мы должны продержаться до прибытия следующей группы, - громко говорил он, заставляя выбитые из сил остатки авангарда шевелиться.

В этой ситуация ничего не оставалось, кроме как сплотиться.

- Примерно через четыре часа уже прибудет подкрепление, - подбадривал людей Верос. - Давайте немного потерпим. Ассасины вместе с рейнджерами, займитесь разведкой окрестностей.

- Есть, командир.

- Только не провоцируйте монстров. Проведите аккуратную разведку и сразу - назад.

Изрядное количество воинов погибло, так что следовало вести себя максимально осторожно. Ведь при нападении даже группы монстров пришлось бы драться откровенно ослабленными силами.

Да еще этот холод, голод и муки! Из-за стрессового состояния организма скорость восстановления здоровья и живучести не доходила даже до половины своего обычного значения.

Людям оставалось только дожидаться прибытия подкрепления и стараться не пролить и капли лишней крови.

Игроки авангарда с предельной осторожностью занимались разведкой местности: все опасались появления монстров. Однако время шло, и никаких злополучных событий, к счастью, не происходило.

Благодаря данным от авантюристов стало известно, что монстры северных территорий сильны, безжалостны, и вдобавок обладают выдающимся интеллектом. Но, благо, пока можно было не беспокоиться насчет их скорого нападения, так как они обычно не появлялись там, где проходила ледяная буря.

И вот спустя четыре относительно спокойных часа прибыл второй отряд, и, наконец-то,

завязалась работа по обустройству лагеря.

Архитекторы разбивали шатры и складывали из ледяных глыб временные дома. Многие люди считали их постройки холодными. Но стоило развести внутри костер, как воздух теплел, и место становилось вполне пригодным для проживания.

- Складывай еще выше! - поторапливали мастера взятых в помощь воинов.

Выжившие члены авангарда, которые на собственной шкуре испытали всю 'радость' ледяной бури, особенно сильно хотели получить безопасное для пребывания место.

Холм Корус являлся отправной точкой экспедиции. Случись что непредвиденное, отрядам придется отступить сюда и сдерживать монстров до последнего вздоха. И конечно же, для этого нужно как можно лучше оборудовать и защитить лагерь.

Вот только работы продвигались с черепашьей скоростью!

Хоть элита гильдии Стальной розы состояла сплошь из высокоуровневых игроков, на которых с завистью посматривали остальные, она не была привычна к такой работе, как разрезание и укладывание льда. Воины либо роняли ледяные глыбы, либо сооружали, несмотря на помощь архитекторов, абсолютно нелепейшие постройки.

С не меньшими проблемами столкнулись они и при копании земли лопатами. Из-за чего архитекторы без угрызений совести ругали полученных рабочих.

Хотя на самом деле, когда бы воины могли подобному научиться?!

Привычные охотиться и драться с монстрами, они в большинстве своем впервые в жизни взялись за лопату или пробовали что-то строить.

- Подвинься и смотри! - потеснил очередного неумеху прибывший в составе второго отряда 364-й МЕЧ.

- Что?

- Следи внимательно за мной и повторяй. И-иэх!

МЕЧ воткнул лопату в обледенелую почву, облокотился на нее всем своим весом и, выдохнув, с силой двинул ногой.

Как же легко лопата вошла в землю! В этом было что-то дьявольское. Она двигалась словно живое существо, извлекая все большее и большее количество земли. Ни одного лишнего движения. Все происходило в едином ритме, точно и максимально эффективно.

- Работа лопатой - это ведь важный труд, - остановившись, сказал 364-й.

Смотрящие на него люди с опаской покивали головами.

Для МЕЧа копание было легким делом. Потому что он уже занимался подобным при строительстве пирамиды.

В это же время портные под руководством Кадмоса усердно шили одежду для экспедиции.

- Главное для нас - это тепло. Используйте только непромокаемую ткань.

При таком превосходящем все разумные пределы холоде люди не могли думать ни о чем другом, кроме как о необходимости хоть чуть-чуть согреться. Но надев пошитые портными одежды, устроившись в только построенных домах, члены экспедиции наконец-то немного оживились.

Настолько, что Барды взялись за инструменты и запели:

Средь пронзительного северного ветра,

В землях, что сковало вечным льдом,

Вспомним разные легенды холма Корус,

Что романтикой и риском так манят.

Для придания игрокам дополнительного заряда бодрости и поднятия жизней этого оказалось вполне достаточно.

- Танец очарования!

Внесли свою лепту танцоры, одетые, невзирая на мороз, в открытые наряды. Их пылкие и чарующие танцы прибавляли воинам боевого духа.

Не отставали и повара, поспешно колдующие над кастрюлями.

- Нужна зелень?

- Я захватил с собой кое-что из Родиума.

- Из-за холода выносливость здесь падает очень быстро, поэтому готовьте много. Чтобы все наелись до отвала. Мяса не жалейте: пока оно есть, кладите вдоволь.

Повара сварили густой, наваристый и чуть горьковатый бульон, отведав который, люди моментально согревались и могли хоть ненадолго забыть о страшном морозе.

Дэпс, держа в руках нож для резьбы, пристально рассматривал ледяную глыбу, пытаясь представить, что из нее можно изваять.

В это время к нему и подошел дрожащий от холода Фабо.

- Это тебя зовут Дэпс?

- Да, уважаемый, - почтительно поздоровался паренек, потому что архитектор показался ему довольно-таки взрослым человеком.

- Скажи, а что ты собираешься сейчас делать?

Все члены экспедиции терялись в догадках, наблюдая, как юный скульптор, словно зомби, застыл перед ледяной глыбой. Чтобы удовлетворить всеобщее любопытство, к нему и подошел Фабо.

- Я собираюсь делать скульптуру, - ответил Дэпс.

- Скульптуру? О, вот как...

Стремление создавать новое, заниматься любимым делом, несмотря даже на экстремальные условия, - вот настоящее определение творческого человека. Хоть Фабо и был архитектором, он полностью понимал чувства паренька.

- Ну, тогда успехов. Мне бы очень хотелось постоять рядом и понаблюдать, но тут так холодно, что пойду-ка я лучше к остальным.

- Да, конечно. Как вам угодно.

- Ты быстрее делай скульптуру и тоже приходи погреться.

- Хорошо, я мигом.

Закончив разговор, Фабо, разгребая сугробы, медленно направился обратно. Расстояние составляло не больше тридцати метров, но в этом месте на вершине холма дул пронзительный ветер. А такую погоду слабый здоровьем и выносливостью архитектор переносил с трудом.

- Ну что ж, пора?! - развернулся к ледяной глыбе Дэпс.

Ему тоже было весьма холодно, однако, видя столько раскиданного по окрестностям прекрасного материала для ваяния, он не мог усидеть на месте.

'Еще вопрос, получится ли у меня что-нибудь с моими-то способностями...'

Дэпс уже снискал в Родиуме кое-какую известность, однако его скульптурный навык еле-еле достиг восьмого начального уровня.

'Но нельзя сдаваться, так и не попробовав что-то сделать'.

И паренек принялся аккуратно обтесывать ледяную глыбу ножом.

Большинство созданных в мире скульптур имеют строго определенный образ: животные, растения, предметы. И все произведения, созданные Дэпсом до настоящего момента, являлись именно такими. Но то, что он делал сейчас, было другим.

Для начала он изваял обыкновенного орла. Орла с живым и острым взглядом и широко раскрытым клювом. И птица, по замыслу автора, совсем не собиралась хватать несчастную жертву. Наоборот, она сама попала в непростую ситуацию.

Орел не мог сдержать кипящий внутри жар: из его широко открытого клюва стали вырываться языки пламени!

То есть птица была всего лишь составным элементом, тем, что придало творению Дэпса изюминку. Реальным же образом скульптуры оказался огонь! Яростные, огромные языки пламени!

Скульптор ваял пламя, которое не только не угаснет под порывом мощного ветра на холме Корус, но лишь еще больше разгорится и заполыхает в этом холодном 'аду'. От одного вида скульптуры, казалось, исходил такой жар, что поднеси игроки поближе руки, они бы могли моментально обжечься.

Образ огня, созданный изо льда!

Дзынь!

Прекрасная работа! Вы завершили создание 'Огня континента'

На безлюдной земле, в месте, где царят лишь холод и ужасные монстры, появилась работа, выполненная скульптором средь лютых морозов.

Пылающая, огромная скульптура, которая никогда не погаснет.

И пусть творение сияет грубыми очертаниями. Труд начинающего мастера, что еще пытается постичь всю прелесть скульптурного искусства, не так-то легко и встретить на другом конце мира.

Художественная ценность: 340.

Эффекты: У всех игроков, увидевших скульптуру, скорость восстановления маны и здоровья повышается на 7% в течение дня.

Устойчивость к холоду повышается на 15%.

Добавляется особая сопротивляемость к заклинаниям льда.

Пламя костров в округе поддерживается более длительное время.

Значительно повышаются все навыки ремесленных профессий, связанные с огнем.

Данный эффект не сочетается с действием других скульптур.

Количество созданных Прекрасных работ: 1.

Получен опыт в скульптурном мастерстве.

Слава увеличилась на 320.

Искусство поднялось на 56.

Стойкость повысилась на 4.

Дэпс же, завершив создание скульптуры, застыл вновь, как зомби, только теперь от шока.

- Я... Я сделал это!

Это была его первая Прекрасная работа. И она вышла такой удачной в сложившихся обстоятельствах, что другие игроки не могли сдержать своего удивления:

- Ничего себе, она сделана изо льда! Я впервые вижу такую скульптуру, это грандиозно!

- Надо же, от одного взгляда на нее холод сразу же отступает.

- Да-а! Вот теперь жить можно!

- И силы... Силы тоже возвращаются в тело.

Лишь теперь мучимые диким холодом участники экспедиции смогли с облегчением вздохнуть.

Когда люди впервые услышали, что к экспедиции примкнет большое количество игроков с ремесленными профессиями, в частности, связанные с искусством, никто больших надежд не питал.

Лучше хоть кто-то, чем вообще никого. Именно такой настрой витал среди игроков. Ведь даже о ставшей в последнее время немного популярной профессии скульптора ходили страшные и угрюмые слухи. То, что труд невероятно тяжел, денег заработать на нем практически невозможно, и вообще в бою эти игроки - как воину третья нога.

А недавнее посещение Родиума, заполненного огромным количеством нищих-попрошаек, еще больше убедило игроков в правильности сложившегося у них мнения.

Но вот на творение этого скульптора никак нельзя было смотреть с пренебрежением.

- А у парня, оказывается, есть способности!

- Теперь стоит по-другому смотреть на скульпторов.

- Что?! Да разве он чем-то лучше нас? - бурчали под нос некоторые ремесленные игроки.

Скульптор, сумевший одной работой справиться с окружающей атмосферой, в один миг получил одобрение и уважение всех участников экспедиции. Поэтому неудивительно, когда игроки других профессий тоже рьяно взялись с гордостью демонстрировать все, на что они способны.

* * *

Оберон прибыл на холм Корус в составе последнего отряда.

Огромная сила из 1650 человек, наконец, собралась вместе, чтобы исследовать Север и освободить Версальский континент от обуревавшей его жары.

Главным изменением в умах игроков за последние дни стала полная переоценка важности всех ремесленных профессий в игре. Только благодаря им в условиях смертоносного холода участники экспедиции могли чувствовать себя более-менее комфортно.

Оберон, посмотрев на совершенно изменившееся настроение игроков, да и на обстановку вокруг, одобрительно покачал головой:

- Это был действительно правильный совет, Верос.

Лицо помощника расплылось в редкой для него улыбке.

- Точно. Хотя даже я не предполагал, что, взяв всех этих людей, мы добьемся столь потрясающего эффекта.

Игроки ремесленных профессий, которых вначале все унижали или игнорировали, после создания скульптуры проявляли поистине удивительную активность.

- На будущее, напоминай мне, чтобы мы всегда во все походы включали в состав участников хотя бы парочку скульпторов, - резюмировал действительно очень сильно пораженный Оберон.

Теперь, когда участники экспедиции собрались и немного отстроили временный лагерь, пришла пора начать исследовать просторы северных территорий.

Одни за другим во все стороны света отправлялись небольшие отряды составом около десяти человек. Авантюристы, рыцари, рэйнджеры и, конечно же, священники уходили искать какие-нибудь поселения или крепости. И на тот случай, если им это удастся, среди участников обязательно находился хотя бы одни игрок с высоким уровнем славы, способный разговорить НИПов и узнать какую-либо ценную информацию.

Это были опасные исследования, где на кону стояла жизнь каждого из участников.

Жизнь, которая уже после первых шагов за стены лагеря подвергалась самым суровым испытаниям.

Из-за невообразимого холода силы игроков таяли буквально на глазах. Более того, от сильных снежных метелей и одинаковых снежных пейзажей, отличавшихся лишь расположением и высотой ледяных столбов, многие отряды сбивались с пути и блуждали по кругу, пока не умирали с голоду.

Но были и те, кто радовался сложившейся обстановке. Маги, специализирующиеся на заклинаниях льда, входили в азарт.

- Ледяная стрела!

Благодаря окружающему холоду их силы значительно усилились!

Вот только им, неожиданно для себя, пришлось встретиться с недовольством других игроков.

- А ну, кончай использовать магию Льда!

- Ты что, хочешь нас всех до смерти заморозить?

Каждое следующее заклинание снижало температуру окружающего воздуха еще больше. И сражающиеся близко с монстрами воины и паладины от этого находились просто на грани смерти. К тому же все чудовища севера обладали прирожденной защитой от холода, и усиленные заклинания магов, как оказалось, наносили не больше урона, чем при сражениях в центральных королевствах.

Так что одна из изначальных ставок на усиление магии льда уже после первых часов охоты попросту не оправдалась.

Еще некоторые отряды натыкались на северные подземелья!

Внешне они выглядели как небольшие ледяные гроты, из которых вырывался чудовищный по своему холоду воздух. И чтобы попасть туда, игрокам приходилось прорубать оружием тонкую корку льда, преграждавшую проход внутрь.

- Кажется, там что-то есть.

- Ну, давайте пойдем, посмотрим.

И даже чувствуя и понимая, что такие месте должны, по своей сути, кишеть огромным количеством монстров, игроки спускались вниз и быстро погибали.

Хотя все же постепенно ближайшие к лагерю подземелья покорялись, и в них даже находили какие-то сокровища, но этого все равно было недостаточно, чтобы люди утешились.

И вот где-то на десятый день таких постоянных мучений игроки экспедиции взорвались недовольством:

- Мы зря сюда пришли. Здесь одни невзгоды.

- Я уже пару раз погиб.

- Очень холодно. Из-за снега даже ходить трудно.

Куда бы люди ни направлялись, приходилось идти по колено в снегу, разгребая его на своем пути. Но что еще было хуже, те лошади, которых приготовила экспедиция, все до одной

насмерть замерзли. А говорить о том, что после этого все уже были на грани физического переутомления, даже и не стоит!

- Идем, идем, а всё снег да один снег.

- И сколько нам еще так ходить? Мы же даже не знаем местоположения поселений!

Всё больше и больше появлялось людей, которым надоедала утомительная и мучительная экспедиция.

Они ждали интересных сражений и приключений, но из-за проблем с продовольствием все голодали, и приходилось специально рыскать в поисках монстров. А те монстры, которых они обнаруживали, оказывались либо очень сильными, либо, наоборот, слабыми.

Отряды исследователей, уходившие в разные стороны для изучения местности и сбора данных, всё чаще и чаще без какой-то видимой причины обрывали сеансы связи и пропадали.

- Да-а, в такой случае лучшим будет просто вернуться обратно.

- Снег уже осточертел.

Внутри лагеря возникли раскол и хаос!

Каждая гильдия образовывала свой штаб и разворачивала независимую деятельность. И хотя гильдия Стальная Роза призвала их под одно крыло экспедиции, после нескольких неудач она уже практически потеряла всякое доверие.

Довольно стремительно единое братство разрушалось. Недостаток, а если точнее, отсутствие информации поставило всю затею на грань провала.

Глава 9. Долина смерти

Яркая вспышка!

И уже через мгновение Виид открыл глаза в пещере.

Снаружи завывал пронзительный северный ветер.

- Бр-р-р, холодно...

До боли знакомые ощущения!

Не так давно ему уже пришлось испытать на своей шкуре всю прелесть лютых морозов. Но теперь, благодаря своему опыту, Виид гораздо спокойнее воспринял предстоящие погодные испытания.

- Надо же, в результате я опять оказался тут.

На севере. Только теперь в этом ужасном месте он не один, а вместе с Союн.

Чтобы не простудиться, Виид поспешно переоделся в сшитую из меховых шкур одежду. И хотя внешне она смотрелась ужасно, зато надежно сохраняла тепло.

'Все-таки зимой нет ничего лучше этого!'

Он не понимал людей, готовых, в угоду моде, носить в мороз тонкие вещи. И поэтому смотрел на них, как на чудаков, и про себя ухмылялся:

'И как вообще в таком можно ходить?!'

Мода на тоненькие и сшитые из хорошего материала наряды постоянно менялась. А вот практичные и теплые вещи, защищающие от ветра и холода, всегда оставались в предпочтениях людей на первом месте.

К тому же одежда Виида была особенной. Она состояла из нескольких слоев кожи и меха - что-то похожее предпочитали носить моряки в северных морях. Очень толстая, способная прослужить несколько лет, она имела единственный недостаток: добавляла возраст человеку!

Привычка носить подобное и стала причиной того, что в семнадцать лет Виид, подрабатывающий разносчиком молока, впервые услышал по отношению к себе обращение 'дядя'.

Неприятное воспоминание до сих пор заставляло передергиваться. Повторять подобное очень не хотелось.

- Кхм-кхм! - попытался кто-то рядом привлечь внимание.

Оглянувшись, Виид увидел Альберона и Союн.

Присутствие НИПа, имеющего высокий уровень и владеющего мощной святой магией, немного успокаивало. Без юного кандидата на титул Первосвященника ордена Фреи Виид ни за что не смог бы победить клан вампиров. Вот и теперь можно рассчитывать на его помощь. И Союн.

- Тут холодно, - взглянул Виид на Альберона. - Разведи побыстрее костер.

- Хорошо.

Вежливо кивнул тот и принялся собирать валяющийся вокруг хворост. Добрый и искренний, парень без возражений выполнил данные ему указания, и вскоре костер разгорелся.

К тому моменту губы Союн уже посинели.

Наследник престола первосвященника, по крайней мере, носил сутану, не позволяющую проникать морозному ветру. Виид же смог согреться, надев вещи из шкур Йети. А вот Союн, не имеющая в запасе теплой одежды, в полной мере ощущала царящий вокруг холод и уже дрожала.

Заметив это, Виид достал из рюкзака инструменты портного и куски шкур, оставшиеся после изготовления брони для МЕЧей. Вне зависимости от желания, следующие несколько дней ему

все же придется провести рядом с девушкой. Потому сейчас он собирался сшить для нее что-нибудь соответствующее окружающим условиям. К счастью, материала хватало.

Завершив работу, Виид, к собственному удивлению, сделал все гораздо качественнее, чем обычно.

Дзынь!

Женская кожаная рубашка.

Прочность: 80/80. Защита: 25.

Обладающий хорошим вкусом портной выбрал для своего изделия материал среднего уровня. Рубашка сшита из шкуры черного кабана, прожившего долгую жизнь. Она очень удобная и отлично подходит для активной деятельности.

Требования: 250 уровень.

Эффекты: +20 к ловкости

Стрелы с трудом могут проткнуть крепкую кожу.

Если ее наденет танцовщица, то эффект танца возрастет на 3%.

Спустя некоторое время Виид закончил шить и протянул созданные предметы Союн.

- Надень... пожалуйста, - с трудом выдавил он из себя уважительное обращение.

Созданные кожаные вещи, по своей сути, являлись дополнительной защитой. То есть использовались в первую очередь для ношения под доспехами. Для слабых силой магов и священников они, конечно, не годились, а вот игрокам боевых профессий подходили идеально.

Вдобавок Виид, зная о пропорциях Союн после изготовления ее скульптур, смог точно по фигуре подогнать сшитое одеяние.

Однако девушка не приняла его.

- ...

Она просто смотрела на протянутые вещи и молчала.

'Кажется, ей неудобно принимать подарки от малознакомого человека', - предположил Виид.

Союн не знала, что он в течение нескольких дней сопровождал ее в образе орка Каричи. Для нее единственная их встреча состоялась давным давно за столом в доме инструктора. Поэтому вполне возможно, что девушка чувствовала себя неловко.

Рассуждая таким образом, Виид, доверительно улыбнувшись, попытался еще раз:

- Ничего. Все нормально, можешь взять. Я сшил это специально для тебя. Бери же.

Но Союн лишь замотала головой.

'Да что не так-то?'

Виид непонимающе взглянул ей в глаза. С каменным выражением лица девушка пристально смотрела на его одежду из шкуры Йети.

'Может?..'

Мысль молнией мелькнула в голове Виида.

Он обратил, наконец, внимание, что Союн встала прямо возле костра. Так близко, что казалось, подвинься девушка еще немного - обожжется.

'Холод ей не по нраву. Значит, и причина, по которой она не принимает одежду...'

Похоже, поведение Союн никоим образом не означало отказ от подарка из-за чувства неловкости. Оно являлось всего-навсего безмолвной просьбой о более теплых вещах.

Ведь наряд получился по-женски довольно-таки открытым. К тому же Виид сделал его однослойным, пытаясь сэкономить на коже. Внимательно рассмотрев, девушка не пожелала носить такое.

И Виид вынужден был снова взяться за иглу. Сложив большую часть оставшихся шкур в несколько слоев, он сделал толстый, полностью закрытый костюм. Лишь тогда Союн легко приняла одежду и, скрывшись за выступом стены, переоделась.

Закончив подготавливаться к тому, чтобы пережить предстоящие морозы, Виид обратился к Альберону:

- Где находится Долина смерти?

- Та, что называют долиной Сэндэйм? - уточнил наследник первосвященника.

- Ага, выходит, у нее все же есть географическое название. Это место, случайно, не связано каким-то образом с бессмертной армией?

Слишком уж часто в последнее время получалось так, что очередное сложное задание оказывалось продолжением предыдущего. Потому у Виида и возникли подобные подозрения.

Но Альберон отрицательно покачал головой.

- Остатками Бессмертной армии, которой руководил Бэрекен, сейчас занимается орден. Новое дело связано с древней империей Нифльхейм. Возможно, мы сможем получить информацию о долине Сэндэйм у старосты деревни Мора.

- Вот как...

Завершив на этом разговор, Виид вышел из пещеры и огляделся. Вдали виднелась огромная черная крепость. То самое место, где он дрался с вампирами клана Джеолио!

Деревенские дома, раньше больше походившие на руины, теперь были хорошенько отремонтированы. А среди аккуратных улочек прогуливались местные жители.

- Тогда пойдем, - вздохнул Виид и, устало передвигая ноги, побрел в сторону поселения.

Альберон и Союн тихо последовали за ним.

Жители Моры с большой радостью приветствовали Виида:

- Отважный воин! Добро пожаловать. Мы ни за что не забудем то, как ты спас наши жизни.

Истребление вампиров позволило возродиться жизни в деревне. И теперь у Виида здесь были самые высокие очки расположения! Потому местные встретили его очень приветливо.

Первым делом Виид со спутниками сразу же направился к старосте. Тот жил в самом большом доме. И если раньше строение было развалено и не имело ничего, кроме фундамента, теперь его полностью восстановили. В печке весело потрескивали дрова, и дом наполнял теплый воздух.

- Храбрый воин, от всего сердца благодарю тебя, что снова пришел к нам в столь трудный час! - встретил Виида староста.

- Я в любом случае собирался заглянуть сюда, - вежливо ответил тот. - И счастлив видеть, что вы и жители деревни здравствуете.

- Все благодаря заботе паладинов и священников Фреи.

Монстры могли напасть на Мору в любую минуту. Как уже случалось с деревней Бэран, они бы просто захватили и увели людей в рабство. Но благодаря ордену Фреи поселение оставалось нетронутым.

Между тем староста принес исходящую паром корзину, доверху набитую клубнями батата, и обратился к герою:

- Как раз время перекусить. Присоединитесь ко мне?

- Не откажусь.

Расположившись за обеденным столом, Виид принялся счищать с клубней кожуру. Союн, как всегда молча, присоединилась и тоже стала чистить и есть сладкий картофель. Что вновь напомнило ему довольно-таки давний ужин в доме инструктора.

'Хм, каждый раз, когда с ней видимся, мы оказываемся за одним столом. Интересно, такое

можно считать отношениями?' - мимолетно подумал Виид и откусил кусочек хорошо пропеченного на костре батата.

'Какой пряный и сладкий вкус! Эх, сюда б еще кимчи, и вообще вкуснотища была бы'.

В игре имелся кулинарный навык приготовления кимчи. Соответственно, существовали капуста и другие необходимые ингредиенты. Но редко кто станет тратить несколько дней на заквашивание овощей каждый раз, когда захочется их попробовать. Потому подобные особенные блюда продавались по очень высоким ценам.

Вдобавок, после того, как кимчи получило всемирную известность, и иностранцы тоже пристрастились к данной еде, ее стало легко найти в любой забегаловке. Ведь видя, как людям нравится блюдо, повара старались освоить его приготовление как можно раньше.

Размышляя, Виид прилежно снимал кожуру и ел батат. С момента прибытия на север у него и маковой росинки во рту не было, так что он успел проголодаться.

Альберон же, напротив, поначалу с осторожностью отправлял в рот предложенное угощение, но вскоре, распробовав, стал уплетать сладкий картофель за обе щеки. Он познал вкус настоящей еды за время, проведенное с Виидом.

Сейчас они вдвоем в основном и съедали клубни, хотя и Союн ни в чем себе не отказывала.

Корзина с бататом быстро пустела.

Во время еды Виид внимательно наблюдал за старостой. Ведь в жизни, где все часто держится на лести, важно уметь понять душу собеседника, от разговора с которым зависит многое.

Сморщенная переносица, хмурый взгляд!

Ну, конечно же, хозяин был недоволен, наблюдая, с какой скоростью исчезает его угощение.

Заметив это, Виид отложил недоеденный клубень на стол и решил отвлечь старейшину разговором.

- Можете ли вы сказать что-нибудь о долине Сэндэйм?

В Долину смерти можно отправиться и так, например, поохотиться на монстров или поискать сокровища. Но все-таки лучшим вариантом среди игроков считалось раскопать дополнительную информацию и получить какое-нибудь сопутствующее задание, чтобы в конце рассчитывать на еще большее вознаграждение.

Словно отбрасывая сожаления о потраченном на гостей батате, староста перевел взгляд в окно, на покрывающий округу белый снег, и произнес:

- Тебе что-нибудь известно о славе древней империи Нифльхейм?

- Нет, ничего.

Виид в свое время специально интересовался историей Версальского континента, изучал сказания о расцвете и падении каждого государства. Потому как от владения информацией зачастую зависело получение важных заданий. Однако в данном случае, по его мнению, лучше было не показывать свою осведомленность. Так можно услышать гораздо больше интересных

подробностей и, иногда, получить важнейшую подсказку для решения полученного задания.

Прежде чем продолжить, староста состроил грустное лицо. Наверное, большая доля этой грусти приходилась на батат, которого становилось все меньше?! И кто знает, возможно, теперь он окончательно пожалел о том, что угостил Виида с товарищами.

- Империя Нифльхейм стала процветающим государством еще задолго до того, как мы подверглись злому проклятию и обратились в каменных истуканов, - начал свой рассказ хозяин дома. - Здесь находилась действительно прекрасная для жизни земля, да и климат не был таким холодным, как сейчас. Я же являлся одним из аристократов пограничных районов.

Жителей провинции Морта вполне можно назвать героями далекого прошлого. В каком-то смысле, возрожденное поселение просто не могло не иметь огромного количества исторических заданий. Потому в будущем, когда по-настоящему начнется освоение северных территорий, деревня Мора будет кишеть искателями приключений.

Тем временем староста продолжал:

- Когда я был молод, столица империи сгорела дотла, и множество людей погибло из-за внезапного нападения монстров. Император, дававший клятву жить, соблюдая честь, в последний момент неожиданно струсил и, оставив город и дворец, сбежал вместе со свитой. Ходила молва, что монстры в конце концов выследили и догнали их. Как раз в том самом месте, долине Сэндэйм.

- Значит, там и погиб император? - предположил Виид.

- Возможно. Из-за своего трусливого поступка он навсегда утратил доверие и власть, а расколовшаяся аристократия попросту себя изничтожила в борьбе за трон. Но это всего лишь слухи! Истина, к сожалению, осталась неизвестной. Будет здорово, если ты сможешь узнать, что именно там случилось.

Дзынь!

Новое задание! Истина и честь.

Из-под крыла монарха империи Нифльхейм вышло немало доблестных героев. Император Ивен VI, ни разу не ступавший по пути отступления выдающийся рыцарь и полководец, подвергся осуждению народа, когда перед лицом смерти повел себя не по-рыцарски.

Раскройте истину случившейся истории в долине Сэндэйм.

Уровень сложности: А.

Вознаграждение: Сокровища империи Нифльхейм.

Условия выполнения: Положительная геройская репутация и высокое значение

характеристики Вера. Умение преодолевать экстремальный холод.

Несмотря на получение очередного трудного задания, Виид вздохнул с облегчением.

'Все же, слава Богу, ограничились уровнем А'.

Он боялся, что следующее задание окажется уже уровня 'S', а о таких известно лишь то, что они существуют.

Переведя дух, Виид украдкой взглянул на Союн.

Ясные глаза, чистая и нежная кожа... Девушка была так красива, что казалось кощунством назвать ее просто симпатичной. Она излучала таинственное очарование, которое трудно выразить словами. И выглядела элегантно даже в простом кожаном одеянии, сделанном Виидом. Все потому, что обладая настолько совершенной внешностью, Союн любую надетую вещь превращала в дорогой бренд.

Однако Виид видел перед собой исключительно бойца.

'Пусть и в этот раз дело будет нелегким, но теперь хотя бы рядом есть тот, кто мне поможет'.

За время совместных путешествий он имел возможность убедиться в превосходных боевых качествах девушки. Отличные навыки, громадное количество здоровья, невероятная живучесть и потрясающая атака! Можно сказать, что она как владелец боевой профессии обладала одними преимуществами.

И хотя, в отличие от Виида и МЕЧей, показывающих не менее выдающиеся способности в ближнем бою, Союн дралась, делая основной упор на игровые навыки, а не личное мастерство, это нисколько не делало ее слабее других.

Она двигалась с плавностью и грацией, свойственной лишь девушкам. Своевременно использовала необходимые техники. И пока имелся хоть небольшой запас маны, оставалась в стократ быстрее и опаснее, чем обычно.

В бою же Союн в какой-то момент резко преображалась. Ее глаза начинали светиться красным, что являлось отличительной чертой основного навыка берсерков.

У представителей этого класса каждый раз при уничтожении монстров пополнялся запас здоровья и маны. И пусть с одного врага эффект получался незначительным, сражение с толпой монстров кардинально меняло всю ситуацию на поле боя.

Ведь если класс Мастера боя, который выбрали МЕЧи, можно считать подходящим для сражения с небольшим отрядом врагов, то берсерк специализировался именно на непрерывном бое среди множества монстров.

Присутствие в этом походе Союн помогло Вииду меньше переживать о предстоящем задании и твердо ответить:

- Я пойду в долину Сэндэйм и выясню, что там произошло.

Вы приняли задание.

Старейшина сильно обрадовался, когда Виид с готовностью согласился отправиться в путь.

- Спасибо, что помогаешь нам в таком нелегком деле.

- Нет-нет. Это мой удел как героя. И еще я хочу извиниться, что не пришел сюда раньше. Впредь, если у вас возникнут проблемы, зовите меня когда угодно.

Охота - дело, конечно, хорошее, но и наградой за задания не стоило пренебрегать. Условия выходили не такими уж и плохими, ведь помимо высокоуровневых предметов еще можно было получить дополнительный доход, выложив видео в Зале славы или передав его, согласно контракту, телекомпании.

Для увеличения расположения к себе Виид делал все, чтобы понравиться старосте. И это, как всегда, сработало: на лице хозяина дома проступило уважение.

- Да, и еще... Все прошлые попытки узнать истину завершились неудачей. Насколько бы сильный отряд мы ни собирали, никто так и не вернулся. Тогда это место и стали называть Долиной смерти.

- ...

После таких слов Вииду хотелось закричать.

'Блин, разве не принято заранее предупреждать о таком?!'

В принципе, чего-то подобного и следовало ожидать от задания сложности 'A'. Впрочем, и Вииду не привыкать шагать в неизвестность, так что нечего было бояться и отказываться.

А староста вдруг спросил:

- Ты ведь идешь вместе с ним?

Он обращался к Союн.

Но девушка никак не отреагировала; в этих суровых северных краях ее лицо, казалось, стало еще более холодным и отрешенным!

Тем не менее для совместного прохождения задания требовалось ее согласие. Потому Виид, решившись, протянул руку.

- Вступай ко мне.

Вы пригласили Союн в группу.

Не так давно она вместе с Сээчви уже присоединялась к совместной охоте с отрядом, но вот индивидуальное приглашение от незнакомого человека для нее оказалось в новинку. Союн по-прежнему оставалась неподвижной.

'Это, случайно, не означает, что, добравшись сюда, она передумала помогать мне?!', - забеспокоился Виид.

Получалось, что девушка не принимала задание и как бы говорила: 'Иди сам и мучайся в одиночку!' Именно такая картина предстала в воображении Виида.

Но, конечно же, Союн не была настолько бездушным человеком, каким казалась со стороны. Она обожала сражения и не искала выгоды ни в чем другом. Об этом можно судить хотя бы по тому, что девушка не трогала неагрессивных монстров, даже если был шанс получить какой-то очень редкий предмет.

Впрочем, сейчас Союн не проявляла никакого интереса к происходящему вокруг.

Как неоднократно случалось во время путешествия с орком Каричи, она, ни слова не говоря, могла запросто проигнорировать предложение Виида.

И вот когда он уже начал всерьез беспокоиться, Союн плавно положила свою руку поверх его.

К вашей группе присоединился новый компаньон

* * *

Союн не понимала саму себя. Она даже в мыслях не могла представить, что вот так спокойно пойдет за кем-то, да еще к тому же малознакомым. Безусловно, все получилось случайно, из-за неожиданного толчка Сээчви, но вот уже дальше Союн самостоятельно, пускай и без особого желания, последовала за Виидом на север.

'Удивительно, я не испытываю неловкости'.

Она чувствовала себя странно. И хотя с этим человеком Союн встречалась единственный раз в доме инструктора, всё же по непонятной причине ощущала к нему необычную для себя привязанность. Это чувство возникло с момента начала совместной охоты в отряде и первых услышанных фраз:

- Ирен, быстрее подлечи Союн.

Союн обычно не произносила ни звука. Даже когда сильно снижалось здоровье, и смерть приближалась, она все равно молчала. Во избежание таких ситуаций Виид старался следить, чтобы девушке своевременно оказывали помощь. А сам он, в дополнение, после боя делал перевязку и ремонтировал ее оружие или доспехи.

Подобную заботу Союн уже приходилось испытывать. От орка Каричи, сопровождавшего ее в ущелье Юноф. Орка с ужасным лицом, зато какими же добрыми глазами! И то, как он ремонтировал ее оружие, и даже то, как заботился, - все походило на действия Виида.

Будучи молчаливой, Союн много времени уделяла наблюдению за окружающими, выражениям их лиц, взглядам. И благодаря этому гораздо лучше определяла характер и настроение людей.

Пребывание же рядом с Виидом вызывало у нее ощущение дежавю. Когда она смотрела на него, в памяти всплывал образ преданного орка, который понимал с полуслова и всегда ненавязчиво оказывал поддержку.

Союн доверяла своим чувствам и сердцу. Потому и пошла вслед за этим человеком.

Выйдя из дома старосты, Виид начал бродить по деревне и собирать сведения. Его целью стали не только местные жители, а еще и паладины со священниками ордена Фреи, оставшиеся здесь для защиты Моры.

Но в первую очередь, покупая вещи для похода, Виид расспрашивал о долине Сэндэйм владельцев торговых лавок.

- Сэндэйм? А, та, что больше известна как Долина смерти. Говорят, там полно монстров.

- А можно узнать, каких?

- Хм... Наверняка есть Ледяные тролли. В похожих местах они часто появляются...

Ледяные тролли! Одни из самых неприятных в качестве противников монстров, обладающих невероятной регенерацией и крайне болезненной для игроков способностью использовать холод.

Впрочем, Виид никогда не отступал перед возможной опасностью. Долина - не тесные подземелья. Там вполне можно охотиться на монстров поодиночке. Конечно, уйдет уйма времени, чтобы стрельбой из лука выманить всех их по одному и убить, однако это не столь уж невозможное дело. Придется попотеть, но когда ему что-то давалось легко?

'Кровь Ледяного тролля пойдет по очень хорошей цене. Она эффективнее обычных лекарственных трав и как ингредиент для зелий пользуется бешеной популярностью'.

Виид любое дело оценивал в первую очередь с точки зрения прибыли!

Его не пугали сильные монстры. Больше всего он боялся монстров, оставляющих после себя всего лишь шкуры. И самыми ужасными среди них считал тех, шкуры которых продавались дешевле всего!

'И многое еще зависит от рельефа местности...'

Кто знает, может, если в долине получится найти место, с которого он сможет пускать стрелы и удобно оборонять подступы снизу, то охотиться станет гораздо легче, чем думалось сейчас.

'Но если холмы уже облюбовали Ледяные тролли, все станет с точностью до наоборот: придется штурмовать холмы, а это только усложнит и так не легкое задание'.

Виид не имел опыта штурма вражеских укреплений. Но зато он тысячи раз зачищал контролируемые монстрами территории, что, по сути, можно было назвать и захватом!

Но все же этот поход сильно отличался от прошлого, когда Виид с Альбероном и армией паладинов дрался в замке с кланом вампиров. Тогда и количество врагов было меньшим, и не создавалось впечатление, что они штурмуют крепость.

Тем временем жители деревни продолжали делиться информацией:

- Долина смерти расположена довольно далеко отсюда. По крайней мере, в месяце пешего пути. Ты спросишь, почему так далеко? Все просто - это территория владений империи Нифльхейм, а уж они-то были очень обширны.

- Ледяные тролли? Конечно, и они там есть. Но не одни монстры представляют опасность для путников. Мне довелось услышать от моего деда, что то место изначально было сокровищницей империи Нифльхейм. Поэтому там запрятано огромное количество ловушек.

Долина смерти, полная ужасных монстров и смертельных ловушек! Настроение Виида после разговора с каждым следующим жителем все больше ухудшалось

- А я слышал, что там каждое утро в воздухе накапливается темная энергия, и из-за нее в окрестностях не растет ни единого растения.

- Есть даже люди, утверждающие, что видели нечто ослепительно белое в небе. Я сам многого не знаю, но то, что там летает, просто громадное - больше трехсот метров! Бред, согласитесь? Я думаю, им показалось.

Паладины ордена Фреи тоже не остались в стороне от комментариев.

- Долина смерти? Это очень опасное место. И не только из-за Ледяных троллей, но и множества других монстров, отмеченных в книгах ордена.

- Да одно то, что в там собралось столь много монстров, покажется любому ненормальным. Скорее всего, их всех собрал какой-то лидер. Поэтому советую, проявите максимальную осторожность: вряд ли это простой монстр, раз он на протяжении нескольких столетий властвует в Долине смерти. Избегайте его.

Собрав информацию, Виид в какой-то степени смог составить представление о будущих проблемах. И больше всего его насторожили высказывания священников и паладинов ордена. Уж они-то не станут попросту бояться каких-то там монстров. Так что сомневаться в высоком уровне босса не стоило, раз уж он вызывает опасения у воинов Фреи.

'Да, нелегко будет'.

Конкретику предстояло узнать, отправившись туда лично. А пока, на взгляд Виида, было лучше просто так не беспокоиться.

'Решение всегда существует'.

Тем более информацию, вероятно, даже более подробную, можно будет получить в соседней деревне, расположенной ближе к Долине смерти. Здесь же, в таком отдаленном месте, удалось собрать лишь слухи.

Бродя по улочкам Моры со своими спутниками, Виид вскоре повстречал девочку Фрину. Ту самую, что одной из первых обратил в статую лорд вампиров Торидо.

Маленькая и милая Фрина, спеша наперерез настоящему герою, волочила за собой большой белый холщовый мешок

- Дяденька, а дяденька, это же вы спасли меня?

Как же Вииду не хотелось, чтобы его так называли! Однако он широко улыбнулся девчонке.

- Да. И я очень рад, что вижу тебя целой и невредимой.

- Спасибо вам. Поверьте, это так тоскливо - быть обращенной в камень. Когда сердечко не стучит, кровь не бежит, а ты стоишь и не можешь даже пошевелить пальцами... Ой, кстати, а вас интересуют цветы?

- Цветы?

Конечно же, Виида ни капельки ими не интересовался. Но сейчас не тот случай, когда стоит отвечать откровенно. Потому он произнес:

- У них прекрасный аромат. Я чувствую умиротворение, наблюдая, как среди распустившихся цветов порхают бабочки и пчелы. А как приятно сидеть на цветущем лугу и ощущать нежные касания ветерка...

На самом деле страстью Виида была охота на монстров в очень мрачных подземельях с единственным факелом в руке. Спертый воздух, затхлый запах пещер и чувство боязливого предвкушения, когда не знаешь, чего ожидать. Безумная охота в подобном месте поистине

доставляла ему удовольствие.

Вот такая у Виида была натура.

Тем не менее на вопрос он отвечал с осторожностью. Ему не хотелось омрачать мир маленькой девочки.

Фрина радостно захлопала в ладоши.

- Правда? Как же мне повезло! Тогда вы исполните мою маленькую просьбу?

- Да, какую угодно, говори, - кивнул Виид.

- Я слышала, вы отправляетесь в Долину смерти. Не могли бы вы посеять там вот эти семена? Будет здорово, если в месте, где воцарились зло и смерть, расцветут цветы надежды. Нужно очень потрудиться, чтобы из маленьких семян выросли взрослые растения. Зато, если цветы зацветут, мой друг, с которым я недавно познакомилась, очень обрадуется.

Дзинь!

Новое задание: Цветы Фрины.

Фрина, обожающая возиться в земле, сажать семена и ухаживать за ростками, в будущем мечтает стать земледельцем. Если вы сможете взрастить растения и украсить долину Сэндэйм роскошными цветами, девочка будет очень счастлива и познакомит вас со своим другом.

Уровень сложности: А.

Вознаграждение: Знакомство с другом Фрины. Выросшие из посаженных семян растения.

Условия выполнения: Чтобы цветы выросли, необходимо проявлять к ним особое внимание и заботу, а также защищать от монстров.

Растерявшись от неожиданности, Виид взглянул на притащенный Фриной холщовый мешок. Он лежал на земле, доверху набитый семенами! Даже трудно представить, сколько их там: навскидку, можно засеять целое поле в долине.

Честолюбивый замысел девочки, которая хотела покрыть весь мир цветами!

'Да уж, это весьма трудное поручение'.

Посадить несколько цветов - это хобби.

Ухаживать за десятками - хоть и сложно, но можно. А вот сотни, тысячи, сотни тысяч цветов - уже перебор.

Вырастить эти растения и уберечь их от монстров - не самая простая задача.

'Неудивительно, что у задания сложность 'А'. Надо же, посадить цветы в Долине смерти!'

Виид хотел покачать головой и отказаться от поручения. По его мнению, два задания с высоким уровнем сложности принесут больше проблем, чем прибыли. Однако неожиданно Союн, тихо следовавшая за ним, выступила вперед и молча взяла у счастливо вскрикнувшей 'Большое спасибо!' девочки мешок с семенами.

Ваш компаньон принял задание.

Союн была верна себе. Пусть она и не разговаривала с людьми, чтобы получить задания, но на просьбы о помощи все так же отвечала согласием.

В результате и Виид вынужденно согласился:

- Я очень люблю цветы и с радостью помогу тебе в столь замечательном деле.

Вы приняли задание.

И хотя в душе он был сильно расстроен, на его лице сияла чуть натянутая улыбка!

С каждым разом Виид все больше и больше ее совершенствовал.

* * *

Ли Хаян, переполненная ожиданиями, подключилась к Королевской дороге и создала персонаж по имени Юрин.

Казалось бы, милое и нежное имя не совсем подходит излишне активной девушке. Но она воспринимала его как своеобразное сокращение.

От слов 'нарушение прав человека'!

(Пр. пер.: 'Ингвон юрин', где 'юрин' - посягательство')

- Монстрики! Я вас всех заму-учаю-ю!

Юрин хотела заработать много денег. И, по возможности, получить побольше предметов. Времени до поступления в университет имелось с запасом, потому она намеревалась хорошенько повысить уровни.

Начальным городом в игре Юрин выбрала Родиум, понадеявшись, если повезет, встретиться с братом.

Центральная площадь города, как и прежде, кишела людьми.

- Есть желающие поохотиться с нами возле деревни?

- Ищем священника!

- Скульптор ищет группу. Имею нож скульптора с уроном + 7.

- Бард 35-го уровня, владеющий исцеляющей песней, хочет присоединиться к группе. Желательно, к той, что нацелена на долгую охоту.

Несмотря на наличие в Родиуме огромного количества попрошаек, не меньшее число игроков занималось формированием групп для совместных путешествий. Толпа, состоящая из нескольких тысяч разряженных в разнообразные одеяния человек, производила неизгладимое впечатление. Тут и там среди людей встречались одетые в стартовый наряд новички, которые, как и Юрин, будучи выпускниками старшей школы, смогли поступить в университет вне конкурса.

Правда, оказалось, что Виид уже покинул город. Но это нисколько не расстроило Юрин.

- Ладно. Не имеет значения. Я в любом случае не хотела тревожить брата раньше времени.

И она, засучив рукава, отправилась на поиски подходящей работы. Как начинающий игрок, она не могла в течение четырех недель покидать город и потому все это время решила посвятить подработке.

- Ищем помощника в кафе, проявляющего интерес к готовке, - поступали предложения от НИПов.

- Мой сынок так любит книжки. Найдется ли добрый человек, который почитает ему про отважных героев?

- Хм. В последнее время в моем магазине появилось много мух. Может, возьметесь избавить меня от них хотя бы на 5 часов? Я заплачу 20 серебряных.

Это были практически единственные места, куда она могла устроиться на работу.

Можно, конечно, как Виид, начать молча избивать пугало, насколько хватит выносливости, но повышаемые таким образом характеристики касались лишь физических данных.

'Я должна стать красивой девушкой-магом'.

Юрин мечтала стать архимагом, чтобы заклинаниями обращать в прах сотни монстров, вызывать дождь в засушливых землях, обрушивать отвесные скалы и одним мановением руки стирать в пыль неприступные крепости!

Конец 9-й главы и 8-й книги.

ПРОДОЛЖЕНИЕ СЛЕДУЕТ.

http://tl.rulate.ru/book/487/8883