Глава 1. Дурная репутация Виида

Когда Виид, воспользовавшись телепортом, ступил на площадь Моры, вокруг уже образовалась многочисленная толпа. Она состояла из торговцев, покупателей и просто игроков, собиравшихся защитить своих друзей.

За прошедшее время северная часть Версальского континента успела прославиться как земля приключений, благодаря чему Мора во всю разрасталась и процветала.

- Посмотри на нас!

- Виид! Господин Виид! Составь нам компанию в охоте.

- Вы и вправду тот самый Виид из Земли Магии?

Многие старались как можно ближе подойти к нему, поинтересоваться, действительно ли он является Богом войны, а также расспросить, как обстоят дела с выполнением задания на реке Плача.

Ради того, чтобы поприветствовать Виида и помахать ему рукой, игроки забирались даже на стены крепости. Его встречали, словно героя, только что вернувшегося домой с победой в войне.

Сейчас, при взгляде на него, мало кто бы мог представить правителя Моры продававшим простенькие статуэтки в королевстве Розенхайм. Со сложенными на груди руками и высокомерно приподнятым подбородком, Виид оценивал происходящее.

- Хех, количество моих поклонников всё увеличивается.

Ему приходилось делать вид, будто огромное число собравшихся вокруг людей вполне обычное для него явление.

Неожиданно для всех Виид издал Рёв льва:

- Я пришёл! Сразился! И заработал!

- Ура-а-а!

От раздавшегося громогласного крика толпы, казалось, содрогнулась сама площадь.

- Он сказал, что много заработал!

- Чёрный змей! Покажи нам трофеи, полученные в сражении с Чёрным змеем!

- Виид! Виид! Виид!

В этот момент всех накрыло волной неконтролируемого восторга, а популярностью Виид превзошёл бы главу любой секты. Он стал олицетворением успеха, надежд и мечтаний обычных людей Версальского континента! Ведь он не только сразился с такими монстрами, о которых другие даже подумать не могли, но и вернулся живым после выполнения доселе недоступного кому-либо задания.

Волнения прекратились только после того, как солдаты Моры и рыцари ордена Фреи взялись за усмирение толпы.

Рыцари почтительно поклонились Вииду.

- Мы хотели бы поблагодарить вас за то, что вы разобрались со зловещим орденом Эмбиню. Для нас огромная честь встретиться с благодетелем ордена Фреи, оставившим такой значимый след в истории.

Виид ответил с достоинством:

- Ну что вы, это было нетрудно. Я же практически не напрягался. Даже более того, сражение с орденом Эмбиню оказалось крайне нудным занятием. Победить было проще, чем зайти летом в кондиционируемый банк, чтобы выспаться там.

Виид говорил со знанием дела, ведь, будучи подростком, он любил вздремнуть днём в банках, а также полистать комиксы в больших книжных магазинах. В те времена это были отличные места для приятного времяпрепровождения.

В его районе располагались несколько банков, так что Виид мог в любое время зайти туда чтобы отдохнуть. Ну или просто насладиться находившимися там свежими номерами модных журналов.

Банковские служащие иногда переговаривались между собой насчет него, но Виид не обращал на это никакого внимания! Со временем он даже умудрился сдружиться с некоторыми охранниками и за чашкой кофе рассуждал с ними о молодёжи.

- Рыцари относятся к нему с почтением.

- И обращаются весьма вежливо.

Стоявшие в толпе люди тихо переговаривались. Подобное отношение паладинов разжигало внутри них сильную ревность, которая быстро сменила собой удивление, вызванное неожиданным появлением Виида из портала.

- Я впервые вижу, чтобы рыцари ордена Фреи вели себя настолько почтительно.

- Возможно, это потому, что он всё же тот самый Виид?

- Тогда ничего удивительного.

С появлением рыцарей количество желающих подойти к Вииду резко сократилось.

- Хм...

Виид внимательно осмотрел притихшую площадь. Вокруг находилось так много людей, что они напоминали собой плотно набитый мешок фасоли.

'А ведь количество игроков действительно возросло'.

При виде множества новых торговцев за лавками Виид мог думать только об одном - о налогах!

'Стоит их увеличить или же оставить на прежнем уровне? Ведь повышение налога на прибыль

даже на один процент принесёт огромную сумму...'

Виид сконцентрировался и начал считать в уме. Хотя математика и не была его сильной стороной, он никогда не ошибался в том, что касалось денег.

'Нет, нет... Пока еще слишком рано. Если люди вдруг почувствуют скорое повышение сборов, то мне потом будет очень сложно задействовать налоговую бомбу'.

Его лицо побледнело и исказилось в мучительной гримасе. Вииду был очень необходим план незаметного повышения налогов, при исполнении которого игроки бы ничего не заподозрили.

От лицезрения столь задумчивого правителя игроки ещё больше притихли. Выражение лица Виида не оставляло сомнений, что он решает какую-то жизненно важную проблему. Каждый раз, когда он морщился, сердца окружающих замирали в тревоге.

В толпе находились как те, кто уже встречался с Виидом в игре, так и те, кто знал о нём только понаслышке.

- Получается, продажи статуэток и выбивание каждого медяка - это всё для отвода глаз?

- Его способность маскироваться просто невероятна. Имея столь высокий уровень, что позволяет охотиться на Гидру, он сумел скрывать свою сущность так долго.

- Это Бог войны Виид. Взгляните на выражение его лица, он что, собирается нас всех уничтожить только потому, что у него плохое настроение?

- Говорят, что во времена Земли Магии он был одиноким воином, который терпеть не мог шума и внимания от окружающих...

После того, как пыл спал, людей охватил страх. Ведь не зря в Земле Магии у Виида сложилась плохая репутация.

Тем временем расположившиеся в углу площади торговцы начали, казалось бы, беззаботный разговор. Только вот рассуждали они о злодеяниях Виида в Земле Магии!

- Суил, он что, действительно за просто так убивал людей?

- Да. Нельзя передать словами всю глубину его жестокости. Я лично умирал от его руки пять раз.

- Но из-за чего? Ты с ним враждовал, да?

Виид тоже слышал этот разговор. Поскольку речь шла о его прошлом, ему было очень интересно узнать, что думают о нём простые люди. Это было на самом деле важно, так как отношение игроков могло повлиять на возможность повышения налогов.

- Да не было серьёзных причин. Я просто немного задержался при покупке в лавке, тем самым вызвав у него раздражение, и был убит. В другой раз я поплатился за то, что встретился ему около ручья. И ещё когда зашёл в пещеру, в которой Виид охотился. Ну, и два раза, когда пытался положить конец всем этим злодействам, выступив против него с отрядом союзников.

- Он убивал людей из-за таких пустяков?

- Всё было куда хуже. Он устраивал самые настоящие бойни, не оставлял в живых ни раненых,

ни признавших поражение.

Дурная репутация была у Виида не только среди монстров. Для игроков он также являлся олицетворением жестокости и безжалостности. Благодаря же личным удивительным способностям и уникальной высокоуровневой экипировке он стал сильнейшим в игре.

Среди людей ходили слухи о том, что Виид уничтожал всех без разбора, даже тех, кто просто оказывался у него на пути, причём делал это так, что не оставлял противникам и мысли пойти против него вновь.

'Тогда мне было всё равно, монстр передо мною или человек...'

Виид лишь в общих чертах мог вспомнить времяпровождение в Земле Магии. Он убивал столь многих, что вскоре потерял счёт своим жертвам. Для себя он не находил никаких обоснований, почему монстров можно трогать, а людей нельзя. Так что порой намеренно провоцировал ссору с высокоуровневыми игроками, теми, кто кичился своей значимостью, после чего убивал их в поединке.

Мощь высокоуровневых гильдий? Его она не заботила.

'Каким бы крепким ни было их единство, все кончалось, стоило лишь их стереть три или четыре раза'.

Виид уничтожал одни гильдии в качестве предупреждений другим. И именно тогда на него и обрушилась основная волна всеобщей неприязни, критики и преследований. Поэтому ему приходилось вновь и вновь повергать новых противников. Без пощады уничтожать всех подряд.

После многократного повторения данного процесса многие гильдии смирялись и отступали. Хотя были и такие, что организовывали целые альянсы, так что Вииду приходилось прибегать к заманиванию отрядов в подземелье для последующего их уничтожения по частям!

Виид дрался весьма умело.

Противостоять в одиночку целым альянсам игроков было действительно нелегкой задачей. Ему приходилось без сожаления использовать все имевшиеся средства, а также особенности местности, чтобы добиться полного уничтожения противников!

Разговор торговцев продолжился.

- Но, несмотря на всё это, как мне кажется, у Виида не такая уж и плохая репутация среди людей. Не так уж и много игроков из Земли Магии его проклинает.

Суил согласно покивал головой.

- Это потому, что всё происходило во времена падения популярности Земли Магии, и людям хотелось чего-то нового. И этим новым стал Виид, который выполнял задания, до него считавшиеся невыполнимыми, выбирался из самых запутанных лабиринтов, разгадывал все секреты подземелий и побеждал легендарных монстров в одиночку. Кто бы мог остаться равнодушным к таким свершениям?

Люди не испытывали к Вииду одну лишь ненависть.

В Королевской дороге же он вновь принялся выполнять безрассудные по сложности задания.

Хотя на самом деле просто не мог от них отказаться из-за боязни потерять имевшуюся Славу. Но как бы там ни было, он шёл сквозь огонь и воду, находясь на краю как гибели, так и провала, чтобы в итоге справиться со всем наперекор судьбе. В то время как все остальные видели лишь результат, но не сам процесс.

Для гильдий, стремившихся лишь к расширению власти, и игроков, которым надоела охота, Виид оказался лучом света во тьме. Все они, даже те, кто враждовал с ним, не могли не признать этого.

- Так что самые сильные и гордые гильдии страшились и избегали встреч с Виидом.

- Что, правда?

- Да, кто-то старался держаться от него на расстоянии, кто-то погибал от его рук, но абсолютно все хотели с ним подружиться. Ну, или, по крайней мере, предстать в выгодном свете.

- Наверное, Виид приносил с собой неповторимую атмосферу.

- О да, никогда не забыть ту волну дрожи, что пробегала по телу, от осознания того, что он находится где-то рядом.

Бывало, группа друзей беззаботно охотилась в каком-нибудь подземелье. И тут им на глаза попадался шедший куда-то мимо Виид. Тут же воцарялась тихая и гнетущая атмосфера. Задания оказывались забыты, как и окружающие монстры, ведь всех охватывало непреодолимое желание пойти и разузнать, чем же он занимался. И как итог, сложно сосчитать всех погибших, шпионивших за Виидом.

- Ты бы видел как в Земли Магии распространялись слухи о том, что Виид вновь бросает вызов невыполнимому заданию, за которое никто не рисковал взяться.

- Наверняка ему удавалось далеко не всё?

- Конечно, скорее всего, Виид тоже проваливал задания. Но как бы то ни было, в итоге он всегда побеждал. В подземельях после него можно было найти только останки сокрушённых монстров. Уверен, там проходили просто невероятные сражения.

Факты о свершённых Виидом подвигах в Земле Магии пересказывались во всех уголках мира даже сейчас.

- Вот таким человеком и был Виид.

- Чем дольше я слушаю, тем больше интересного и удивительного узнаю. Твои рассказы как непосредственного участника тех событий просто захватывают дух.

- Деспот и номер один в Земле Магии - это всё Виид. И этот человек сейчас стоит перед нами, являясь правителем Моры.

Взгляды находившихся на площади людей были наполнены безграничным уважением!

Виид скрестил руки на груди и посмотрел вверх. Пространство вокруг спокойно излучавшего синий свет портала всё ещё заполняло напряжение. Тем не менее Виид уже выбрался из затягивавшего его болота размышлений, терзаний совести, внутренних разногласий и

соблазнов.

- Нет, ещё слишком рано. Налоги нужно повышать постепенно, чтобы люди этого даже не заметили...

В случае внезапного повышения сборов лишь из-за возросшей численности жителей в тот же момент обязательно последовала бы волна протестов.

- Нужны основательные причины. Чтобы люди могли понять, что повышение налогов было обязательным, без этого никак нельзя обойтись! Иначе они не примут подобные изменения.

Преодолев соблазн, Виид опустил свою сумку на землю и сел.

Он относился к тому типу людей, которые не тратили попусту свои сбережения и всегда держали себя в руках. В отличие от многих других, за всё время игры Виид ни разу не посещал дорогих ресторанов и не угощал девушек ужином. Даже материалы для изготовления скульптур и инструменты для кузнечного дела он добывал с помощью охоты, считая это вполне достаточным.

Однако для будущего обогащения нужно было вкладываться в развитие Моры, для чего Вииду требовалось как можно больше денег.

- Му-у-у!

С громким мычанием из портала появился внешне добродушный бык.

На спине Жёлтого располагалось множество сумок. Все они были до краёв наполнены полученными при охоте на реке Плача трофеями. А так как свободное место в заранее приготовленных сумках быстро закончилось, Вииду пришлось воспользоваться навыком шитья, чтобы наделать много новых.

- Это должно быть где-то здесь....

Покопавшись в сумке Виид вытащил меч.

Острый сверкающий меч!

- Это не то, что можно найти на каждом углу! Я продаю свои трофеи, оружие и броню!

Началась горячая распродажа вещей!

* * *

За один миг всё напряжение игроков испарилось.

- Ох, он просто продаёт вещи.

- Зря мы боялись.

Из-за собравшихся вокруг солдат и рыцарей ордена, а также плохой репутации Виида толпа на площади замерла в ожидании чего-то страшного. И когда Виид достал меч, испуг людей был вполне объясним.

Теперь же, после того как все страхи и тревоги испарились, а заинтересованность личностью Виида осталась, на площади воцарилась привычная шумная атмосфера.

- Извините.

Вопрос прозвучал от находившегося рядом торговца. Он стоял ближе всех к центру площади, где сейчас расположился Виид вместе с Жёлтым.

- Да?

- Вы действительно Бог войны Виид?

- Ха-ха, предлагаю вам самому ответить на этот вопрос.

Виид не отрицал ничего. Так что спрашивавший торговец сам себе кивнул головой.

- Похоже, это не он.

- Он так сказал?

- Да. Нечего и думать об этом. Это совершенно другой человек.

- ...

К такому выводу пришли торговцы. Но оставались и те, кто верил в то, что нынешний Виид являлся Богом войны в Земле Магии. Ведь каждый человек делал вывод по-своему, основываясь на собственном опыте, уровне и даже классе. Кто-то смотрел выпуски телепрограммы 'Виид', кто-то весьма доверял слухам. Но всё же большинство ещё не определилось для себя с личностью графа Моры.

Торговцы же, увидев сумки Виида, сразу захотели заполучить их содержимое себе.

- Ох, как много у вас предметов.

- Конечно, я ведь не зря усердно охотился.

Виид сосредоточенно выкладывал вещи, не сильно отвлекаясь на диалоги с окружающими. Клиенты ещё не появились, так что он просто готовился вести торговлю.

Жадно поглядывавший на предметы торговец продолжил:

- Не хотите ли продать всё целиком? Я заплачу вам приличную сумму.

Виид отрицательно покачал головой.

- Нет, спасибо, я сам их продам.

- Но не лучше ли вам будет воспользоваться моей помощью, ведь продать их будет не так просто. Торговля, знаете ли, - дело тонкое.

Торговец продолжал увещевать, но Виид не обращал на него внимания. Он занимался продажами с десяти лет. Именно тогда, за прилавком с зеленью, он познал все тонкости дела от своей бабушки!

- Усы калатропов! Клыки диких кабанов! Товары, которые не встретишь на каждом углу. Так что если вы не готовы позволить себе такую роскошь, то не тратьте время и следуйте дальше.

Виид начал привычно рекламировать вещи, обращаясь к рядом стоящим игрокам. Но как только те подходили ближе для оценки товара, у них распахивались рты от удивления.

- Усы? Клыки? Это что за трофеи такие, да ещё и за столь огромную цену?

На самом деле даже при продаже этих предметов в магазины НИПов можно было ожидать значительную прибыль. Всё потому, что, охотясь первым на реке Плача, не имевший конкуренции Виид раздобыл уникальные и доселе не знакомые никому в мире предметы.

Существовало действительно много вещей, которые люди хотели бы узнать у появившегося из портала Виида. Чего стоило одно только любопытство по поводу заданий, которые он выполнил, или же личности Бога войны! Но после представления свежих, еще неизвестных товаров к нему устремились толпы покупателей, которых интересовало только одно - продаваемые вещи.

Торговцы и маги оценили усы калатропов и были шокированы. Те оказались магическим материалом, способным значительно повысить мощь молний. Так что, если отнести в магическую лавку эти на первый взгляд бесполезные усы, можно было получить больше, чем если бы они весили в золоте.

Сразу после идентификации один из магов схватился за кошелёк. Увиденного было достаточно, чтобы назвать максимально возможную для него сумму.

- Я покупаю! Предлагаю 350 золотых за каждый ус. Возьму всё, что есть!

- Поднимаю цену до 530-ти золотых!

- Возьму за 540 золотых!

- Готов заплатить 555 золотых, но куплю лишь, насколько хватит денег.

Обычно цены на товары были уже заранее предопределены.

Торговцы, как правило, используя навыки торговли, покупали предметы у игроков и перепродавали их по завышенным ценам в лавки. Причём, в зависимости от степени понимания предмета, общественного вклада и пожертвований в развитие поселения, они могли рассчитывать на большую прибыль.

Маги, в свою очередь, обрабатывали материалы для перепродажи их кузнецам.

- Покупаю за 570 золотых! - прокричал один толстый и наглый на вид торговец.

- Дам 580 золотых!

- Я готов купить по 600 золотых за каждый!

За продажу в магазины редкого, впервые оказавшегося на рынке товара можно было получить огромную прибыль. Причём не только денежную: такие продажи значительно развивали как навык торгового учёта, так и славу!

Виид же получил непомерную цену даже в сравнении с торговцами. Он распродал все по

шестьсот двадцать золотых за каждый ус и триста двадцать золотых за клык. И остался вполне доволен этим результатом, так как цены были значительно выше рыночных.

Торговцы также оказались в выигрыше, так как взамен относительно небольших расходов повысили свою репутацию и навыки, не гоняясь за добычей специальных товаров.

Виид потянулся за следующей сумкой.

- Внимание, представляю вам головные повязки высшего класса, принадлежавшие ордену Эмбиню. Все они добыты при выполнении задания 'Альянс освободителей'! Если кто-то захочет приобрести их в качестве памятного подарка, то попрошу выстроиться в очередь. Цена одной штуки - пятнадцать золотых.

Головная повязка с изображением эмблемы ордена Эмбиню. Она не имела никаких особых бонусов, кроме добавления трёх очков к Защите. Но по сравнению с предыдущими трофеями это был достаточно дешёвый товар.

- По-моему, выглядит здорово.

- Я куплю.

- Дайте и мне одну штуку.

Предметы стали стремительно раскупаться в качестве сувениров.

'Надо полностью избавиться от этих повязок, пока есть спрос'.

Виид даже провёл акцию, и после покупки пяти предметов один отдавал бесплатно.

Таким образом повязки очень быстро разлетелись.

- Тогда перейдём к следующему товару...

Каждый последующий предмет, выставленный Виидом, был все менее ценным!

Дело дошло даже до продажи трофеев, полученных во время сражения с нежитью: костей, рваной одежды и различного ржавого оружия вроде мечей. А ведь ржавое оружие имело очень низкую прочность и, в случае использования его нежитью, значительно ухудшенные параметры.

Торговцы, занявшиеся своими делами рядом с Виидом, испытали настоящую зависть, видя, как чужие товары раскупаются, словно горячие пирожки.

- Одну секунду, сейчас всё сделаю...

Используя кузнечное мастерство, Виид затачивал мечи и очищал до блеска доспехи.

- А это талисман: если будете хранить его при себе, то обязательно случится что-то хорошее! Шанс получить его выпадает один раз на тысячу. Поторопитесь, пока товар еще есть в наличии, больше он завозиться не будет.

Виид со всех сторон обложился вещами, применение которым в игре было довольно сложно найти. Например, тазобедренными костями скелетов, идущими с его подачи по одному золотому.

В это время Жёлтый с пустыми сумками на спине незаметно смылся с площади и направился в отдаленный переулок Моры на тайную встречу. Там его уже ждал мужчина со скрытым под капюшоном лицом.

- Так ты и есть Жёлтый? Я много о тебе слышал.

- Му-у-у!

- Вот товар. Скажи Вииду, что прибыль поделим шестьдесят на сорок.

Жёлтый, показывая, что всё понял, кивнул головой. А затем застыл, ожидая, пока пустые сумки на его спине не заполнят новым товаром.

Таинственного мужчину, что ждал быка в переулке, звали Манауэ.

- О, Виид никогда не упустит шанса распродать все вещи по завышенной цене.

Это был гениальный план - продать как можно больше обычных безделушек под видом диковинных сувениров, на многих из которых Виид даже вырезал своё имя и пожелания.

Будьте счастливы. Виид.

Желаю вам удачной охоты. Виид.

В память о жестокой схватке с лордом нежити Бэрекеном Демоффом. Виид.

Но, по правде говоря, Виид не сражался с Бэрекеном.

Он всего лишь добил с помощью племён остатки великой Бессмертной армии!

* * *

Бог войны Виид стал горячей темой для обсуждений на форуме Королевской дороги.

Некоторые люди выражали ему своё уважение, перечисляя все его подвиги и выполненные задания в Земле Магии. Но их сообщения буквально поглотила волна ненавистников, осуждавших подлые поступки Виида.

- Он зарезал меня лишь за то, что я спросил, за сколько ему обошлась экипировка!

- А меня - за то, что влез без очереди в магазине.

- Вы, двое сверху, убивать вас хотя бы были причины. Меня же прикончили только за то, что я находился в пещере, в которой он собрался поохотиться.

- А от меня он избавился за то, что я зевнул.

- Я умер, потому что был мужиком.

- А меня Виид убил двенадцать раз. В деревне, на площади, на охоте… Каждая наша встреча заканчивалась моей смертью. В последний раз я успел спросить, за что мне всё это, и он ответил, что ему просто не нравится мой ник.

- И как же тебя звали?

- ВиидЧёртовИдиот.

- Что ж... Ты это заслужил.

Форум заполнили жалобы на злодеяния Виида. Большая часть игроков обсуждала лишь их. Разговоры о Вииде заместили практически все темы, которыми люди интересовались до этого.

- Я был убит им более тридцати раз. Я сильно доставал его.

- Тридцать раз? Всего-то? Меня убили более пятидесяти. Полагаю, все помнят игрока под ником Каштанчик, который до самого конца преследовал Виида.

- Подожди-ка... Каштанчик... Это же тебя Виид убивал с одного удара мечом?

- Эй. Не ссорьтесь. Все равно никто не умирал от его руки больше, чем я. А ведь я был высокоуровневым игроком, входившим в топ-пятьдесят в Земле Магии. В те времена я носил достаточно редкую вещь - венец Офеццана. И когда Виид убил меня, он забрал этот венец и начал его носить.

- Как я тебе завидую.

- Сам Виид отнял у тебя вещь... Он долго её носил?

- Этот венец был на Вииде, когда он охотился на Чёрного дракона. Аха-ха-ха!

Вот такая странная причина для гордости!

Поскольку Виид был очень знаменит, многие высокоуровневые игроки были так или иначе связаны с ним. И те из них, кто обычно не раскрывал своё местонахождение в Королевской дороге, также включились в дискуссию. Даже те, кто возвысился до Зала славы, описывали свой прошлый опыт в Земле Магии, связанный с Виидом, тем самым создавая новые легенды.

Комментарии игрока класса Вор, который по пятам следовал за Виидом и исследовал с ним пещеры, просто потрясали воображение.

- Это было невероятно быстрое прохождение! От того, как монстры окружали Виида, а он бесстрашно их уничтожал и стремительно продвигался вперёд, у меня просто мурашки бегали по коже. Я уже не говорю о его боевых способностях: он действовал просто с невероятной эффективностью. Я в жизни такого не видел. Он продолжал сражаться, совершенно не обращая внимания на ранения.

- А как называлась та пещера?

- Что за Босс там обитал?

- Даже и не знаю. Примерно на середине пути он обнаружил моё присутствие и избавился от меня.

Преодолевая в одиночестве охотничьи локации, Виид не погружался в разбирательства, прав кто-то или виноват. Он просто убивал тех, кто ему не нравился. Ну, или имел глупость бросить ему вызов, как это делали гильдии. Все, кто раздражал Виида, были обречены.

Так он и приобрёл свою ужасную репутацию.

* * *

Благодаря огромным финансовым возможностям CTS Медиа раскинула сеть собственного информационного агентства по всему Версальскому континенту.

- Наши новостные выпуски должны постоянно совершенствоваться. Они намного важнее, чем любые передачи о знаменитостях.

Количество игроков в Королевской дороге росло с геометрической прогрессией. Не только в Южной Корее, но и во всем мире она стала самым популярным явлением, и те, кто в неё не играл, уже начали считаться неудачниками.

Игра наделала много шума в Африке, на Ближнем Востоке и в Латинской Америке. Ходили слухи, что ею увлекались даже члены королевской семьи из Арабских Эмиратов, а также бразильские наркоторговцы. Это было серьезным доказательством популярности Королевской дороги!

Возникали опасения, что с наплывом масс зарубежных игроков воцарятся хаос и беспорядок, но новые игроки настолько увлеклись виртуальным миром, что не приносили проблем. Причём среди них было не так уж много и тех, кто гнался за уровнями и сбором вещей. Большинство просто расселилось по центральной, западной и северной частям континента. Играя в своё удовольствие, они не чувствовали никаких неудобств в телах, отличных от человеческих, будь то орки, эльфы или представители других рас.

Передача CTS Медиа 'Герои Версальского континента', на создание которой прилагались самые большие усилия, переводилась на множество иностранных языков и транслировалась по всему миру. По мере развития Королевской дороги прибыль связанных с ней телекомпаний также возрастала.

- Ничто так не привлекает внимание телезрителей, как выпуски новостей. Лидирующей телепрограммой могут стать лишь они!

CTS Медиа успевала заключать выгодные контракты с иностранными телерадиокомпаниями быстрее конкурентов. Это происходило благодаря тому, что компания-учредитель была транснациональным предприятием, и через нее проходили все контакты, имевшие значение для развития.

В соответствии с этими заключёнными договорами телекомпания получала регулярные небольшие выплаты, которые со временем превратились в огромный денежный поток.

По мере роста спроса на игровые капсулы и получения абонентской платы от иностранных игроков масштабы деятельности Королевской дороги всё увеличивались, и одно лишь это могло стать крупнейшим источником финансирования бюджета для всей Республики Кореи.

Используя во всю коммерческий маркетинг, компания CTS Медиа быстро развивалась и делала повторные вклады в Королевскую дорогу. Но не могло идти и речи о том, чтобы значительно увеличить свою долю акций в компании Юникон и оказывать влияние в совете правления директоров. CTS Медиа, да и все остальные компании, вместе взятые, не могли сравниться с создателями Королевской дороги по размерам прибыли и прямым доходам.

Влияние компании Юникон на мировую экономику со временем лишь увеличивалось, и те, кто купил акции в самом начале, сейчас стали богачами.

Для сбора подробных данных о всём связанном с Королевской дорогой CTS Медиа не только задействовала всех своих журналистов, но и начала платить отдельным игрокам-информаторам. В связи с этим значимые игроки, наподобие лордов отдельных селений, стали привлекаться весьма солидными суммами.

- Мы бы хотели, чтобы вы давали интервью только представителям нашей компании и никому больше.

Для большинства игроков деньги оказывали существенное влияние на принятие решения.

- Вы что, серьёзно?.. А это точно законно?

- Конечно. Также вы должны будете оповещать нас обо всех изменениях, происходящих на подконтрольных вам территориях, и предотвращать при этом все работы представителей конкурирующих с нами организаций.

Для большинства гильдий, руководивших крупными поселениями, в этом не было ничего сложного. Конечно, полностью нейтрализовать деятельность журналистов других компаний, работавших под прикрытием, не представлялось возможным, но любые официальные действия они могли без проблем пресечь.

А так как уже давно многие игроки стали относиться к гильдиям недоброжелательно, выполнение подобных просьб от телеканала не вызывало никаких затруднений.

- Всё ясно, надеюсь на дальнейшее сотрудничество.

CTS Медиа заключила множество договоров с лордами населённых пунктов средних размеров, находившихся на Версальском континенте.

Вот только переговоры с крупными гильдиями, обладавшими ощутимой властью, проходили не так гладко. У таких 'больших шишек' и без того было множество источников дохода, так что они могли себе позволить выбор. Они получали доходы от налогов, продажи оружия и брони, собирали 'дань' с более мелких гильдий, а также взимали плату за использование охотничьих угодий.

Такие гильдии, по сути, являлись крупными организациями, которые могли диктовать свои условия.

- Размер гонорара по контракту слишком мал.

- Мы не собираемся сотрудничать с вами за такие гроши.

Некоторые гильдии настолько разрослись, что даже позволяли себе не отвечать на звонки начальников отделов телекомпаний. Пускай они вели дела в виртуальном мире, но крупные правители имели в нём 'реальную' силу и власть.

Так что даже целые телерадиокомпании не могли игнорировать их интересы. Приходилось как-то находить компромиссы, ведь без этого не представлялось возможным получить нужную информацию, а это ставило их в невыгодное положение. А ведь сами телекомпании даже не могли рассказать всем о таком нечестном поведении крупных гильдий.

- Мы установили контакт практически со всеми игроками в центральной части континента... Как продвигаются дела в южной и западной частях?

- В скором времени мы свяжемся со всеми игроками, чьи контактные данные уже удалось добыть.

- Как они отреагировали?

- Из-за плодящихся слухов о договорах с игроками в центральной части континента они достаточно быстро принимают решения. Кажется, мы скоро заполучим большое количество крупных гильдий.

- Отличные новости.

Разные области Версальского континента во многом отличались друг от друга.

В центральной части находились государства с централизованной системой правления. Эти державы славились плодородными землями, богатыми природными ресурсами и высокой численностью населения. На востоке располагались еще развивавшиеся страны с большим потенциалом, в то время как на западе преимущественно совершенствовали магию. Север же всё ещё активно осваивался, и именно туда устремлялись искатели приключений.

Масштабы Версальского континента были поистине огромными, и на его просторах оставалось ещё множество мест, в которые не ступала нога человека.

На западе, помимо всего прочего, прослеживались националистические идеи, то есть раса игрока предопределяла, в какую гильдию он мог вступить. И если в других областях недовольный законами игрок мог перейти на территорию соседнего поселения, то в данной части континента такие трюки не действовали. На заполненных равнинами и пустынями территориях находилось множество сильных кочевых племён, прочно связанных кровными узами.

Так что, если игрок не являлся жителем центральной части, принадлежность к той или иной гильдии была обусловлена расой выбранного героя. И пускай, без сомнений, западные гильдии были слабее находившихся в центре, но по размерам подконтрольных территорий и численности игроков, состоявших в них, они не менее впечатляли.

- Слава богу. Тогда с кем мы можем связаться на Севере?

Исполнительный директор CTS Медиа лично проводил текущее совещание в конференц-зале.

- Там мы можем выделить Виида, графа Моры. В прошлом наша компания уже заключала с ним пару сделок.

- Кто с ним общался? Кто именно был ответственным за это?

- Секретарь генерального директора Нахи Юун.

- Что? Но зачем нужно было контактировать с ним напрямую через главную канцелярию?

- Дело в том, что генеральный директор решил выкупить аккаунт Виида в Земле Магии. Также Нахи Юун была ответственной за проведение кастинга для проекта 'Восемь героев'.

- Ах, та передача. Очень жаль, что проект закрыли. Если бы мы продолжили выпуск этой

программы, то к этому моменту она бы стала настоящим хитом...

Передача 'Восемь героев' с самого старта набрала неплохой рейтинг. Но из-за того, что первое появление Виида вызвало негативную реакцию, его решили исключить из состава участников.

После он одержал победу в схватках с вампирами Джеолио, с Армией бессмертных и даже в сражении с Костяным драконом.

Когда же стало известно, что Виид заключил контракт с КМС Медиа, которая была прямым конкурентом компании CTS, глава программы 'Восемь героев' уволился. Такое решение было неизбежно, так как генеральный директор компании весьма неодобрительно отнесся бы к нему, продолжи он и дальше работать.

- Пусть Нахи Юун срочно свяжется с Виидом. - Я так и передам.

Глава 2. Кузнец магических мечей

Город гномов-мастеров Курысо, получивший известность благодаря Вииду, стал популярным местом для множества игроков. Они восхищались восстановленными водными скульптурами мастера Кэндела, а также с интересом разглядывали восхитительное оружие и экипировку.

- Эх... Если бы я захватил с собой чуть больше... Господин гном, вы не могли бы сделать мне небольшую скидку?

- Нет, не уступлю ни единого медяка.

Всюду в городе теперь можно было услышать торговавшихся игроков.

Товары в Курысо стоили весьма дорого, так что покупка любой вещи, даже такой, как украшение, превращалась в довольно непростое занятие. Но для торговцев изделия были куда важнее золота и драгоценностей. Ведь их всегда можно было продать в любом другом поселении, а если попадался щедрый клиент, то ещё и получить большую прибыль.

Части гномов нравились появившиеся хлопоты в связи с возросшей популярностью Курысо, но были и такие, кто не обращал на это никакого внимания, с головой погрузившись в изготовление вещей в кузнице.

- Хм-м.

Гном Фабио сосредоточенно водил мечом по точильному камню.

Вы успешно наточили лезвие.

Активирован навык заточки меча!

Урон оружия увеличился на 41%

Навык заточки мечей!

Он был доступен не только Вииду, но и любому кузнецу, достигшему среднего уровня мастерства. Хотя тот же Фабио, который никогда не занимался шитьём, конечно же, не имел ни малейшего понятия о таких навыках, как глажка и стирка вещей.

- Кажется, лезвие уже достаточно острое.

Вертя в руках меч, Фабио старался найти какие-либо недостатки. Однако лезвие так сильно сверкало, что в нём отображалась лишь бородатая физиономия гнома!

Фабио являлся самым известным кузнецом на Версальском континенте. И хотя официально его специализацией было изготовление брони и щитов, в тайне ото всех он ещё занимался и производством мечей.

Каждый раз, когда сделанный им клинок попадал в мир, там поднималась настоящая шумиха. Игроки забывали про все дела и бросались на поиски кузнеца. Всё потому, что новоявленное оружие имело совершенно иной технологический уровень, недоступный обычным мастерам-гномам!

Обычно высокоуровневые игроки добывали себе оружие посредством охоты, но за мечи, в которые Фабио вкладывал частичку своей души, частенько разгоралась нешуточная борьба. Ведь наличие даже одного такого клинка существенно повышало скорость и эффективность охоты. А уж одержимых снаряжением игроков в Королевской дороге было хоть отбавляй.

Периодически Фабио специально 'выпускал' свои мечи в свободное плаванье, действуя при этом крайне скрытно, чтобы не открылась тайна его личности. Получалось это так удачно, так что для всех окружающих он так и оставался кузнецом в отставке.

- Навык заточки оружия оказался весьма полезным.

Фабио с довольным видом положил перед собой готовый меч.

На самом деле эффект заточки длился недолго, но зато намного увеличивал урон оружия. Обладавший восьмым высшим уровнем кузнечного мастерства и шестым высшим уровнем заточки мечей гном мог увеличить урон меча до восьмидесяти пяти процентов. Правда, это также приводило и к серьёзным побочным эффектам.

- Если чересчур поднять Урон меча, то его Прочность снизится, и соответственно, он быстрее сломается.

Однако при увеличении Урона на величину до сорока процентов даже небрежное отношение не мешало оружию долгое время оставаться в хорошем состоянии.

- Завершённые мечи так прекрасны.

Бывший офисный служащий, Фабио был целиком очарован виртуальной реальностью Королевской дороги. И в этом мире, где имелось множество профессий, он влюбился именно в кузнечное мастерство.

На начальном этапе существования игры большинству людей окружающий мир казался хаотичным, в нём было трудно разобраться. Игроки даже не знали, как бороться с кроликами. Появление лишь одного орка вызывало массовую панику и бегство к ближайшим вратам поселения, приводившее к десяткам погибших.

В те времена даже обычное владение мечом вызывало у других сильное чувство зависти. Но Фабио всё равно решил стать кузнецом.

- Это было отличным решением.

Да, эта профессия далека от захватывающих битв, но он никогда не сожалел о сделанном выборе. Стремительный старт и высокая концентрация помогли ему быстро развить навыки кузнечного ремесла.

Он сумел стать самым талантливым и признанным кузнецом в городе гномов, работа так и шла ему в руки. Слухи о его мастерстве разошлись по крупным городам, и к Фабио ринулись толпы клиентов, желавших сделать заказ.

В итоге спрос превысил возможности кузнеца.

Фабио был признан лучшим, и это не подвергалось сомнению. Получая немалую плату за услуги, он копил деньги и запасался рудами и минералами, которые использовал в производстве брони и амуниции.

Как и всем, выбравшим этот класс, гному приходилось подолгу стоять перед жаровней, бить молотом по лежавшему на наковальне раскалённому металлу, придавая ему новую форму. Кузнец чувствовал одиночество, но, погружаясь с головой в работу, забывал обо всём.

Фабио подписывал контракты с высокоуровневыми игроками и изготавливал им амуницию, используя материалы высочайшего качества. С выступлением на телевидении он получил ещё большую известность. Для начинающих кузнецов он стал олицетворением успеха, а для кого-то и кумиром.

Мало кто знал, но Фабио ещё являлся и официальным лидером гильдии 'Железный путь'. Находясь на этом посту, он занимался снабжением остальных членов гильдии.

Среди гномов Фабио имел больше друзей, нежели врагов, и обладал хоть и косвенным, но при этом существенным влиянием. Так что лишь немногие игроки из его расы могли себе позволить не подчиниться его слову.

- Всё-таки вся прелесть этой профессии в чувстве удовлетворения от создания качественного оружия.

Кванг!

Фабио небрежно отбросил готовый меч в сторону. Туда, где высилась уже целая гора из подобного оружия.

- В этот раз результат опять не оправдал ожиданий. Мне нужен меч, способный разрубить всё на свете. Я должен создать самое лучшее оружие на Версальском континенте.

Мечта любого кузнеца!

И следуя за ней, Фабио познавал уникальные навыки.

Выплавка металла 3-го высшего уровня (25%): техника, позволяющая полностью очищать различные руды от примесей для дальнейшего их использования.

Данная техника является фундаментом кузнечного мастерства. Для овладения ею потребуется глубинное понимание сути природы огня, ветра и металла.

Для воплощения своих замыслов в первую очередь Фабио освоил навык выплавки металла. Он обучился ему при получении класса 'Кузнец железа и крови'.

- Охо-хо, даже сейчас от воспоминаний о процессе смены класса меня бросает в дрожь.

Чтобы получить гордое звание кузнеца, Фабио пришлось хорошенько пострадать в закрытой от всего мира мастерской. Конечно, он мог бы просто вступить в гильдию кузнецов, создать несколько единиц оружия или же брони и тем самым получить необходимый класс, но он не стал этого делать.

Для того, чтобы собственными глазами увидеть весь процесс, постучать по металлу и понять всё вплоть до мельчайших деталей, Фабио, в то время как 'Королевская дорога' только начинала развиваться, потратил целый месяц, занимаясь второстепенными мелкими делами.

Он получил задание на смену класса после выполнения череды жутко утомительных и однообразных поручений!

- Я никогда не забуду тех длинных дней, наполненных радостью, грустью и слезами.

Будучи коротконогим гномом, Фабио пришлось резво побегать между разными поселениями и выполнить множество различных поручений, но всё же он достиг своей цели. Он был официально принят в кузницу и стал получать классовые задания. Кузнецы получали их не только от гильдий, но и в самих мастерских.

За последующее время Фабио успел испытать себя во многих сферах кузнечного ремесла. Он

выполнял все предлагаемые задания, нарабатывал репутацию и копил деньги. И благодаря этому в конечном итоге овладел навыком улучшения снаряжения.

Навык Улучшение снаряжения 1 (16%): позволяет высвободить весь заложенный в предмете потенциал. Однако улучшение снаряжения, может быть сопряжено с чередой неудач.

Именно этот навык и прославил Фабио!

Он овладел им, когда имел средний уровень кузнечного мастерства.

В мире существовала поговорка о том, что никогда не нужно раскрывать соперникам все имеющиеся карты. И поскольку на Версальском континенте велась непрекращающаяся борьба за первенство, открытие имеющихся умений могло сыграть плохую роль в будущем.

Фабио, намеренно скрывая возможность улучшения мечей, занимался лишь бронёй. Из-за подобного решения он потерял возможность грести деньги лопатой. Но и без этого при помощи навыка улучшения снаряжения он теперь зарабатывал за день больше, чем раньше получал за месяц.

Даже не считая того, что кузнецы находились на втором месте по прибыльности после торговцев, заработки Фабио были просто огромными. Ведь если мастер обладает серьёзными навыками и заслужил признание клиентов, то всё большее их число начнёт выбирать именно его.

- Вот только конкуренты не спят и никогда не оставят меня в покое.

Фабио качественно улучшал броню своих клиентов. Он не гнался за деньгами, а просто старался достичь пределов совершенства в кузнечном ремесле. Его мечтой было создание самых лучших оружия и брони.

Спустя какое-то время, благодаря навыкам и труду, был сколочен огромный капитал, и Фабио смог без ограничений использовать любые доступные материалы. Более того, он зашёл настолько далеко, что даже купил некоторые мифриловые и железные шахты королевства Тор.

Его кузнечное мастерство достигло высшего уровня.

После этого он получил задание и, благодаря стечению обстоятельств, изучил ещё один полезный навык.

Создание Эго меча 8-го начального уровня (49%): позволяет вложить душу в оружие, тем самым вдохнув в него жизнь. Для этого необходимо большое количество маны и специальная душа. При создании оружия вблизи от захоронений эффект будет усилен.

Живой меч.

Фабио взял специально приготовленный для испытаний клинок и вложил в него душу.

Дзынь!

Использована вся имеющаяся мана.

Меч обретает сознание. Его свойства были изменены:

- Урон понижается на 17%

- Прочность понижается на 65%.

- Добавлены магические свойства.

В зависимости от магического мастерства и уровня навыка у кузнеца штрафы на Урон и Прочность будут снижаться, а количество магических свойств может быть увеличено.

Тренировочный меч.

Прочность: 25/25. Урон: 32-46.

Базовый длинный меч. Отлично сбалансированный, он изготовлен из высококачественной стали, полученной благодаря закалке.

Параметры данного оружия могут быть просмотрены только игроками, обладающими высшим уровнем кузнечного мастерства.

Творение кузнеца Фабио.

Эго меч. В нём заключена душа гоблина. Душа ещё не пробудилась.

Требования: 180 уровень, только для Воинов, Рыцарей и Мечников.

Эффекты: дополнительный стихийный урон молнией: 2. Удача +15.

Фабио ожидал от живого меча намного большего. Оттого во всей полноте испытал чувство крушения надежд на создание чего-то великого!

- Это полнейший провал, - произнёс он, нахмурившись.

Сотворённый Эго меч обладал собственным сознанием и возможностью развития. Например, базовый урон в сорок очков при охоте со временем мог увеличиться до семидесяти или даже восьмидесяти. Кроме того, меч был способен самостоятельно задействовать защитную магию, когда считал это нужным.

С помощью нового навыка Фабио мог создавать нечто большее, чем просто оружие!

Однако во всём этом был и огромный минус. Изначальные параметры урона и прочности у оружия были значительно ниже обычного.

- Магические свойства меча не представляют собой ничего особенного.

Фабио был кузнецом на все сто процентов и вкладывал очки характеристик только в Силу, Ловкость, Живучесть и Концентрацию. Это было нужно для того, чтобы мощно и искусно орудовать молотом.

Из-за недостатка же Интеллекта и Мудрости Фабио обладал весьма скромными запасами маны. Не говоря уже о том, что магию он вообще не изучал. Так что, как итог, завершённый живой меч был способен высвобождать только базовую магию.

Но что ещё хуже, меч не мог говорить или запоминать предыдущие битвы. Причиной этого было то, что Фабио еще не овладел достаточным уровнем навыка и не достиг нужного уровня в магии.

- Тем не менее нельзя быть ни в чём уверенным...

В качестве эксперимента Фабио тайно продал созданный Эго меч через свою дочь. Он хотел понаблюдать за развитием оружия со стороны.

Но, вопреки ожиданиям, приобретшие этот меч игроки начальных и средних уровней действовали им небрежно и после непродолжительного времени с легкостью с ним

расставались. Для всех них этот 'великий' живой меч представлялся обычным оружием с одним или двумя магическими свойствами.

И только один из игроков посчитал оружие странным и создал тему на форуме.

- Произошло нечто необычное. Недавно я подобрал валявшийся на дороге меч со стихийным уроном молнией. То есть стандартный урон оружия от тридцати одного до сорока шести очков, но кроме него имеется дополнительный урон молнией в два очка.

И вот после недели охоты с ним я провёл идентификацию, чтобы узнать, не требует ли он починки. И в результате оказалось, что максимальный урон оружия увеличился на единицу, а урон электричеством вырос до трёх.

Сейчас я подумываю над тем, чтобы приобрести меч получше, но... Что вы думаете обо всём этом?

Ответы не заставили себя долго ждать.

- Видимо, у тебя кратковременная потеря памяти.

- Тебе лучше поменьше налегать на спиртное.

- Можешь показать мне этот меч? Я его не буду забирать, просто осмотрю и сразу же верну обратно.

- Ты ведь бедный новичок, продай его за триста золотых.

- Как и предполагалось, только в руках игрока не ниже среднего или высшего уровня живой меч может проявить свою истинную сущность.

У гномов, конечно, был врождённый талант к кузнечному ремеслу, но вот с магией было туго, так что магическое оружие, сделанное Фабио, они бы эффективно использовать не смогли. При этом кузнецы-эльфы или даже люди могли бы создать магическое оружие намного лучшего качества.

С сожалением Фабио оставил все надежды на производство мощных Эго мечей.

Создание магического меча 1-го начального уровня (3%): позволяет создать магический меч. В соответствии со свойствами использованных материалов готовый меч может приобрести случайные магические эффекты. Позволяет запечатывать внутри оружия магию.

Фабио возлагал большие надежды на этот навык!

- Мне необходимо создать самый лучший магический меч.

И у него было всё, чтобы это сделать. Материалы, обладавшие магическими свойствами, можно было добыть небольшими порциями, убивая сильных монстров, обитавших в глубине подземелий.

- Истинно магические мечи создают не маги, а кузнецы.

Маги могли вложить в оружие некоторое количество маны для вызова магических эффектов, но лишь на ограниченное число раз. А вот кузнецам было доступно создание мечей с постоянно запечатанной магией.

Фабио овладел навыком создания магических мечей после выполнения огромной череды поручений, которая привела к персональному кузнечному заданию.

Кузнец магических мечей.

Секретное искусство гнома-кузнеца, которого возненавидел сам дракон Кэйберн.

Обычное оружие не способно оставить на чешуе Кэйберна и царапины, в то время как использование против него магии является изначально безнадёжным делом.

Гном-кузнец считал, что единственный способ победить дракона - это пронзить его шкуру с помощью клинка, после чего уже разорвать его тело магией изнутри. И судя по всему, это единственный действенный способ победы над драконом.

Для того, чтобы узнать метод изготовления магического меча, вам нужно провести экспедицию в подземелье, в котором исчез этот гном-кузнец.

Сложность: профессиональное задание для кузнецов.

Ограничения: только гномы-кузнецы.

Фабио выполнил это задание тайно, отправившись на него вместе со своей гильдией.

Таким образом он научился делать магические мечи, урон которых не только был выше обычных, но и повышался по мере поглощения ими крови противников и развития 'жажды'. И

поскольку они были лишены серьёзных недостатков Эго мечей, то закономерно стали явно лучшим решением для игроков, ценивших в оружии эффективность.

Банг, Банг, Банг!

Фабио молча ударял по металлу.

- Абсолютное оружие и идеальная броня - вот что сможет поднять кузнеца на недосягаемую для всех других высоту на Версальском континенте.

И поскольку в эту же самую секунду множество других кузнецов проливало свой пот, совершенствуясь, Фабио ни в коем случае не мог позволить себе прохлаждаться.

Трудолюбивый кузнец по своей сути был одним из так называемых 'главных' игроков Версальского континента, скрывавших свои истинные силу и сущность.

* * *

Гильдия Багровые наёмники.

Организация, властвовавшая во множестве королевств Версальского континента. В её ряды принимали игроков не менее чем двухсот восьмидесятого уровня. Гильдия имела представительства во всех королевствах, а также владела прибрежными землями в бассейне реки Нэмир, которые славились своими богатыми ресурсами. На этих обширных землях она правила пятью крепостями и двадцатью восемью поселениями.

И вот Багровые наёмники собрались на встрече в ближайшей от реки Нэмир крепости.

- Бог войны Виид...

- Мастер, может, нам стоит разобраться с ним?

Лидер гильдии, Марэн, одобрительно кивнул.

- Да, Виид заслуживает нашего вызова.

Получить славу победителей самого Бога войны! Для гильдии Багровых наёмников, планировавшей установить господство на всём континенте, победа сулила огромную выгоду.

Но среди участников заседания были и те, кто качал головой в знак несогласия с таким предложением.

- В Земле Магии Виид был кумиром и примером подражания для множества игроков-наёмников. И поскольку многие из них теперь в нашей гильдии, противостояние с Виидом может доставить нам целую кучу проблем.

- Нам нужны убедительные основания. Ведь если мы атакуем его без серьёзных причин, то предстанем в глазах других игроков бандитами и грабителями, которые отбирают последнее, разве я не прав?

- А вот и нет, нам не нужно никаких причин. Подумайте о возможной славе! Ведь это же отличный шанс, чтобы прославиться, став победителями самого Бога войны.

- Лишь время может показать, прославит это нас или же навсегда запятнает.

Каждый из двадцати высокоуровневых наёмников имел свою собственную точку зрения на эту ситуацию, и никто не собирался уступать остальным, поэтому разгорелись жаркие споры.

Лидер гильдии Марэн намеревался растоптать Виида, но, увидев сопротивление многих участников собрания, уже не был так уверен. В случае успеха эта затея, несомненно, принесёт небывалую славу. Звание игрока, убившего Бога войны, казалось ему очень заманчивым. Тем не менее этот факт обязательно вызовет массу недовольства и осуждений со стороны фанатов Виида, и гильдии придётся мириться с этим.

Бывшие игроки 'Земли Магии', вопреки ожиданиям, не относились к Вииду отрицательно. К тому же уже в Королевской дороге его слава успела достигнуть недосягаемых для обычных игроков высот. По известности Виида можно было сравнить с Бадыреем, главой гильдии Гермес, которого признавали абсолютным номером один в игре.

Так что нельзя было точно предугадать все последствия вызова Вииду, столь успешно завершавшему невыполнимые на вид задания и успевшему обзавестись множеством почитателей, поклонявшихся ему, словно идолу.

Нафгел, один из сильнейших среди присутствующих, сказал:

- Какую славу вы хотите обрести, когда целая гильдия выступит против одного? Или, может быть, среди вас есть кто-нибудь, кто осмелится выйти против Виида в одиночку и одержать победу?

- ...

Прозвучавшие слова заставили всех умолкнуть. Даже Марэн не нашёл, что возразить. Силы Виида были непонятны, поскольку он никогда не раскрывал ни своего уровня, ни навыков.

- Его нельзя относить к разряду обычных скульпторов. Кто из вас смог бы повторить то, что он совершил в битве Палланка?

- ...

То, что Виид ни минуты не колебался и проявил несомненный воинский талант в битве, в которой невозможно было победить, было признаком крепости его духа. Игроки восхищались его смелостью и непоколебимостью, проявлявшимися, когда он ставил на кон всё и бросал вызов самой судьбе.

- Если принимать во внимание только боевые навыки, то почти никто из присутствующих здесь не может быть уверен в победе над ним. Также есть вероятность того, что он скрывает свой настоящий класс.

- Нафгел, ты имеешь в виду...

- Да, я хочу сказать, что мы не можем быть полностью уверены в его классе. Ведь он не только использовал магию некромантов, но и показал отличное мастерство боя, из-за чего нельзя говорить о чём-либо наверняка.

Марэн был высокоуровневым игроком и даже входил в топ пятьдесят Королевской дороги, но при этом он абсолютно ничего не знал о возможностях Виида.

Учитывая боевые навыки и умения, использованные в битве с Костяным драконом, а также другие выполненные задания, Виид представлялся могущественным игроком, одолеть которого совсем не просто.

'Во всех сражениях мы выступаем гильдией. И я бы ни за что не осмелился в одиночку... выполнять настолько сложные задания. Так что, вне зависимости от уровня, его боевые навыки в несколько раз превосходят мои'.

Информации о Вииде было катастрофически мало.

В случае поражения в столкновении один на один, где исход боя может поменяться в любой момент, потери будут слишком велики. Если погибнет такой сильный игрок, как Марэн, то ему будет очень сложно вернуть потерянные уровни и опыт. Более того, такое поражение грозит исключением из числа участников совета, в кругу которых всегда царит атмосфера соперничества, и нет места слабым.

Также следует учесть, что сражение с Виидом обязательно снимет какая-нибудь телекомпания. И кому-то придётся взять на себя ответственность при поражении, чреватом запятнанной репутацией.

В голове Марэна все кусочки мозаики разом сложились в одно целое!

'Нам придётся весьма туго, когда мы столкнёмся с Ледяным драконом, Фениксом и вивернами... Не говоря уже о тех неприятностях, что могут быть принесены Виидом при использовании некромантии'.

Мощь некромантии была официально всеми признана.

И хотя люди жаловались на этот класс из-за сложности развития и малого количества сил, но благодаря поразительной сцене, в которой Виид показал всю мощь и будущие перспективы класса, многие стали выбирать именно его.

'Способности некроманта... и невероятная боевая мощь! Только лишь за одно это он заслуживает звание Бога войны'.

В голове Марэна сами собой стали возникать кадры того, как Виид, зловеще улыбаясь, перерезает ему глотку.

- Кхм...

Марэн решил, что пока следует действовать с осторожностью.

- Я не думаю, что проиграю, но ведь нельзя всего предугадать. Так что этот вопрос нужно тщательно обдумать.

- Если же мы отправим экспедиционный отряд в северную часть континента, то ослабим свои позиции и предоставим хороший шанс другим гильдиям, которые только того и ждут, чтобы нас уничтожить.

Гильдия Багровых наёмников обладала немалой властью, и соответственно, у неё было множество врагов. Так что, пусть и временная, потеря основных сил была неразумным решением.

- Нас могут атаковать, пока мы будем пытаться схватить Виида?

- Да, вполне. За то время, пока боевой отряд достигнет назначенной точки в северной части континента, контроль над нашими владениями ослабнет. Для конкурентов будет намного выгоднее захватить наши земли, которые принесут им реальную выгоду, нежели гоняться за Виидом без гарантии на успех. Не так ли?

У гильдии наёмников было множество конкурентов, и никто не мог запретить тем объединиться между собой для свержения общего врага.

Да, Багровым наёмникам следовало тщательно взвесить все 'за' и 'против'.

* * *

Завершив большую распродажу, Виид оставил себе лишь несколько вещей.

Он собирался лично найти будущих хозяев для таких трофеев, как Копьё Софии Великой, Печать Зордии, огромный сапфировый кристалл, алмазы и магическое оружие Исрена.

- Будет неплохо как следует обработать этот кристалл и продать его какому-нибудь аристократу... Ну, или использовать в скульптурном мастерстве лунного света. Остальные же вещи просто продам через сторонние аукционы или сайт тёмных геймеров.

Туалетный столик и обеденный стол, вырезанные из цельного кристалла! На севере подобное трудно продать, а вот в центральной части континента можно было рассчитывать на очень хорошую цену.

После торгов Виид вместе с Жёлтым отправился бродить по улицам Моры.

Жители города узнавали его и кланялись в приветствии.

- Граф, вы вернулись.

- Мой господин, я слышала, вы выполняли важное поручение... Пожалуйста, расскажите нам о ваших приключениях, когда у вас будет свободное время. Мой сын хочет стать таким же, как вы, когда вырастет.

- Граф, я торговец из королевства Ринтель. Для меня большая честь встретить столь знаменитого человека.

После выполнения задания на реке Плача Виид получил много Славы, и теперь НИПы из Центральной части континента горячо приветствовали его.

- У нас во дворе созрели чудесные яблоки, и я приберегла для вас самые лучшие. Вот, господин, попробуйте.

Девушка Анакнэ передала Вииду целую корзину яблок! Она собиралась продать их на рынке, но, увидев правителя Моры, тут же решила отдать ему.

Виид взял корзину и откусил кусок от спелого красного яблока.

- Жёлтый, ты тоже попробуй.

Он кинул быку одно червивое яблоко. Жёлтый высунул язык и осторожно лизнул нежданный подарок, но потом открыл рот пошире и начал жевать.

Виид же величественно стал его поучать:

- Видишь, Жёлтый, люди помогают друг другу в трудные времена. Тебе не кажется, что это всё благодаря свершённой мною ранее добродетели?

Жёлтый абсолютно в это не верил, но кивал головой и продолжал жевать яблоки уже из корзины.

С последнего посещения Виидом Мора сильно изменилась. На массивном мосту по дороге к замку появились таинственные узоры. Это была работа скульпторов, которые наравне с артистами и художниками вовсю украшали город.

- Я строю торговые лавки!

- Пожалуйста, наймите меня, я художник...

- А я скульптор. Готов взяться за потолки!

С появлением заданий, связанных со строительством, творческие деятели объединяли усилия и создавали живописные здания.

Город, стоявший на прозрачных реках и озёрах, постоянно пополнялся произведениями искусства. На замковых шпилях башен Моры теперь висели всевозможные украшения, которыми жители могли любоваться с площади. Среди них можно было заметить головной убор Анкии, принадлежавший авантюристу Сфенсону!

Головной убор леди Анкии

Прочность: 80/80.

Украшение города. Это золотое изделие является антиквариатом.

Эффекты: увеличивает скорость развития торговли города на 2%.

Получаемый за выполнение заданий опыт увеличивается на 1,5%.

Сфенсон был очень талантливым авантюристом. Он демонстрировал на площади Моры головные уборы, которые добыл в северной части континента.

Авантюристы имели право выставлять свои находки на торговых площадях любого поселения. Но помимо продажи предметов за огромные суммы они могли также отдать часть их в качестве пожертвования городу, тем самым получая много очков Славы. Такой поступок помогал сдружиться с местными жителями и получить скидки при покупке товаров. Весьма существенные скидки. Да и работницы местных баров оказывали намного больше внимания! Ко всему этому, некоторые жители специально приходили к таким игрокам, чтобы предложить выполнить задание.

Сфенсон предвидел, что в будущем Мора станет ключевой точкой во всей северной части континента, и намеренно искал и выставлял свои находки именно там.

Вернувшись в Мору после долгого отсутствия, Виид почувствовал царившую вокруг воодушевляющую атмосферу.

- Как же красиво!

- Дорогая, ты тоже думаешь, что мы не ошиблись с выбором?

- Да, тут всё замечательно.

К кардинальным изменениям можно было отнести и то, что появилось огромное количество влюблённых пар, гулявших по мосту и улочкам и любовавшихся открывавшимися красивыми видами.

Многие игроки начинали свой путь в Море, благодаря чему появлялось большое число влюблённых. То была любовь, разгоравшаяся в результате совместной охоты на диких кроликов и лис!

Город ожидал скорый экономический рост благодаря игрокам, тратившим свои средства на покупку местных товаров и услуг, а также сбывавшим свои трофеи.

Как можно было увидеть на примере королевства Розенхайм, расположенного в восточной части континента, ничто так не оживляет город, как большое количество начинающих игроков.

Встречающиеся повсюду новичков с базовой экипировкой в виде деревянного меча да десятка буханок экономно употребляемого ячменного хлеба, уже во всю занимались выполнением мелких поручений.

Радостную Мору переполняла жизненная энергия!

Очень многое изменилось в ней в отсутствие Виида. С ростом количества новичков увеличивалось и число магазинов. И это были не какие-то мелкие прилавки, а вполне себе красивые и солидные заведения.

По правде говоря, в начале торговцы и строители не были в восторге от предложений деятелей искусств.

- Да чем это может помочь?..

- Главное - быстрее построить. Да, кстати, сделать склад попросторнее.

Но, вопреки ожиданиям, в зданиях, которые были всячески украшены и представляли культурную ценность, дела шли намного лучше, чем в обычных. Даже в простых галантереях

поток клиентов устремлялся туда, где было красивее. И это послужило причиной тому, что жители Моры перестали экономить на искусстве.

Скульпторы, живописцы и архитекторы стекались в город, чтобы делать его всё ярче.

- Сегодня мы сыграем пьесу 'Одна ночь в пещере гоблинов'.

Буквально на каждом углу создавались помосты для представлений. В укромных местах шириной с пять лестничных ступенек располагались барды, чтобы спеть и поиграть на инструментах. Раньше нечто подобное можно было встретить лишь в Родиуме, славившемся как город художников и мастеров.

При этом в Море к поэтам, музыкантам и архитекторам относились с почтением. Это являлось результатом весомых вложений, организованных старостой из средств, заработанных Виидом ценой крови и слёз, в предметы искусства.

В других городах уровень культурного развития, как правило, не превышал нуля или одного процента, но в Море на различные культурные ценности тратилось средств в десятки раз больше.

Здесь находилось множество начинающих бардов. К тому же город город нередко посещали знаменитые музыканты, так что, помимо всего прочего, людей привлекали захватывающие мелодии, звучавшие отовсюду.

Более того, благодаря большому наплыву новичков количество появившихся таверн, кузниц, оружейных заведений и лавок, торговавших бронёй, достигло неисчислимого множества.

Улицы переполняли толпы начинающих игроков.

- Очень интересно, какие изменения всё же произошли. Окно сведений региона!

Дзынь!

Провинция Морта.

Некогда провинция империи Нифльхейм. Самая быстро развивающаяся и процветающая территория на Севере Версальского континента. Увеличившаяся торговля способствовала активному товарообороту, поэтому в заведения устремились множество клиентов. Предметы искусства привлекают все большее количество туристов.

Благодаря культурному развитию приток переселенцев становится всё больше, что сказывается на создании новых рабочих мест. Новые граждане проявляют активность и инициативу во всех делах.

Военная мощь:

47

Экономическое развитие:

821

Культурное развитие:

1,130

Технологический прогресс:

310

Религиозное влияние:

89

Региональная политика:

22

Влияние на соседние области:

41%

Влияние империи Нифльхейм: 3,6% (имеет глубокую связь со следующими областями: военная мощь, экономика, культура, технологии, религия, население);

Развитие города:

106

Санитарные условия:

41

Общественное спокойствие:

69%

В городе задействована передовая система водоснабжения и построено новое жильё с применением последних достижений строительства. Но этого недостаточно, чтобы удовлетворить всё нарастающие потребности граждан. Они желают, чтобы правитель больше вкладывался в общественное благоустройство, порядок и безопасность.

Жители хотели бы расширить границы города и увеличить количество проводимых карательных операций против монстров.

Некоторые горожане вспоминают проведённый достаточно давно фестиваль.

Многочисленные скульптуры делают жителей счастливее.

Присутствует небольшая нехватка в картинах.

Бесконечное доверие и поддержка, проявляемые к деятелям искусства, помогли возвышению достоинств города. Граждане стали больше ценить предметы искусства, нежели в других городах, и соответственно, хотят, чтобы увеличились инвестиции в гильдии, связанные с этими сферами деятельности.

Секреты швейного мастерства всё так же передаются по наследству. Однако с появлением множества новых портных эта сфера деятельности имеет множество перспектив, ожидаемых в будущем.

Технология обработки металлов до сих пор находится на начальном этапе развития, и умения кузнецов в производстве оружия и брони пока не достигли должного уровня.

Местная религия основана на поклонении богине Фрее. Жители тверды в своей вере, и изменить их религиозные убеждения будет весьма сложно. Благодаря влиянию ордена Фреи населению нравятся изобилие и развлечения, но при этом они демонстрируют прилежное трудолюбие.

Производимые товары: изделия из кожи и ткани, предметы искусства.

Общая численность населения: 168,101;

Доходы от налогов (в месяц): 178,045 золотых;

Процентное соотношение расходов: армия: 5%; развитие экономики: 32%; культура: 14%; задания и карательные операции: 9%; содержание поселения: 31%; пожертвования ордену Фреи: 9%.

Рост населения, развитие промышленности, приток наёмников и авантюристов - все это вызвало 'налоговый бум'!

- Ха-а...

Виид сохранял серьёзное выражение лица. И хотя уголки его рта пытались приподняться, а мышцы на лице перенапряглись, он всеми силами пытался сдержать рвущийся наружу довольный смех. Сейчас ему хотелось кататься по полу от радости, но в такие моменты, будучи лордом, следовало вести себя достойно.

- Ничего сложного. Кха... Этакая недоразвитая деревушка.

С нахмуренными бровями и слегка подрагивавшими щеками радовавшийся Виид сложил свои губы в фирменную 'подлую' улыбку!

Больше всего Виида обрадовало то, что пожертвования ордену Фреи сократились с пятнадцати до девяти процентов.

- С увеличением прибыли города объём отчислений сам по себе урегулировался.

Хотя, по сути, пожертвования увеличились, но их доля в общей прибыли стала значительно меньше.

Благодаря всеобщему благосостоянию вложения в развитие культуры, военной мощи, экономики и развитие города постоянно возрастали. Прирост новичков тоже увеличивался, так что это поселение по праву могло носить гордое звание среднего города.

- Вот только мы не взимаем должного количества налогов с населения.

На улице, по которой шёл Виид, восемьдесят шесть из ста игроков было новичками. Их потоки устремились в Мору из-за низкого уровня налогов, множества приключений, свободных охотничьих угодий и скульптур вроде Башни света. Всё это добавляло позитивности царившей вокруг атмосфере.

- С развитием всех этих новичков налоги также дорастут до немыслимых размеров!

Будущее представлялось Вииду в розовом цвете. Это были оптимистичные мысли, присущие каждому лорду.

Конечно, в Море хватало и отрицательных моментов.

Например, город ни с кем не был связан помимо ордена Фреи. Так что у игроков, собиравшихся стать священниками, совсем не было выбора.

Технологическое развитие также было на начальном этапе, а из-за нехватки кузнецов качество оружия и брони оставляло желать лучшего. Кроме того, поскольку количество произведённой амуниции было невелико, торговавшие оружием и бронёй магазины к утру оказывались уже пусты. Игроки были также недовольны и тем, что приходилось платить приличные суммы за снаряжение начального уровня.

Манауэ, осознав, в какой выгодной позиции он оказался из-за преобладания спроса над предложением, зарабатывал немалые суммы, закупая и поставляя оружие в город.

Но Виид по этому поводу не сильно переживал.

- Сейчас всё в зачаточном состоянии, но пройдёт время, и количество кузнецов увеличится.

Для такой работы, как создание, ремонт и укрепление брони с оружием, кузнецы были попросту незаменимы! Так что в Море к ним относились весьма почтительно, почти как к священникам, и рост их количества оставался лишь вопросом времени. Несмотря на все недостатки начинающих игроков, они любили приключения и, помогая друг другу, быстро развивались.

Виид вышел за границу города.

Вокруг в распаханных полях быстро росли пшеница и ячмень. Пшеница, благословлённая на плодородие священниками ордена Фреи, склоняла свои тяжелые колосья до самой земли. Также можно было увидеть много рабочих с кирками в руках, шедших в горы добывать руду и

минералы.

- Нужно побольше заработать.

- Без денег в кармане нормальная жизнь невозможна, так что...

- Я не могу поохотиться из-за высоких цен на оружие.

- Это ещё ничего. Цены на броню настолько завысили, что тошно вспоминать.

- Фух, ну зачем я выбрал класс воина, для которого важна защита? Лучше бы я стал священником ордена Фреи.

Это новички с кирками в руках направлялись в рудные шахты. С самого начала практически любой игрок мог работать киркой, не говоря уже о физически развитых воинах, мечниках, рыцарях и других классах, для которых показатель силы являлся преобладающим. Так что начинающие игроки с опущенными плечами шли работать в шахты, чтобы заработать немного денег.

- Какая прекрасная картина. Уголки губ Виида сами собой устремились вверх. На свет вновь явилась его фирменная улыбка! Наблюдаемая им эксплуатация рабочей силы ясно показывала, что экономика Моры находится на верном пути.

Глава 3. Правитель Моры

Нахи Юун переполняли ожидания.

- Это отличный шанс встретиться с ним лично.

Оказаться один на один с Ли Хэном! В третий раз составлять контракт по телефону было бы неприемлемо, так что она собиралась договориться о встрече и лично прийти к нему с договором в руках.

Нахи Юун была талантливой сотрудницей, дослужившейся до должности секретаря в канцелярии генерального директора, но она никогда ранее не встречала людей, которые произвели бы на неё столь же сильное впечатление, как Ли Хэн. При одной лишь мысли о нём у Нахи Юун начинало колотиться сердце.

- Для этого человека три миллиона долларов словно валяющаяся на улице мелочь.

При первом телефонном звонке, когда она сказала Ли Хэну, что его аккаунт в игре был продан за три миллиона девяносто тысяч долларов, он просто равнодушно положил трубку. Именно тогда Ли Хэн показался ей тем самым мужчиной, о котором она всегда мечтала!

До сих пор Нахи Юун не могла забыть тот шок.

Позже, когда она связывалась с нужными людьми по поводу кастинга на программу 'Восемь героев', ей предоставился шанс второго короткого разговора с Ли Хэном. В то время он достиг всего двухсот девятнадцатого уровня. И поскольку Нахи Юун тоже была игроком Королевской дороги, причём с более высоким уровнем, она закономерно не посчитала это чем-то

выдающимся.

Но её пренебрежение длилось недолго.

Достижения Ли Хэна в заданиях с вампирами клана Джеолио, в войне с Бессмертной армией, сражении с Костяным драконом и захвате крепости ордена Эмбиню заставили её передумать!

Нахи Юун могла наблюдать за Ли Хэном лишь через видеоролики других телекомпаний. Именно в них она восхищалась тем, как лихо он в образе орка Каричи руководил армией из орков и тёмных эльфов! Он настолько её очаровал, что она стала фанаткой и даже повесила большой постер с Каричи дома на стене.

- Хм, стоит ли звонить в такое время?

Обычно Нахи Юун особо не церемонилась и связывалась с людьми, когда ей самой вздумается. Благодаря должности секретаря в канцелярии генерального директора ей были рады всегда и везде. Тем не менее, собравшись было звонить Ли Хэну, она так разволновалась, что долго не могла решиться.

Но Нахи Юун все же взяла себя в руки и набрала его номер.

Не прозвучало и двух гудков, как раздался щелчок поднятой трубки.

- Здравствуйте, это Нахи Юун. Вы меня помните?

Она произнесла эти слова таким ласково-нежным голосом, что любой, услышавший его в этот момент, непременно бы растаял. В то же время её сильно беспокоила возможность того, что трубку мог поднять не Ли Хэн, а кто-то другой, но, слава богу, всё обошлось.

- Кто это? - донёсся из динамика грубый голос Хэна.

Если до звонка Нахи Юун была взволнована, то теперь попросту растерялась от такого вопроса.

- Разве вы не помните? Это же я, Нахи Юун.

Это был уже их третий телефонный разговор, и она предполагала, что он вспомнит её имя.

- И что?

- ...

- Я занятой человек, так что попрошу вас впредь не отвлекать меня своими звонками.

Пи-Пи-Пи...

Ли Хэн положил трубку.

* * *

У подножия горы, на которой Виид когда-то возвёл скульптуру Башни света, толпа людей не убывала даже в полдень. Туристы, наслаждавшиеся издалека её видом, были готовы ждать

своей очереди хоть до вечера. На горных вершинах хребта находилось множество скульптур Виида, и кроме того, некоторые начинающие скульпторы тоже заполнили свободное пространство своими творениями.

Данное место можно было по праву назвать прекрасным парком скульптур. Для многих на Версальском континенте оно уже стало известным как 'Парк света'.

Кроме того, это замечательное место дополнял изумительный вид, открывавшийся на Мору и крепость правителя! Красивые здания и скульптура богини Фреи отлично просматривались с вершин гор.

Именно туда и направился Виид с Жёлтым.

- Это правитель Моры.

- Правитель? Значит, он тот скульптор, который вырезал Башню света.

- Это же Бог войны Виид!

Выкрики узнавших его туристов сопровождали Виида весь путь наверх. Пройдя мимо игроков, он уселся на свободной площадке и достал нож для резьбы.

'Нужно создать нечто полезное, способное пригодиться в дальнейшем'.

Выполняя задание 'Альянс освободителей', Виид прочувствовал границы своих возможностей. Являясь скульптором, он мог заработать много очков характеристик, но его боевые способности всё равно оставались относительно низкими. Что-то, конечно, компенсировали техника секущего ножа и другие навыки, но если смотреть вперёд, для предстоящих заданий этого могло оказаться недостаточно.

'Я больше не могу использовать Власть вождя, так что, если в дальнейшем мне встретятся такие же сильные враги, как Бэрекен или Королевская гидра, у меня не будет ни единого шанса на победу'.

В последнем сражении Виид использовал всё, что имел. Он полностью исчерпал мощь 'Власти вождя' в трости, а также снизил до минимума прочность Плиты покоя, так что их дальнейшее использование стало невозможным. А ведь ещё предстояло выполнить вторую и третью части цепочки заданий, обходясь уже без столь сильных козырей.

Вииду пришлось преодолеть столь много испытаний ради завершения первого этапа задания сложности 'S', что сейчас он просто не мог допустить провала.

* * *

С каждым движением ножа от камня с хрустом отлетали новые куски.

Виид задумал вырезать много скульптур. И поскольку священники Фреи не имели ничего против других религий, он собирался для начала создать статую бога Лу, с которым Фрея разделяла общие ценности.

Орден Лу поклонялся свету и являлся врагом нападавших под покровом темноты монстров, так что для улучшения общественного порядка и безопасности новая божественная скульптура

оказалась бы весьма кстати.

'В больших работах в первую очередь важна прочность, а раз так, то основным материалом, несомненно, должен быть камень'.

Виид быстро 'крошил' глыбу, которая впоследствии и должна была стать основой скульптуры. Скульптуры, которая размерами не уступит Башне света!

Статуи бога Лу были возведены в самых разных уголках Версальского континента. И так как его образ не имел такой неопределённости, как у Фреи, на проработку внешности Вииду не потребовалось столь же много времени.

- А вот теперь начинается самое важное.

Виид сделал глубокий вдох. Ему было настолько жалко тратить материалы, что по телу заструился холодный пот, однако без этих затрат завершение скульптуры стало бы невозможным.

Шестой высший уровень скульптурного мастерства. Если создать еще несколько скульптур, то в скором времени можно было достигнуть седьмого.

- Как же мне жаль, но...

Виид начал медленно перебирать собранные в крепости ордена Эмбиню обломки. Откладывая в сторону куски из прочного металла, пригодные для кузнечного ремесла, он стал плавить всё золотое.

- О нет, моя прелесть...

Вскоре ярко пылающее жидкое золото было готово.

Виид расплавил его, поскольку на определённом уровне мастерства кузнецы могли научиться покрывать вещь тонким слоем золота. Выражаясь профессиональным языком, наносить позолоту!

- Нет, этого не хватит и на половину...

Даже после того как Виид расплавил все имевшиеся куски золота, их всё равно не хватало на такую большую скульптуру.

- Может, подмешать чего-нибудь?

Но он тут же покачал головой. Если проба золота понизится, это отразится и на создаваемой скульптуре.

- Настоящее золото должно иметь только двадцать четыре карата.

И он добавил в смесь древние золотые монеты и слитки, добытые на охоте.

- О боже, мои сокровища...

Каждый раз, когда он помешивал полученную массу, по золоту пробегало невероятно прекрасное сияние. Для Виида, который в жизни размешивал только водянистый суп мисо, позволить себе нечто подобное было невероятной роскошью.

Окружающие игроки не могли скрыть своего изумления.

- Неужели скульптор Виид собирается создать ещё одну гигантскую скульптуру?

- И, кажется, он решил её целиком покрыть золотом.

Всех очень интересовало, какой же в итоге станет скульптура бога Лу. Ожидания людей сильней всего, когда работа уже практически подходит к финалу. Поэтому все большее их число собиралось вокруг, чтобы понаблюдать за самим Виидом, человеком, создавшим Пирамиду, Башню света и даже статую богини.

- Это же какие налоги он установил в Море, раз смог позволить себе потратить столько на одну скульптуру?

- Как и следовало ожидать, у правителей всегда куча денег.

- Я вам говорю, все они мошенники и воры. Как вы думаете, сколько он заработал, когда игроки перебрались на Север?

Среди зрителей появились и завистники, считавшие Виида богачом. Такова была одна из сторон его огромной популярности.

- Перестаньте критиковать нашего графа!

- Да, всё это время он поддерживал низкие налоговые ставки.

- А для создания скульптур он использовал лишь личные средства, не говоря уже о тратах на возведение всех этих зданий поверх руин, в которых ранее пребывала Мора. Как вы можете говорить такое о нашем замечательном правителе!..

- И вы ведь наверняка не понимаете, для чего при продаже своих товаров на площади он пытается выбить с покупателей хоть на медяк больше, не так ли?

Некоторые молоденькие добросердечные девушки, столкнувшиеся с критикой окружающих, защищали Виида со слезами на глазах.

- Он старается заработать лишний медяк, чтобы потратить его на Мору. Всё ради нас!

Защищавшие Виида игроки считали его святым, великолепным правителем, который оберегает всех жителей и гостей города!

Сам же Виид сейчас был настолько напряжён, что не мог позволить себе отвлекаться.

- Нельзя проронить ни единой капли.

В полном сосредоточении он покрывал золотом скульптуру.

Виид с раннего детства научился оклеивать стены и пол. Ведь частенько в прошлом, в преддверии холодных зим, он покрывал своё жильё слой за слоем страницами газет, оставшимися после почтовой доставки.

- Клеить требовалось быстро! При этом нельзя было допускать, чтобы где-то образовывался двойной слой. И уж тем более, чтобы появлялись выпуклости или неровности.

Воспользовавшись опытом оклейки, Виид покрывал статую золотом. Конечно, эти два занятия сильно отличались друг от друга. Ведь в процессе нанесения золота приходилось разглаживать неровности и стараться сделать слой как можно тоньше, из-за чего выполнять работу было значительно сложнее. Тем не менее в трудные моменты Вииду помогали выученные ранее навыки. Такие, например, как Рисование, которое пускай и находилось на начальном уровне, но оказывало весьма заметный положительный эффект.

Спустя некоторое время голова скульптуры была полностью завершена. Теперь она ярко сверкала в солнечных лучах. В её глаза были вставлены драгоценные камни небесно-голубого цвета. Пронзительный взгляд был направлен вдаль, а волосы, казалось, вот-вот затрепещут от ветра.

Вот так, начиная с головы и опускаясь всё ниже, постепенно формировался гордый образ бога Солнца.

- Ух ты!

- Очень красиво.

Игроки, наблюдавшие за процессом создания скульптуры, обеспечили трансляцию всего происходившего в режиме реального времени в Интернете.

Золотая статуя бога Лу, созданная Виидом. С большим луком и стрелами в руках, она приобрела свой законченный и величественный вид.

Для других скульпторов создание подобной работы оказалось бы весьма трудной задачей, но Виид уже успел набрать солидный опыт на больших скульптурах. В частности, он заблаговременно оставил часть материала для создания оружия.

Дзынь!

Вы завершили статую ордена Лу!

Очередной шедевр, созданный благочестивым скульптором Виидом, являющимся значимой фигурой в сфере скульптурного искусства.

Статуя Лу, одного из богов Версальского континента, олицетворяющего собой Солнце, завершена. Покрытая чистым золотом, она будет весьма высоко оценена священниками ордена Лу.

Художественная ценность: 9112. Творение великого скульптора Виида.

Эффекты:

- У всех, кто посмотрит на статую бога Лу при дневном освещении, скорость восстановления Здоровья и Маны увеличивается на 23% в течение суток.

- Божественная сила священников Лу увеличивается на 12% в течение суток.

- Снижается шанс провала священной магии.

- Паладины ордена Лу не теряют боевой дух, а их Храбрость увеличивается до максимального значения.

- Сила увеличивается на 12.

- Максимальная Живучесть повышается на 20%.

- Максимальное Здоровье повышается на 25%.

- На 7% увеличивается вероятность выпадения вещей в течение суток.

Данные эффекты не сочетаются с воздействием других скульптур.

Количество созданных религиозных скульптур: 1.

Получен опыт в Скульптурном мастерстве.

Навык Ремесло достиг 7 высшего уровня. Эффективность всех ремесленных работ, требующих владения инструментами, увеличивается на 8%. Также это влияет и на другие различные аспекты.

Слава увеличивается на 499.

Искусство повышается на 35.

Сила увеличивается на 3.

Вера повышается на 15.

Вы создали религиозную скульптуру. Благодаря этому ваша близость с орденом Лу увеличивается. Вы получаете их благосклонность. Вероятность посещения города Моры священниками ордена Лу повышается.

За создание Религиозной скульптуры все характеристики увеличиваются на 2.

Вииду удалось создать религиозную скульптуру!

И теперь для достижения седьмого уровня скульптурного мастерства ему оставалось получить всего семнадцать процентов опыта.

- Нужно ещё создать одну или две Грандиозных скульптуры.

К сожалению, с развитием скульптурного мастерства рост навыка сильно замедлялся, однако сложившаяся ситуация пробудила в Вииде желание продолжить немедленно. Правда, поскольку уже были созданы статуи богини Фреи и бога Лу, в дальнейших работах ему теперь нельзя было делать ничего, что бы с ними не сочеталось.

- Думаю, этих огромных каменных скульптур уже вполне достаточно.

Конечно, Виид ещё мог создать работу, олицетворяющую бога ночи или же покровителя воров или варваров, но проблема была в том, что они требовали много времени и, самое главное, совершенно не подходили городу.

Вполне можно было ожидать, что после создания статуи вора общественный порядок и безопасность значительно снизятся. Ведь если город заполонят воры, это неизбежно приведёт к проблемам. Скульптура варвара же стала бы вызывать страх у жителей своей массивностью и физической развитостью. Конечно, это не касалось тех мест, где жили сами варвары.

- Неважно. У меня еще много материалов для создания скульптур.

Виид сменил хватку на ноже для резьбы. Вокруг собралась большая толпа игроков, пришедших поглазеть на статую Лу, так что не стоило тянуть с приготовлением еды.

* * *

- Бог войны Виид и есть граф Моры!

Путешествовавшие отрядами высокоуровневые игроки вовсю наслаждались охотой и приключениями в окрестностях Моры. Многие из них проявляли сильный интерес к Вииду, но на север из центра континента пришли всё же именно в поисках новых заданий и сильных монстров.

В свою очередь, туристы и начинающие игроки практически не обращали внимания на слухи о Боге войны Вииде. Они, конечно, знали, что это весьма известный игрок, но он не вызывал у них какого-либо особого интереса.

И только для обладателей боевых классов Виид был не только авторитетом, но и, зачастую, ещё и соперником, которого очень хотелось превзойти.

- Пойдём же, взглянем на Виида.

- Уважаемый, вы, случайно, не подскажете, где его можно найти?

Новость о возвращении Виида распространилась по всему Северу практически моментально, но поскольку отряд в этот момент находился довольно далеко от города, обратный путь занял много времени.

Однако как только игроки вернулись, то сразу же начали собирать новости и слухи о деятельности Виида. В этом процессе они и натолкнулись на одного торговца, располагавшего нужными сведениями.

- Вы имеете в виду графа Виида?

- Да, именно его.

- Ах, так вы пришли полюбоваться. Он создаёт скульптуру на вершине вон той горы.

- Скульптуру?

- Именно, но это долгий и нудный процесс, так что вам лучше посетить это место где-то послезавтра.

Воин Хон наклонил голову в недоумении.

- Он что, правда вырезает скульптуру?

Голос паладина Биллео был пронизан напряжением:

- Ходят слухи о том, что у него класс скульптора.

- Я тоже слышал, что граф Моры - скульптор. Но сам факт этого немыслим! Тот Виид, которого мы знаем, явно не подходит для этого по характеру.

Каждому из присутствовавших в отряде игроков пришлось множество раз умереть от рук Виида в Земле Магии. И пускай тогда они имели лишь средний уровень в игре, выступая в рядах гильдии, они множество раз оказывали ему сопротивление. Так что всем им был хорошо знаком тот самый Виид, который со страшной эффективностью вырезал целые полчища игроков!

Хон, недоумевая, произнёс:

- Скульптор... Может, это какой-то другой Виид, то есть не Бог войны, а чёрт знает кто?

Воин Галрик первым сделал шаг по направлению к горам.

- Мы всё узнаем, если сами смотаемся туда и посмотрим. Пустая болтовня же ни к чему не приведёт, ведь так?

И тогда отряд из семерых друзей, куда входили Хон, Биллео и Галрик, бросился к горам. Все они были высокоуровневыми игроками, входившими в топ-рейтинг провинции Морта! Так что даже уровень бегущего среди них с развивавшейся мантией священника был выше трёхсотого.

Поскольку отряд уже давно находился в провинции, игроки прекрасно знали дорогу к нужной горе. Располагавшуюся там Башню света они непременно посещали каждый раз, когда отправлялись за границы города.

- Это просто немыслимо, что правителем выбранного нами для базы города оказался именно Виид.

- Да к тому же мы ещё должны быть ему благодарны за то, что он предоставил нам возможность охотиться под эффектами от всех этих великолепных скульптур.

В этот момент от мелькавших в беспорядке мыслей в головах друзей шумело так, словно их огрели чем-то тяжёлым по голове.

Тем временем чем ближе отряд оказывался к скульптуре, тем больше дорога заполнялась туристами и начинающими игроками. Все они с улыбками двигались по направлению к горам!

- Оу, посмотри вон на ту, она просто нечто!

- Да, мы точно не ошиблись в своём выборе. Только начав свой путь в Море, можно охотиться, любуясь настолько прекрасными произведениями искусства.

Участники отряда в полной мере разделяли то, о чём говорили двое собеседников.

Хон начинал свой игровой путь в пустынном шахтёрском городке. Он намеренно сделал такой выбор для того, чтобы развиваться быстрее других. Но даже после, перебравшись в крупный город, не мог припомнить там каких-либо особых произведений искусств.

Когда же по континенту распространились слухи о том, что в королевстве Розенхайм была возведена Пирамида, Хон даже немного позавидовал другим. Так как новичкам, делавшим свои первые шаги в игре, благословения скульптур приносили невиданную пользу и поддержку.

- Действие одной Башни света - уже что-то невероятное.

Отряд, в котором состоял Хон, достиг начала поднимавшейся в горы огромной толпы. Поскольку близился закат, желавших подняться наверх было весьма много. Только ночью Башня света показывала всю мощь своих эффектов, из-за чего все без исключения игроки стремились её посетить.

Маги, не желавшие стоять в очереди, поднимались наверх с помощью заклинаний полёта, чем вызывали зависть у всех окружающих.

Галрик предложил:

- А мы чего ждём, может, тоже полетим?

- Возражения?

Не услышав их, маг Истон наложил заклинание полёта на участников отряда, и они поднялись в воздух. При виде этого другие игроки тут же устремились к магу.

- Уважаемый маг, не могли бы вы наложить заклинание и на меня?

- Пожалуйста, поднимите и нас тоже! Господин маг, я умоляю вас, помогите.

- Господин маг...

Истон, благодаря своему заклинанию полёта, моментально стал популярен. В этот момент его можно было сравнить с какой-нибудь рок-звездой. Наблюдавший сверху, как бесчисленное число игроков окружило мага, Хон кивнул остальным:

- Оставим его, пошли.

Так они бросили Истона на земле.

- Он же маг. Когда разберётся, сам нас догонит.

И отряд дружно устремился к вершине горы. Однако оказавшись там, они увидели не только Башню света, но и другую огромную скульптуру. При взгляде на неё один из участников отряда, Хаинс, который был священником ордена Лу, не смог скрыть своего восторга.

- Статуя Лу, здесь...

Усиление божественной скульптуры! Благодаря её воздействию, значительно увеличивавшему Веру и силу божественной магии, возможности Хаинса во время охоты в окрестностях Моры теперь станут намного шире.

Священники ордена Фреи уже вовсю пользовались подобными эффектами. Когда они вблизи статуи Фреи благословляли или излечивали других своей магией, результат был гораздо лучше обычного.

Да что говорить, сила данного эффекта была такова, что уже прямо внутри самой Моры организовывались различные объединения и даже целые гильдии, такие как: 'Союз богини Фреи', 'Альянс мужчин-священников' или 'Гильдия плодородия'.

- Полагаю, многие священники ордена Лу теперь переберутся сюда.

В свою очередь, если численность паладинов и священников сильно увеличится, в скором времени можно было ожидать и открытия целого храма в городе.

- Но где же сам Виид?

Хон окинул взором окрестности Башни света. К их прилёту уже наступила ночь, и поскольку вокруг башни собралось огромное количество людей, различить среди них Виида было довольно трудно.

Биллео указал пальцем в сторону.

- Возможно, он там, или нет?

К одному хорошо освещённому факелами месту, где продавали еду, устремлялась длинная очередь из игроков.

- Хорошо, для начала посмотрим там.

Хон и Биллео, а за ними и все остальные подлетели туда и опустились на землю. После чего их взгляды сразу же привлёк большой плакат-меню с перечнем продаваемых блюд.

- Вы только посмотрите на это!

- Что?!

Суп из Дракона

120 золотых

Лапша из Королевской гидры

100 золотых

Суп из костей скелетов для снятия похмелья

13 золотых

Гриль из мяса Дракона (1 порция 150г)

380 золотых

Гриль из мяса Королевской гидры (1 порция 100 г)

80 золотых

Место добычи: бассейн реки Плача.

Мы используем только свежие продукты.

- Ого!

Если цены обескуражили участников отряда, то ингредиенты просто шокировали.

- Налетай, покупай! Отдаю дешево, практически бесплатно! Такого мяса вы никогда в жизни не пробовали. Драконье мясо! Вкуснейший пряный суп с драконьим мясом.

Громкие зазывания повара распространялись далеко вокруг.

- Что-то слишком дорого.

- Но когда нам ещё предоставится шанс попробовать столь экзотическое мясо?

- И правда, это же убийственный деликатес, настоящее драконье мясо... Ведь так?

Отстоявшие очередь люди споро забирали свои порции. При этом сервис в закусочной лавке был просто никчёмен: не было ни стульев, ни столов, даже посуда отсутствовала. Игрокам приходилось подходить со своими тарелками, в которые им и накладывали блюда.

- Вы действительно думаете, что Виид где-то здесь?

Хон покрутил головой, но, к сожалению, никого похожего не нашёл. В это время Биллео расспросил окружающих людей и поспешил поделиться новостями с друзьями.

- Говорят, он и есть шеф-повар.

- Ты серьёзно?

- Ну, так многие утверждают.

Значительное число жителей Моры подверглось эксплуатации при создании статуи богини Фреи. Так что, если мягко выражаться, они совместно с Виидом участвовали в одном задании и точно знали его в лицо.

- Но нам же говорили, что он создавал скульптуру. Откуда же тогда взялась еда?

- К моменту завершения скульптуры вокруг Виида собралось множество туристов. Помимо них пришли игроки и жители Моры, чтобы увидеть своего правителя. Ты разве не помнишь, какая собралась толпа у основания горы?

Хон кивнул. Даже он заметил, что обычно такое количество народа можно было встретить разве что в крупных городах или столицах королевств. А увидеть подобное тут, на севере Моры, было чем-то невероятным.

- Так что это именно Виид сейчас продаёт блюда собственного приготовления.

- Продаёт... Но кто станет платить такие деньги за еду?

- Виид сначала хотел продавать всё дешевле, однако игроки сами уговорили его повысить цены. Но это и неудивительно. Ведь после употребления одного килограмма мяса дракона Живучесть увеличивается на двадцать, максимальный объём Здоровья - на сто двадцать, а Сила - на семь очков.

Хон неверяще вытаращил глаза.

- Это что, правда? Разве вообще возможно сотворить такое с едой?

- Да, некоторые игроки уже успели испытать эффект на себе.

- Вот как... Ну, если мясо Дракона и Королевской гидры столь чудодейственно, то оно стоит своих золотых.

Хон и Галрик посчитали это приемлемым. Они увидели шанс не только попробовать изысканное блюдо, но и в дополнение к этому еще повысить очки характеристик, которые будут в дальнейшем приносить постоянную пользу.

- Может, нам тоже стоит встать в очередь?

- А ведь верно, когда еще доведётся заполучить драконьего мяса. К тому же ещё и повышающего характеристики. Если мы сейчас его не попробуем, потом точно будем жалеть.

Хон, Галрик, Биллео и остальные встали в очередь.

Жажда повышения характеристик была присуща всем, невзирая на пол и возраст. В данном вопросе даже маги, которым важней всего были Интеллект и Мудрость, не отказались бы повысить Силу или Ловкость. Забота о своём Здоровье важна для всех, независимо от профессии и пола!

Таким образом количество игроков, встававших в очередь за едой, всё увеличивалось.

* * *

Это был действительно суп, правда, как оказалось, дракон только по нему проплыл! То же касалось и лапши, которая являлась обычной пшеничной лапшой, сваренной на мясном бульоне из Королевской гидры! Ну, а в супе из костей скелетов мяса практически не было. Но зато все блюда действительно поднимали какие-то характеристики игрока на один или два пункта. Это стало возможным благодаря использованию высококачественных ингредиентов, а также невиданному мастерству повара.

Виид, получавший бешеный доход с каждого блюда, заранее приготовил огромное количество пищи. Её было так много, что, окажись здесь армейский повар, он бы растрогался от умиления.

- Вести бизнес трудно лишь в самом начале. Но потом, когда процесс отлажен, начинаешь сходить с ума от количества клиентов.

Самой большой проблемой для любого бизнеса всегда были налоги! Но в данном случае, когда все отчисления шли в казну Моры, они в конечном итоге оказывалась в карманах Виида. Более того, как граф он привлёк жителей города помогать работать на кухне.

Заведение получилось настолько прибыльным, что в нём готовили уже не блюда, а деньги. И пока оно остаётся популярным, в мире вряд ли найдётся много других дел, способных приносить такой же доход, как торговля продуктами. Особенно если в этой торговле вы можете бессовестно завышать цены!

Вы получили опыт в Готовке.

Мастерство приготовления еды выросло с шестого среднего уровня до восьмого.

Всё время пребывания у реки Плача Виид усердно повышал навык готовки, создавая различное спиртное. Так он практически достиг в нём седьмого среднего уровня. Благодаря же тому, что мясо Королевской гидры и Чёрного змея имело высшее качество, навык вырос невероятно быстро.

Тем временем приготовленное мясо моментально разлеталось. Во многом потому, что его количество было строго ограничено, и поэтому клиенты пытались заранее закупиться по полной, в чём между собой серьёзно конкурировали.

- Господин Виид, пожалуйста, дайте мне семь порций.

- А я возьму сразу двенадцать.

Замороженное Ледяным драконом мясо доставлялось партиями Жёлтым! И как только оно размораживалось, то тут же раскупалось. Вокруг уже было так много чадящих костров, что идущий от них дым окутал весь горный хребет.

- Ещё вы можете приобрести бульон, сваренный на костях Чёрного змея.

Варившиеся более двенадцати раз кости уже практически не давали навара, тем не менее бульон распродавался!

Ну, и конечно, к жареному мясу предлагались заранее приготовленные напитки.

- Утренняя роса - тридцать золотых. Водка столетней выдержки - восемьдесят золотых. Количество ограничено, спешите купить.

Выращивавшая цветы Фрина, которая ранее была захвачена и обращена в камень вампиром Торидо, теперь отвечала за продажу спиртного.

Виид, пользуясь возникшим ажиотажем, спешил распродать запасы заранее изготовленного спиртного. Всё потому, что сейчас он мог получить за алкоголь намного больше, нежели при продаже его отдельно.

* * *

Отряд искателей приключений добрался до крепости Эмбиню.

- Хм, так вот, значит, где проходило то ожесточённое сражение.

- Тут такая леденящая атмосфера, что невольно ожидаешь, что сейчас кто-то выскочит.

Хон, Биллео, Галрик и остальные достигли окрестностей реки Плача к вечеру следующего дня. До этого они успели истратить последние деньги и объесться мясом Чёрного змея и Королевской гидры так, что характеристики вообще больше не повышались.

- Смотрю, вы собираетесь взять сразу на всех. Специально для вас я сделаю скидку в двадцать серебряных на каждую порцию. Это мясо - настоящая драгоценность, так что желаю вам

приятного аппетита.

Участники отряда растрогались до слез, услышав подобное от Виида. Конечно, можно подумать, что и эта цена несправедлива, но делать это стоило явно не тогда, когда у Виида в руках нож!

После плотного ужина игроки отрядом отправились воспользоваться телепортом на площади. Однако стоило им только приблизиться к нему, как паладины и солдаты Моры преградили путь.

- Вы не можете использовать портал.

Хон вежливо поинтересовался:

- Для этого нужно выполнить какое-то поручение, да? Возможно, вы дадите задание?

Но выслушавший эти предположения солдат отрицательно покачал головой.

- Нет, вам нужно оплатить использование портала.

- И какова плата?

- Триста пятьдесят золотых с человека.

Неожиданно для себя Хон и остальные участники отряда попали в сложную ситуацию, поскольку потратили практически все свои сбережения на еду.

Хон окинул взглядом своих спутников и спросил:

- И что теперь будем делать?

- Как что? Пойдём и заработаем эти деньги.

Маг Истон порылся в сумке. Обычно за счёт изготовления магических предметов он всегда имел солидную сумму на руках, однако недавние траты на алкоголь и мясо не обошли стороной и его кошелёк.

- У нас нет особого выбора. Думаю, сейчас как раз пришло время избавиться от всех вещей, которые мы не используем.

- Ты что, серьёзно?

- Да, давайте приведём наш багаж в порядок.

И члены отряда стали продавать торговцам Моры используемые в прошлом мечи, броню и другие предметы, наподобие хранившейся отдельно руды. Таким образом они собирали средства для предстоящей охоты. Плата за использование телепорта, конечно, была высокой, но скрывавшиеся на другой стороне охотничьи угодья, несомненно, того стоили.

Вот так, собрав нужную сумму, отряд переместился к резиденции ордена Металоста, после чего своим ходом добрался до крепости Эмбиню. Крепость встретила их разрушенными стенами и башнями, а также нескончаемыми остатками скелетов, которые, казалось, вот-вот возьмут и оживут.

Охвативший окрестности крепости, идущий от реки туман добавлял ночной атмосфере ещё большей жути, но всё же это не помешало более чем восьмидесяти игрокам, тоже воспользовавшимся порталом, прийти в это место. Взволнованные предстоящими приключениями, все они первым делом прибыли к крепости Эмбиню, чтобы своими глазами посмотреть на место ожесточенного сражения.

- Продаю полезные в охоте товары. Покупаю за хорошую цену все виды трофеев.

Торговец Манауэ уже успел расположиться около входа в крепость ордена Эмбиню в своей лавке. Торговля в данном месте была ориентирована только на высокоуровневых игроков, так что прибыль ожидалась высокая.

- Предлагаю услуги воина. Готов сражаться до последней капли крови.

- Я Витесса. Пожалуйста, возьмите меня с собой, вы же меня знаете.

Пришедшие сюда в одиночку игроки быстро формировали новые охотничьи отряды. Ну, а поскольку Хон и его отряд не нуждались в дополнительных участниках, они просто начали готовиться к охоте.

В этот момент со стороны равнин показался Виид. В развевавшемся на ветру чёрном плаще он шёл прямиком к крепости. Дойдя до неё, он обратился к тем, кто собрался в окрестностях.

- Друзья, быть может... вам нужно задание?

- ...

- Я могу поделиться со всеми желающими своим заданием. Оно уровня сложности 'B'.

Виид имел определённые сомнения насчёт личного выполнения задания. Для его завершения требовалось сражаться в подземельях, куда он не мог взять большую часть скульптур. Кроме того, там находился лабиринт, на блуждание в котором пришлось бы потратить кучу времени.

- Что это за задание? - с интересом спросила златовласая девушка-заклинательница.

Бог войны и Виид... Мнения на данный счёт до сих пор расходились, но если допустить, что скульптор Виид и Бог войны Виид - это одно и то же лицо, то именно он сейчас и предлагал своё задание.

- Задание по освобождению захваченных в плен членов ордена Металоста. Это часть выполняемой мною сейчас цепочки заданий.

- Что, серьёзно?

Следовало иметь в виду, что, даже если Виид поделится последовательным заданием с другими, все примкнувшие к нему в середине не смогут перейти на следующие этапы, поскольку не участвовали в выполнении с самого начала. Так что для окружающих игроков задание было единоразовым.

Но даже этот факт не мог повлиять на привлекательность такого приглашения. Большинству из тех, кто пришёл сюда, доводилось лишь слышать об ордене Металоста, каким-то образом относившемся к армии Возрождения.

- Так это место связано с Дэймондом и его армией?

- Да, вполне возможно.

Когда Виид разрушил козни ордена Эмбиню, священники Возрождения потеряли способность возрождать демонических созданий, используя души умерших. Так что не только победа над орденом Эмбиню, но и ослабление угрозы от армии Возрождения оказало сильный эффект на мировую славу Виида как искателя приключений. Как итог, армия Возрождения теперь не могла больше наращивать свои силы и завязла в осаде крепости Одейн.

- Где проходит задание?

- Прямо здесь, в подземной тюрьме.

- В самом деле?

Столпившиеся около крепости Эмбиню игроки, в том числе девушка-заклинательница, подошли к Вииду. Его предложение было уж слишком заманчивым, так что они решили участвовать!

- Господин Виид, пожалуйста, поделитесь со мной заданием!

- И со мной! Я вам очень благодарна, что вы делитесь с нами тем, что наверняка было не так уж легко добыть.

Услышав все эти благодарности, Виид улыбнулся и продолжил:

- Тем не менее для участия нужно сделать взнос. В размере 800 золотых.

- ...

Задание уровня сложности 'B', связанное с орденом Металоста! Пускай оно и не допускало к выполнению всей цепочки заданий, но завершив его, несомненно, можно было ожидать много очков опыта, славы и какой-нибудь другой награды.

И прекрасно знавший всё это Виид, как обычно зарабатывал деньги посредством своих махинаций и невероятного завышения цен!

Глава 4. Прелесть медной монеты

Пока отряды игроков вели поиски пленных ордена Металоста, Виид занялся созданием скульптур. Поскольку подземелье крепости представляло собой один огромный лабиринт, вряд ли стоило ожидать завершения задания за один или два дня.

- Мир скульптурного искусства безграничен.

За свои несколько тысяч лет существования скульптура прошла серьёзный путь развития. Наряду с живописью её даже можно было называть основой, истоком всего искусства.

Виид с легкостью создал несколько статуэток в виде оленя, кролика, волка и лисы.

- Я столько раз вырезал этих маленьких созданий, что меня уже от них воротит.

Он вспомнил те времена, когда продавал подобные статуэтки в качестве сувениров в королевстве Розенхайм. Тогда, будучи начинающим игроком, Виид с весельем мечтал, как заработает с помощью них гору медяков. При этом, со своим начальным уровнем скульптурного мастерства, он мог лишь передавать основные черты животных, да стараться сделать их миловидными.

- Чем проще и милее выглядели сувениры, тем лучше они продавались.

Важным был и маленький вес статуэток, поскольку они не должны были оказаться обременительными для покупателей. Тем не менее сейчас, вспоминая прошлых лисиц и оленей, Виид собирался творить совершенно иные скульптуры.

- Я попробую создать самых реалистичных оленя и волка.

Виид начал вырезать скульптуру оленя, превосходившего размерами оригинал практически в три раза. При этом в работе он использовал такие драгоценные материалы, как гранит и перидот. Сам же процесс создания оленьих невинных глаз, круглого носа и стройного тела с ногами занял у него целых два дня.

Дзынь!

Вы завершили скульптуру Пятнистого оленя.

Скульптура, пронизанная страстью скульптора.

Обычное, казалось бы, животное было создано с невероятным мастерством и тщательностью. Работа опровергает ожидания по отношению к создателю, поскольку не несёт новых творческих идей или приёмов. Тем не менее её, несомненно, можно назвать самой выдающейся скульптурой оленя из всех, расположенных на континенте.

Скульптура настолько явственно передаёт образ, что увидевший её издалека волк непременно решит, что олень настоящий, и бросится в погоню.

Художественная ценность: 72, работа великого скульптора Виида.

Особые эффекты:

- У всех, кто посмотрел на скульптуру Пятнистого оленя, Удача повышается на 27% в течение суток.

- В ближайших окрестностях скорость размножения оленей увеличивается на 350%.

- В свою очередь скорость размножения волков также увеличивается на 230%.

- Повышается качество оленьей кожи и пищевых ингредиентов.

- Интеллект оленей повышается, что осложняет на них охоту монстрам.

- Увеличивается вероятность возникновения крупных кочующих оленьих стад.

Вы получили опыт в скульптурном мастерстве.

Слава увеличивается на 6.

Искусство повышается на 2.

Художественная ценность 'Пятнистого оленя' оказалась низкой, поскольку Виид уже множество раз создавал похожие скульптуры, да и в мире их было полным-полно. Тем не менее полученные эффекты полностью оправдали его ожидания.

- Для начинающих игроков олени станут наилегчайшей охотничьей добычей.

Олени не боялись людей и не убегали, когда те к ним подходили, так что были идеальным источником по добыче кожи и мяса.

Следующим скульптурам, медведю и лисе, Виид уделил ещё большее внимание. Медведь в его исполнении яростно бил передними лапами по стволу дерева, в то время как лиса имела целых девять хвостов!

Это привело к увеличению рождаемости чёрных медведей, обитавших вокруг Моры. Повышению рождаемости и хитрости лис. И, как следствие, к ещё большему количеству монстров, на которых могли охотиться начинающие игроки.

- Шкуры и мясо ещё больше повысят богатство Моры.

Портняжное дело Моры было сильно развито, так что шкуры животных тут можно было продать по весьма хорошей цене. И для начинающих игроков, у которых вечно тяжело с финансами, это было неоценимой возможностью для заработка!

- Всё во имя деления с ближними.

Чем богаче становились игроки в Море, тем больше с них можно было взимать. Создавая скульптуры животных, Виид нацеливался именно на такой эффект. Он использовал все свои навыки, дабы внести коренные изменения в жизнь города.

- Му-у-у!

Благодаря Жёлтому количество коров в Море также значительно возросло.

А ведь во времена, когда окружающими землями владели вампиры, их вообще не было. Да и о какой живности тогда могла идти речь, если в поселении царил такой голод, что даже старосте приходилось питаться лишь несколькими сладкими картофелинами.

Домашний скот же появилась в городе позже, когда несколько привезённых торговцами коров было передано в руки игроков с классами Фермера, Скотовода и Дрессировщика животных. Ну, а с появлением хлевов питавшиеся днём свежей травой животные окончательно распространились по округе. Поскольку ночью в тепле и безопасности они начали активно спариваться и размножаться.

Ну а если в какой-нибудь из хлевов заходил Жёлтый, вероятность того, что обитавшие там самки забеременеют, достигала всех ста процентов! Причём рождались в этом случае исключительно крепкие телята.

Ко всему этому, блуждавшие по Северу дикие коровы образовывали стада и со всех сторон стекались к Море. Для всех них Жёлтый был истинным правителем быков! И с его появлением в городе окружающие земли заполонили бизоны и буйволы, что и так увеличило доступную для охотников добычу.

Но всё же ни одна из созданных скульптур животных не была той работой, которой Виид действительно собирался уделить все свои силы и внимание.

- Мне нужно создать нечто уникальное, не похожее на предыдущее.

Виид думал об огромной скульптуре из бронзы, меди или сплава любых других недорогих металлов! Ведь со средним кузнечным мастерством он мог легко добыть подобные материалы посредством переплавки грошового оружия и брони.

Виид отправил 'шёпот':

- Манауэ?

- Да-а.

- У меня есть для тебя заказ.

- Вот как? Слушаю внимательно.

- Мне требуется как можно больше оружия, брони и других металлических изделий, продающихся по дешёвке. В общем, нужно скупить всё, что не дороже одного золотого.

- Это совсем не сложно. Но ты уверен, что нужно скупить вообще всё, что возможно?

- Да.

- А мои комиссионные?

Манауэ поднял довольно щекотливый вопрос. Ведь даже при всех дружеских отношениях нельзя работать за бесплатно! Но в то же время он прекрасно понимал, что получить оплату от Виида будет совсем не просто.

- Комиссионные... Я поделюсь с тобой ценной информацией, благодаря которой можно хорошенько заработать.

Порой ценная информация для торговцев была важнее золота. И уж если она идёт от человека, которому удавалось вытрясти деньги даже с маленьких детей, то его словам стоило поверить.

- Хорошо, ты можешь на меня рассчитывать.

Манауэ тут же задействовал все свои торговые лавки и начал закупать металлические трофеи. Начинающие игроки встретили такой поворот дел с восторгом, поскольку нечасто можно было вот так, без заморочек, продать ненужный хлам за приемлемую цену.

- А с чего это торговцы начали закупать низкоуровневые оружие и броню?

- По запросу графа Моры. Вроде бы он делает это в помощь начинающим игрокам.

- Вот, значит, как... В городе и так низкие налоги, а для охоты в окружающих угодьях не нужно платить сборов. Да по сравнению с центром континента тут настоящий рай!

Игроки стали ещё доброжелательней относиться к Вииду.

Манауэ же добросовестно сгружал все скупленные вещи у искусственного озера возле статуи богини Фреи. Очень скоро их набралось столько, что они образовали целую гору, напоминавшую собой свалку металлолома.

Тогда Виид собрал всех кузнецов Моры и построил рядом гигантскую плавильню. При этом он начисто злоупотребил властью лорда! Многие привлечённые мастера из-за этого просрочили заказы, но при этом всё равно не имели претензий, поскольку трудились ради новой скульптуры. Все они прекрасно понимали, сколько пользы приносят подобные произведения искусства городу.

От игроков поступало множество просьб создать скульптуру, связанную с их классом. Однако Виид уже определился с тем, что будет в этот раз возводить.

- Сперва нужно добыть огромное количество расплавленного металла.

Для плавки предметов и получения материала были привлечены все те же кузнецы.

Из всего полученного металла Виид решил использовать для работы именно медь. Обладавшая красивым цветом и относительной дешевизной, она была самым

распространённым материалом для оружия начинающих игроков!

Хотя в то же время большинство игроков сразу же после двадцатого уровня обычно выбрасывало или продавало медное оружие. Всё потому, что из-за маленького урона и низкой прочности оно частенько ломалось во время сражения.

- Тем не менее в качестве материала для скульптуры медь подходит в самый раз.

Прочность не являлась самым важным показателем для скульптуры. Все огромные работы имели солидную толщину слоя металла, так что практически никогда не приходилось беспокоиться о долговечности или поломке. И медь в этом случае подходила как никогда лучше, поскольку уже изначально обладала красивым цветом.

- Земляно-о-ой…

- Да здравствует Виид, обладатель абсолютной харизмы! Я услышал призыв и явился, хозяин.

Почва рядом с Виидом собралась в небольшую кучу и сформировала тело земляного духа, который теперь кланялся в ноги! Этот дух бесконечно доверял Вииду, и был готов сделать для своего творца, всё что угодно.

- Мне нужна твоя помощь в одном деле, Земляной.

- Так приказывай, хозяин. Я последую за тобой, даже если это грозит потерей тела.

Прошедший через жёсткий ментальный тренинг дух ждал ужасных указаний.

И Виид приказал:

- Собери окружающую грязь.

- …

- Ты должен собрать её в огромном количестве.

Задачей, для которой Виид вызвал духа, оказался простой сбор грязи.

- Слушаюсь, хозяин.

Земляной моментально организовал огромное количество грязи. Для этого он смешал мелкие песчинки с водой из озера. В какой-то мере получившийся результат можно было назвать рукотворным болотом.

Виид закатал рукава и выдвинулся вперёд.

- Пора нам начать работу.

- А что именно нужно делать?

- Сперва сформировать основу. Другими словами, заложить крепкий фундамент.

В работе с грязью Виид чувствовал себя уверенно. Ещё в далеком детстве во время дождя он лепил из неё целые дома и плотины. В общем, вовсю придавался распространённому детскому развлечению - игре в песочнице!

'Это не стоило денег, так что во время дождя можно было играть сколько угодно'.

И вот тот мальчик, который при затяжных ливнях упорно возился с грязью, повзрослел и стал Виидом. А полученный им тогда опыт пригодился во время работы на стройке для идеального просчета пропорций воды, песка и цемента! Или же при заделки щелей ванной, когда приходилось использовать силикон. В этих и многих других случаях он применял знания, полученные именно при баловстве с грязью.

- Весь потенциал людей развивается именно в раннем возрасте.

Так что и в этот раз Виид обратился к своему опыту, чтобы создать гигантскую форму. Она достигала невиданной высоты, не уступавшей как минимум двенадцатиэтажному зданию! Это стало возможным благодаря помощи Земляного, который переносил грязь наверх, где уже Виид с лопатой слой за слоем придавал ей твёрдости, после чего со скульптурным ножом доводил форму до финального результата.

Только вот после завершения этой работы проблема оказалась в том, что сколь бы дешева ни была медь, для заполнения столь внушительной формы, всё равно требовалось потратить огромные средства.

- Земляной.

- Слушаю, хозяин!

- Ты любишь сауну?

- Эм... А что такое сауна?

- Есть такое место, называется глиняной сауной. И поскольку ты земляной дух, то точно не помрёшь от жара... Первый опыт очень важен. Так что позови всех своих друзей и залезайте внутрь.

Действуя с помощью угроз, Виид заставил земляных духов заполнить пустоту формы, после чего залил её расплавленной медью.

Дынг, дынг, дынг!

И когда в конце концов Виид разбил форму, образовалась огромная статуя! Созданная с помощью жертв земляных, она являла собой образ ловкой и огромной ящерицы. Чёрного змеёныша с маленькими, как будто не выросшими лапками!

Правда, статуя ещё не была готова, требовалось многое доработать.

- Проще всего будет начать с головы.

Вытащив полученную в качестве трофея голову Чёрного змея, Виид начал тщательно, сверяясь с оригиналом, завершать деталь за деталью.

- Идентификация!

Голова Чёрного змея Фрейкиса.

Прочность: 1,671/3,200

Голова Чёрного змея. Содержит неведомую силу. Не терпит грубого к ней отношения.

Эффекты: Может быть задействована с определённым предметом.

По правде говоря, нельзя было точно сказать, для чего предназначалась голова змея.

- Столь сильного монстра, вроде бы, никто раньше не побеждал...

В сражении с четырехсотуровневым боссом даже участие целой гильдии не давало уверенности в победе. При этом сама победа была гарантированно сопряжена с огромнейшими потерями!

И если учитывать, что ещё никто ранее не пытался охотиться на Королевскую гидру, не стоило и говорить, что Виид являлся первым человеком, которому удалось победить Чёрного змея.

Виид тщательно проработал морду, крылья, туловище и лапы босса. Поскольку он лично сражался против этого монстра, ему удалось с легкостью передать всю его кровожадность и подлость. С широко расправленными крыльями и изогнутой в броске шеей Чёрный змей сверлил всякого перед ним жаждущими крови глазами!

Дзынь!

Пожалуйста, дайте название завершённой скульптуре.

- Хм...

Виид мельком окинул взглядом скульптуру. Получившаяся работа оказалась настолько живой, что он невольно во всех деталях вспомнил прошедшую битву.

- Чертовски сильный Чёрный змей.

Чертовски сильный Чёрный змей, вы уверены?

- Да.

Дзынь!

Вы завершили создание Грандиозной скульптуры, Чертовски сильного Чёрного змея!

Грандиозная скульптура от прославленного скульптора! Выполнена из металла.

Для скульпторов, изучающих кузнечное мастерство, данная работа станет отличным примером по использованию разнообразных материалов и техник в создании произведений искусства.

Стараниями скульптора был воссоздан образ Чёрного змея Фрейкиса, сражённого около реки Плача. Работа идеально передаёт грозного монстра при его жизни. И теперь Фрейкис, который являлся великим злом Версальского континента, навсегда останется в виде скульптуры. И каждый сможет ощутить когда-то испускаемые им ужас и мощь.

Художественная ценность: 10,921. Творение мастера, идущего по пути создания истинных произведений искусства.

Особые эффекты: У всех, кто посмотрит на скульптуру, в течение суток:

- Скорость восстановления Здоровья и Маны увеличивается на 31%.

- Значение всех характеристик увеличивается на 15.

- Значение Мудрости и Интеллекта повышается на 54.

- Вероятность появления монстров вида змей увеличивается.

- Вероятность агрессии монстров снижается вдвое.

- Уменьшается шум при передвижении воров и убийц в подземельях на 37%, а также

увеличивается эффективность навыков скрытности.

Данные эффекты не сочетаются с воздействием других скульптур.

Количество созданных Грандиозных скульптур: 6.

Вы получили опыт в Скульптурном мастерстве.

Вы получили опыт в Ремесле.

Навык Понимание скульптур повысился на 1.

Слава увеличилась на 912.

Искусство повысилось на 17.

Выносливость увеличилась на 3.

Стойкость повысилась на 19.

Мудрость увеличилась на 7.

За создание Грандиозной скульптуры все характеристики увеличиваются на 3.

- Проверка Скульптурного мастерства!

Скульптурное мастерство 6-го высшего уровня (99%): Позволяет создавать скульптуры. Удачные работы можно продавать по высоким ценам. Выдающиеся работы позволяют прославить своё имя и обрести Славу. Способствует получению расположения у девушек.

Для перехода на следующий уровень не хватило всего одного процента опыта.

- Раз так, будет достаточно создать ещё одну Прекрасную или Грандиозную скульптуру.

Даже с учётом того, что навык скульптурного мастерства рос довольно медленно, до достижения следующего уровня Вииду оставалось всего ничего. И уже при получении седьмого высшего уровня до конечной точки развития будет не хватать всего трёх уровней.

Виид использовал остатки меди и создал ещё одну скульптуру уже в виде Королевской гидры. Он расположил её рядом со статуей богини Фреи, тем самым завершив довольно-таки странную композицию. Теперь с одной стороны от прекрасной богини располагался питомец-хранитель, в то время как с другой высился девятиглавый монстр, жаждавший отнять её жизнь! Вот так находившийся справа Чёрный змей и возвышавшаяся слева Королевская гидра вошли в жизнь города.

С появлением новых достопримечательностей увеличилось и мастерство Виида.

Скульптурное мастерство достигло 7-го высшего уровня. Скульптуры становятся удивительно детальными и тщательно обработанными. Ваши познания в сфере искусства расширяются, характеристики Мудрость и Интеллект повышаются на 52. Обаяние увеличивается на 39.

Навык Скульптурного мастерства всегда оправдывал ожидания. Каждое приближение к его последним уровням сопровождалось значительными бонусами и повышением характеристик. Причём помимо очевидных изменений были и неочевидные. Например, при работе с лунным светом становилось возможным использовать более разнообразные цвета.

- Нужно истратить весь оставшийся металл.

Поскольку все предметы уже были расплавлены, а материал остался, Виид решил создать какое-нибудь обмундирование для скульптур. В конечном итоге он остановился на доспехах, в которые и намеревался облачить Королевскую гидру и Чёрного змея.

- Для повышения кузнечного мастерства тоже нужно нечто особенное.

Если бы такой второсортный материал, как медь, пошёл бы на создание обычного оружия, то кузнечное мастерство практически бы не повысилось. Поэтому Виид и решил потратить все остатки на огромную защиту для скульптур.

- Ну, а если потом понадобятся деньги, то вновь расплавлю и продам.

Точно так же поступали многие другие кузнецы, когда срочно нуждались в средствах. Они брали и заново плавили созданные ими же оружие и броню. Со стороны могло показаться, что этим они сводили на нет весь свой труд, вложенный при изготовлении предметов, но на самом деле это был один из способов избавления от не пользовавшихся популярностью у покупателей

или же некачественно сделанных, но содержавших ценные материалы предметов.

Колоссальных размеров броня:

Прочность: 2,060/2,060. Защита: 269.

Произведение талантливого кузнеца. Творца, обладающего художественным вкусом.

Имеет невероятную прочность, но из-за огромного веса, весьма вероятно, не найдёт достойного применения. Благодаря тому, что в сплаве содержится небольшое количество серебра и мифрила, броня наделена сопротивлением к магии.

Ограничения: Сила 1980. Предмет предназначен для гигантских монстров.

Эффекты:

- Ловкость -210

- Практически не поддаётся разрушению.

- Абсолютная защита против стрелкового оружия

- Сопротивление к магии +3%

Кузнечное мастерство перешло на 4-й средний уровень. Урон и Защита производимых вами вещей повышаются. Радиус поражения и меткость осадного оружия увеличивается.

Вследствие долгих ударов молотом Сила повышается на 2.

Благодаря созданию необычной брони Слава увеличивается на 13.

Наконец, и кузнечное мастерство достигло четвёртого среднего уровня.

Закончив обмундирование Королевской гидры, Виид сразу же переключился на броню для Чёрного змея.

- На этот раз толщину сделаю не более одного сантиметра.

Конечно, даже с такой толщиной вес и прочность получались чрезмерными, но Виид шёл на это в большей степени ради экономии материала. Всё потому, что добытая Манауэ гора металла была практически израсходована.

Начинающие игроки, а также священники и паладины, наблюдавшие изо дня в день за созданием скульптур, - все они были шокированы тем, как гора предметов быстро уменьшалась в размерах.

- Он использовал все вещи…

- Монстр, это самый настоящий монстр. Не зря говорят, что правитель Моры является воплощением тяжёлой работы… Это действительно так.

Возведённая возле стен замка композиция богини в компании двух огромных монстров стала явственным примером для других игроков. Глядя на эти скульптуры, созданные из дешевых материалов, они могли проникнуться тем, что такое по-настоящему тяжелая и рутинная работа.

Теперь все скульптуры, которые Виид собирался создать в Море, были завершены. И он испытывал то самое радостно-освежающее чувство, как будто копившаяся неделями гора грязной одежды, наконец, была постирана.

Правда, до сих пор сообщения о выполнении задания, связанного с подземной тюрьмой ордена Эмбиню, так и не поступило. Всё же это был действительно запутанный лабиринт, полный всевозможных ловушек, которые уже привели к немалому числу жертв.

- Тогда, думаю, пора выполнить одно затянувшееся дельце.

Задание за один медяк, просьба отца, желавшего заполучить скульптуру своей нерождённой дочери. Виид заплатил целых четыре тысячи золотых вору из Ассоциации тёмных геймеров, чтобы заполучить отчёт о Мандоле и его жене, обитавших в королевстве Литн.

- Пускай оплата - всего медяк, но даже в этом случае нельзя подходить к делу легкомысленно.

Виид собирался создать скульптуру ребёнка, используя материалы высочайшего качества. А именно кожи Чёрного змея и Королевской гидры!

- Всё равно ни броня, ни мантия из них не получатся, слишком уж много повреждений.

Создать же куклу милой маленькой девочки, используя неиспорченные части кожи, было вполне возможно. Тем более что для создания скульптур можно было использовать не только кузнечное мастерство. В этот раз при работе над реалистичной куклой Виид собирался потренироваться в шитье.

Поскольку скульптурное мастерство не имело пределов, преградой и источником вдохновения при создании работ являлась только фантазия скульптора.

- В этот раз я поставлю на кон свою честь скульптора и создам не меньше, чем Грандиозную работу.

И, конечно же, в этом случае Виид рассчитывал на дополнительные комиссионные.

- Награда в один медяк. Аха-ха-ха!

Носивший мифриловые ботинки Мандол, несомненно, относился к игровой элите. А это означало, что у него не только водилась куча денег, но и был чрезвычайно высокий уровень.

- Возможно, заполучу обувь! Ведь самому её покупать нет смысла, всё равно не поносить без высокого уровня.

Что Виид знал точно, Мандол был семейным человеком, очень любившим свою жену. Поэтому и не верил в то, что наградой за работу так и останется один жалкий медяк! Ведь, как показывала жизнь, если творить добро и вести себя при этом скромно, обязательно случится что-то хорошее.

Так Виид окончательно погрузился в мечты о мифриловых ботинках Мандола!

Глава 5. Визит Союн

Будни 'Наполовину жаренного, наполовину в специях' тянулись как обычно.

- Ко-ко-ко!

С появлением на голове крупного гребня он окончательно превратился во взрослого

корейского петуха, который теперь гулял по саду и беззаботно клевал земляных червяков.

- Союн, твой завтрак.

Объедаясь приготовленной для Союн едой, Наполовину жаренный, наполовину в специях чувствовал себя в полной безопасности. Он подрёмывал среди заботливо выращенных бонсаев и придавался всем прелестям жизни!

Находившемуся в тепле и довольствии петуху нечего было и желать. Союн ласково его поглаживала, периодически даже потискивала. Жизнь петуха была преисполнена нескончаемым счастьем.

Тем не менее Союн почему-то всё равно чувствовала себя перед ним виноватой.

'Как жаль, что я не могу всегда быть рядом'.

Каждый раз, когда она погружалась в капсулу или же направлялась на учёбу в университет, Наполовину жаренный, наполовину в специях оставался один в больнице.

- Ко-ко-ко.

И вот, глядя на качающего взад-вперёд головой питомца, Союн твердо решила:

'Я приведу тебе... друга'.

* * *

После экзаменов, студенческого фестиваля и спортивных соревнований до летних каникул оставалось всего ничего - две недели.

Вот только Ли Хэн всё ходил и ворчал:

- Что это за университет такой? Даже в армии срок службы уменьшили, почему бы и в университете не сократить учёбу до трёх или двух лет?

То, что на протяжении следующих трёх лет и шести месяцев придётся платить умопомрачительные деньги за обучение, представлялось Ли Хэну ужасным тёмным будущим. Он словно оказался в шкуре заключенного, вынужденного ждать конца тюремного срока.

- Причём, если окончить обучение, университет не назначит пенсию, не гарантирует устройство в крупную иностранную компанию. Да даже пожизненную медицинскую страховку не даст...

Вот такие неутешительные выводы о безнадёжном положении учащихся.

При взгляде на все эти нескончаемые бары, клубы с игровыми капсулами и закусочные Ли Хэну становилось страшно за будущее образовательной системы Кореи.

- Перед каждым университетом должна располагаться прибрежная зона или заливное поле для выращивания риса. И вот тогда, проголодавшись, можно будет пойти помочь старикам-фермерам с урожаем. Ну, а после - с ними и отобедать. Прибрежная зона же... Это вообще неисчерпаемый источник морепродуктов. Берёшь лодку с сетью и - вперёд!

Имея одну лопату в руках, в прибрежной зоне можно вообще не волноваться о еде. Желудок всегда будет набит свежепойманными устрицами или осьминогами, приправленными, например, пастой из красного перца с уксусом. Можно даже расставить сети и, используя приливы и отливы, наловить рыбы!

- Вот тогда не было бы смысла во всех этих закусочных...

Подобное положение вещей могло бы стать новым символом образования. Студенты, читающие учебники во время ловли рыбы, после укрепляли бы дружбу за готовкой острого рыбьего супа. И тогда вместо баров, парикмахерских и магазинов перед учебными заведениями появились бы дисконтные магазины для рыбалки.

Как обычно, во время обеда Ли Хэн расположился на траве перед университетом. Рядом с ним сидела с едой и Союн.

Используя палочки, Хэн отправил гарнир в рот.

'Да, вкусно'.

Обеды, начавшиеся с кимбапов и суши, теперь содержали говяжьи рёбрышки с рисовыми хлебцами.

'Тепленькие, ещё даже не успели остыть'.

Ли Хэн и не догадывался о существовании специальных обеденных коробок с подогревом, позволявших поддерживать пищу в разогретом состоянии. Он просто радовался тому, что мог наесться до отвала говяжьими рёбрышками без какой-либо оплаты.

'Это и есть вкус настоящей говядины'.

Во время учёбы в средней и старшей школах Ли Хэн не мог пользоваться школьной столовой, так как не имел возможности заплатить за обед. Но не мог он и голодать, поэтому тайком доставал свой поднос и шёл за обедом. Таким образом ему приходилось изо дня в день попадать в крайне неудобное положение и следить за тем, чтобы это не обнаружилось. Тогда Хэн с завистью смотрел на обедавших одноклассников, о которых так заботились родители.

- ...

Слегка покусывая губы, Союн смотрела, как Ли Хэн с аппетитом уплетал обед. В этот момент казалось, что она вот-вот улыбнётся. И эта улыбка могла бы сделать счастливыми многих, правда, шансы увидеть её были низки. Тем не мене сейчас Союн совсем не походила на ту холодную, отстранённую девушку, которая стала прообразом при создании скульптуры богини Фреи.

Союн налила ячменного чая в чашку и протянула её Хэну.

- Ох, спасибо.

Сделав пару глотков, Ли Хэн неохотно произнёс:

- Не стоит тебе есть только овощи. Хочешь, я поделюсь с тобой ребрышком?

Хэн был убежден, что в жизни не бывает ничего бесплатного, даже если люди что-то дарят. Поэтому он закономерно решил, что неожиданно проявленная щедрость с чаем являлась

хитрым планом по добыче ребрышек!

'В последнее время Союн, кажется, стала немного добрее...'

Даже и не предполагавший, что именно Союн оставляла коробки с завтраком, Ли Хэн пребывал в полной уверенности в собственной щедрости. Но Союн отрицательно покачала головой. Ей было приятно видеть уже одно то, с каким удовольствием он наслаждался приготовленным ею обедом.

Ли Хэн переспросил:

- Возможно, тогда два рёбрышка?

- ...

- Три с половиной?

Его лицо исказилось от размышлений, сколько же ребрышек она хочет за то, что угостила чашкой ячменного чая! Раньше Ли Хэн уже делился обедом с Союн и помнил, как она проглатывала кимбапы. Очень хорошо помнил...

Он вздохнул.

'Я же не скряга какой-нибудь. Иногда есть место и щедрости'.

Раньше, в детстве, Ли Хэн часто брал с собой одну лишь ложку и ходил к друзьям, чтобы пообедать. Так что вспоминая своё тогдашнее жалкое положение, Хэн мог понять и посочувствовать Союн.

- Не стоит стесняться. Я просто не наедался... То есть не люблю наедаться мясом. Так что бери столько, сколько хочешь.

Ли Хэн взял одно ребрышко и положил в её обеденную коробку.

Тогда Союн слегка приоткрыла рот и осторожно откусила небольшой кусочек. Это выглядело настолько милым, что в голове Хэна спутались мысли.

Полюбовавшись немного, как ест Союн, Ли Хэн тоже принялся с аппетитом уплетать рёбрышки. Ведь он не собирался делиться абсолютно всеми ими.

- Почему так вкусно? Прямо тают во рту.

Хэн, не стесняясь, хватал ребрышки сразу обеими руками и обгладывал до косточек!

В конце концов он не оставил ни единого рисового зернышка, начисто опустошив всю коробку. Однако последнее рёбрышко Ли Хэн отдал именно Союн. Это было настолько по-джентльменски, что он очень гордился собой.

'Я отдал ей целых три рёбрышка, так что она должна остаться довольной'.

В конце, как всегда, Ли Хэн достал записку, чтобы прочесть новое послание.

- Интересно, она опять поблагодарит меня за то, что я так аппетитно съел обед? Пускай я даже не представляю, кто эта девушка, но она очень ко мне добра.

Однако в этот раз Хэн прочёл в записке нечто совершенно иное.

У меня есть просьба.

Ты сегодня свободен после занятий?

Просьба таинственной незнакомки, что день за днём оставляла ему обед!

Ли Хэн с удовольствием ел все приготовленные ею блюда. Обычно к обеду у него уже текли слюнки. Ну, а сегодня вообще были приготовлены бесподобные говяжьи рёбрышки.

В это время Союн своими лучистыми глазами следила за реакцией Хэна.

- Всё же очень любопытно, кто это на самом деле. Хорошо.

Преисполненный благодарности к незнакомке Ли Хэн написал в записке ответ.

На третьем этаже факультета управления, в аудитории B07, в четыре часа заканчивается занятие. Приходи, если сможешь.

* * *

К завершению занятий Ли Хэн начал немного беспокоиться.

- Всё же что это за девушка?

Её кулинарное искусство было поистине превосходно.

- Конечно, не очень хорошо, что при приготовлении она, не жалея, использует дорогие ингредиенты да и еду приносит только в фирменных обеденных коробках, но я не думаю, что она плохая.

В голове Ли Хэна уже сформировался образ его таинственной незнакомки.

- Кха-кха.

Пак Сунджо, Чхве Сангжун и Ли Южон уже были наслышаны о девушке, оставлявшей Хэну обеды. Так что, узнав, что сегодня она, наконец, раскроет себя, они решили задержаться и посмотреть, кто же это.

Чхве Сангжун покачал головой в знак того, что эта встреча ни к чему хорошему не приведёт:

- Ну же, Хэн! Неужели ты не понимаешь? Ну, не может готовившая тебе обед девушка быть хорошенькой. Да я почти уверен, что она ненормальная. Ведь я прав, Южон?

- Честно говоря... Довольно странно, что кто-то целый месяц оставлял тебе обед и до сегодняшнего дня скрывался. Я бы советовал не ожидать от этой встречи слишком многого.

- Ну вот, Хэн, ты слышал Южона? Давай ты не будешь рассказывать нам сказки о невидимой принцессе? Скорее всего, это какая-нибудь старая профессорша или же социальная работница.

Тем не менее с лица Ли Хэна не сходила улыбка. То, что кто-то готовил ему обеды, было очень значимым для него.

- Нет, не может с такой заботой готовивший мне еду человек... оказаться плохим.

Отношение к незнакомке со стороны Ли Хэна уже давно нельзя было назвать 'нормальным'. Всю жизнь он не оставался никому должным и отдавал ровно столько, сколько получал. Поэтому, начав получать неожиданные обеды, он пришёл к очевидному выводу: она точно хороший человек!

- Вы сегодня потрудились на славу. Не забудьте выполнить задания, и до встречи на следующем занятии.

Профессор покинул аудиторию, за ним, собрав вещи, последовали студенты. Вот только Ли Хэн и сидевшие вокруг него знакомые по-прежнему оставались на месте.

- Любопытно, кто же придёт?

- Я считаю, это будет старая дева. Хотя не исключаю и какого-нибудь студента с факультета физической культуры и спорта.

Учащиеся, занимавшиеся физкультурой и боевыми искусствами, при каждой встрече с Ли Хэном кланялись ему, выказывая своё огромное уважение.

Неожиданно покидавшие аудиторию студенты застыли в проходе.

- О боже мой! Это Союн!

- Неужели у неё здесь лекция?

Признанная красавица университета! Союн вошла в аудиторию. Она была одета в обворожительное зелёное платье и держала в руках одну из коробочек для обеда.

- Не может быть...

Лица парней перекосило. Они прекрасно знали, что сегодня после занятий в аудиторию придёт та неизвестная девушка, которая готовила Ли Хэну обеды.

- Так наш братан каждый день съедал блюда этой богини?

- Это трагедия!

Парни впали в шок и депрессию!

Ли Хэн же почувствовал, что его обманули. Он довольно часто встречался с Союн по разным причинам, и та неловкость, замкнутость, что была между ними в начале, уже исчезла. Можно даже сказать, что после сборов, фестиваля и совместных обедов они даже сдружились. Все её подлости в игре покрылись дымкой и вспоминались теперь со смехом.

Однако, узнав о том, что именно Союн готовила обеды, Ли Хэн сильно напрягся.

'Что же она затевает...'

Его захлестнули подозрения. Он допустил чудовищную ошибку, когда без должной осторожности принялся есть приготовленные неизвестно кем обеды.

'Чёрт! Что же я натворил! Это же практически то же, что быть обманутым кредитной компанией, которая предлагает беспроцентный займ на десять дней'.

Эти сожаления и самокритика, шедшие вслед за глупым промахом!

Союн же подошла и протянула записку.

Ты исполнишь мою просьбу?

Ли Хэна затрясло, как осиновый лист.

'Она поджидала этот момент! Ждала больше месяца...'

Свиней убивают только после того, как хорошенько откормят. На протяжении долгого времени Союн кормила его и теперь собиралась сделать нечто невероятно страшное!

Но Ли Хэн не желал оставаться у неё в долгу. Уж ему-то было прекрасно известно, что долг с процентами только увеличивается и со временем достигает таких масштабов, что избавиться от него уже становится невозможно.

- Если просьба в разумных пределах, и я смогу её выполнить, то... да.

С явным облегчением Союн достала другую приготовленную записку.

Наполовину жаренному, наполовину в специях нужен друг.

- Наполовину жаренный, наполовину в специях?

Ли Хэн непонимающе склонил голову.

Прозвучавшее имя из рода в род принадлежало питомцам, которых он выращивал дома. Наконец, он понял, что она имела в виду ту курицу, что была отдана во время проведения выездных соревнований.

- Тебе нужна ещё одна?

Союн кивнула.

Ли Хэн, не пытаясь скрыть напряжение, от которого еле мог дышать, с тяжестью в голосе переспросил:

- То есть курица, которая несёт яйца?

Союн просто хотела завести питомцу друга. Она никогда не задумывалась, какого он должен быть пола. Но так как Наполовину жаренный, наполовину в специях был самцом, лучше было взять самку.

Союн вновь кивнула.

Взгляд Ли Хэна дрогнул. Всеми силами он сдерживал рвавшиеся наружу страдания.

'Курица-несушка стоит дороже... Да и к тому же те, кого я воспитываю сейчас, склевали половину запасов корня колокольчика, с таким трудом добытого в горах'.

Однако, посчитав в уме стоимость всего съеденного за эти дни, Ли Хэн понял, что цена в одну курицу получалась не такой уж и большой. Поэтому он согласно кивнул.

- Хорошо. Значит... завтра я тебе её принесу.

Но Союн покачала головой.

Я хочу лично выбрать.

Прочтя новую записку, Ли Хэн немного подумал и не нашёл причин не соглашаться.

- Хорошо. Можешь выбрать сама.

Сейчас он прекрасно понимал, что им не хватает доверия.

'Она кормила меня очень долго, значит, собирается забрать лучшую курицу. Самую дорогую и питательную из имеющихся'.

Ли Хэн как следует заботился о цыплятах, выращивая их до весьма крупных размеров. Его курицы могли бегать и порхать сразу же после того, как снесли яйца. Но поскольку все они имели примерно одну и ту же рыночную стоимость, он разрешил Союн прийти к нему домой.

* * *

Ли Хэн шел вместе с Союн к своему дому.

Встречавшиеся по пути люди при виде них останавливались и протирали глаза, прежде чем снова бросить взгляд на Союн. Ни парни, ни девушки не могли оторвать от неё взгляда. Она была настолько прекрасна, что им не верилось, что такое возможно.

И всё же натаращившись на Союн, люди не могли преодолеть любопытства, чтобы не менее внимательно рассмотреть и её спутника.

'Ну, и что это за везунчик ходит с такой красавицей?'

Но Ли Хэн был слишком обычным. Простой парень, одетый в футболку с короткими рукавами да в выцветшие джинсы.

'Почему она с ним... Возможно, он знает что-то, чего она опасается?'

'Это какой-нибудь богач! Или у него предки - богачи. Точно, он либо выиграл состояние в сотни миллионов долларов, либо обладает огромным наследством'.

'Великая сила любви'.

Со всех сторон люди бросали полные зависти и ревности взгляды, но Ли Хэн это не волновало.

- Внешность - это ещё не всё. Гораздо важнее, какое у человека сердце.

Уж он-то знал истинную сущность Союн. Её жестокость, кровожадность и подлость. В ней собралось худшее, что вообще могло быть в человеке! Так что при том, что внешне Союн была настолько красива, что при виде её становилось трудно дышать, он этому не поддавался.

- Даже если девушка прекрасно готовит, имеет много денег, природную красоту, вкус к вещам и цепкий ум, всё это ещё не означает, что она хороший человек.

То, что Союн обладала блестящим умом, подтверждало её поступление в университет Корея. В те моменты, когда Ли Хэн слушал вместе с ней общие лекции, он замечал, как она с легкостью решает все поставленные задачи. Она даже успевала понять и решить то, что профессор ещё не успел объяснить.

- Нужно относиться к ней снисходительней.

Ли Хэн шёл с высоко поднятой головой.

Союн следовала рядом, совершенно не отставая от него. Это было возможным не только потому, что она не надела каблуки, но и из-за довольно быстрой походки. Лицо Союн немного разрумянилось, но только из-за волнения от скорого посещения дома Ли Хэна. Это был первый в её жизни визит в дом парня, к тому же её обуревала радость от открывшейся возможности забрать друга для своего питомца.

- Мы на месте.

Ли Хэн остановился на тихой улице и начал отпирать замки. На входной двери его дома было установлено целых семь дверных замков! Причём, чтобы попасть внутрь, требовалось даже ввести цифровой пароль и использовать ключ-карту.

Когда же Союн собралась подойти к открывшейся двери, Ли Хэн перегородил проход.

- Заранее предупреждаю: ничего не трогай в доме без спроса. Если что, я знаю наизусть, где и что должно находиться, тебе ясно?

Ли Хэн настолько подозревал Союн, что даже не исключал возможности кражи!

На самом деле в жизни он довольно редко допускал других людей к себе в дом. Цой Чжехун, встречаясь с Хаян, бывало, приходил к ним в гости, но после завершения починки всей бытовой техники он уже давно не появлялся.

Так что сейчас Ли Хэн был крайне насторожен.

Союн кивнула.

- ...

- Ну, проходи.

Союн зашла во двор.

- Гав-гав!

Большой, размером с телёнка, пес выскочил и, прижавшись животом к земле, облаял входивших. Лай, правда, оказался весьма милым и совершенно не соответствующим столь крупным размерам.

Пса, имя которому дала Ли Хаян, звали Супчиком.

Ли Хэн поспешил с объяснениями:

- Это мой охранник. Он очень опасен, так что лучше не подходи к нему близко.

Однако Союн уже тянула к псу руку, от чего тот бешено замахал хвостом. Обоняние собак в десять тысяч раз более чувствительно, чем у людей, так что, почувствовав запах рёбрышек и 'Наполовину жаренного, наполовину в специях', пёс был полон намерений подружиться. Точно так же, как собаки инстинктивно распознавали и остерегались торговцев собачьим мясом, Супчик чувствовал шедшую от девушки доброту.

Пёс прыгал и резвился вокруг Союн, безумно виляя хвостом и приветствуя её.

Ли Хэн закричал:

- Фу, псина, фу! А ну, на место, или ты опять собираешься кусаться? Только на прошлой неделе госпитализировали одного человека после твоего укуса. Фу, нельзя. Место!

- Гав-гав.

Супчик, помахивая хвостом, послушно залез в свою будку.

Смирный и послушный пёс, обвинённый в преступлении, которого он не совершал.

'Если за курицу на рынке дают несколько долларов, то за пса можно получить больше двухсот! Я не позволю!'

Супчик быстро набирал вес, был физически развит и имел сочное и упругое мясо. Совсем недавно торговец животными предлагал триста пятьдесят долларов за него, но Ли Хэн отказался, и оттого отдавать сейчас пса бесплатно было очень жалко.

- ...

Союн быстрыми шагами подошла к проволочной изгороди.

За ней бегали и резвились кролики.

Выхватив карандаш, девушка что-то быстро написала на бумаге.

Можно мне их потрогать? Я впервые вижу кроликов так близко.

- Конечно. Только… будь осторожна: одна крольчиха недавно родила детёнышей.

Детёныши? Где?

- Они внутри домика.

Союн зачарованно уставилась на кроликов, словно ребёнок, впервые пробовавший гамбургер.

Ли Хэн придерживался крайней чистоплотности, чуть ли не мизофобии, и поэтому даже внутри кроличьей клетки было хорошо прибрано. Часть кроликов валялась на травке, в достатке наваленной внутри, другая копошилась рядом с детёнышами размером не более двух-трёх пальцев.

Крольчата шевелили длинными ушами и уже пытались прыгать, подергивая задними лапками!

- А-а-ах!

Даже восхищение из уст Союн звучало подобно песне! Оно походило на довольно ясный и прекрасный шёпот.

Союн прильнула к клетке и, сверкающими глазами внимательно наблюдала за кроликами. На её лице явственно виднелось сожаление от того, что она не может потрогать крольчат из-за боязни их испугать.

- Смелее, ты можешь прикоснуться.

- …

Тем не менее Союн все равно не решалась.

- Ну, чего ты? Они не спят, просто ещё не раскрыли глаза.

Союн волновалась не по этому поводу, но это было уже неважно, поскольку Ли Хэн засунул руку в клетку и достал одного крольчонка.

- Держи.

В тот момент, когда он положил крольчонка ей на ладонь, тот слабо зашевелился, дергая задними лапками. Союн держала его, словно величайшую в её жизни драгоценность, поглаживая и обнимая с крайней осторожностью.

Вскоре она положила крольчонка обратно, поскольку не хотела, чтобы он забеспокоился. Но даже после этого Союн не отошла от клетки, а, присев рядом, долго наблюдала за милыми питомцами.

'Она что, собирается сейчас попросить подарить ей кролика?'

Бдительность Ли Хэна со временем только увеличивалась. К тому же его сестра ещё не вернулась со школы.

'Я дома наедине с девушкой... Надо быть крайне осторожным!'

Мужчина и женщина.

Весьма неоднозначная ситуация.

Ли Хэн решительно произнёс:

- Пошли смотреть кур!

Он хотел как можно быстрее оттащить её от клетки.

Союн ещё немного полюбовалась не раскрывшими глаза крольчатами. Она была без ума от того, как крольчата, свернувшись клубочками, жались поближе к маме-крольчихе. И то, как мамаша беспечно грызла морковку.

Но всё же для того, чтобы кролики могли спокойно отдохнуть, с печалью в сердце она отошла от клетки и направилась на задний двор, где находились куры.

- Ко-ко-ко.

- Кво-кво!

Курицы порхали по веткам дерева, словно обычные птицы, а по земле бегали стайки цыплят. Увидев впервые Союн, шедшую вместе с Ли Хэном, все они разбежались и попрятались по углам или за деревьями, проявляя крайнюю осторожность. Оказавшись же в безопасности, они высунули головы и стали следить за дальнейшими действиями людей, определённо не собираясь выходить.

Но Союн, благодаря Наполовину жаренному, наполовину в специях, прекрасно знала все привычки кур. Она взяла заранее приготовленную котлету, разделила её на мелкие кусочки и разбросала по земле.

- Ко-ко-ко!

Словно хищники, куры выпрыгнули из кустов, с деревьев и начали клевать. Даже цыплята не уступали взрослым и своими маленькими клювами яростно рвали кусочки котлеты.

Союн при этом гладила их по спине. Несмотря на то, что совсем недавно она была чужой, благодаря угощению они мигом сдружились, и теперь куры и не думали от неё убегать.

'Я им понравилась'.

Заботливо поглаживавшая кур Союн светилась от счастья.

Ли Хэну же поплохело.

'Она дала им то же самое мясо, что клала мне в обед...'

Курицы ели в точности то, что и Ли Хэн!

Но всё же при виде счастья Союн, лицо которой ранее ничего не выражало, даже на его душе потеплело. Та девушка, что постоянно молчала и остерегалась других, теперь, в окружении кур, была растрогана до слёз.

Да и самому Ли Хэну казалось, что он вот-вот расплачется.

'Такое странное чувство, даже когда я впервые поджарил сестрёнке курицу, не испытывал подобного'.

Он знал, что Союн не такой уж и плохой человек. Хотя признаться самому себе в этом было совсем не просто.

'Плохая она или хорошая, не важно... Она не может быть со мной'.

Они жили в слишком разных реальностях.

Ли Хэн мог с легкостью рассчитать в уме стоимость одежды, в которую Союн была одета.

'Цена фирменной одежды, рекламируемой по телевизору, начинается от ста долларов... Но одежда с такой хорошей тканью и дизайном, как у неё, стоит не меньше ста пятидесяти!'

Финансовые возможности обеих семей слишком отличались. Причем настолько, что Союн мог бы полюбить мужчина, которому Ли Хэн и в подметки не годился.

'У неё обязательно появится кто-то достойнее меня'.

То же относилось к Чон Хёрин и другим девушкам.

Ли Хэн принял для себя важное решение.

- Мы договаривались об одной курице. Но если тебе понравится кто-то ещё... То можешь взять и вторую.

Тискавшая кур Союн посмотрела на него счастливейшими глазами. В её недоверчивом взгляде с легкостью читался простой вопрос: 'Что, в самом деле можно взять не одну?'.

Ли Хэн, отвернувшись в сторону, продолжил:

- Ну, что за мелочь - курицы... две или три, не так это и важно.

Ли Хэн не был похож сам на себя в этой щедрости. Правда же заключалось в том, что в глубине души он чувствовал, что одной курицей ему никогда не удастся расплатиться за все обеды.

Союн выбрала троих.

Каждый раз, когда она брала новую курицу, лицо Хэна покрывалось мертвенной бледностью.

'Ох, это же наседка... А там отборный цыплёнок, который имеет большой потенциал стать весьма крупной курицей!'

Курицы-наседки были очень ценными питомицами. Ли Хэн как-то решил, что в будущем

зарежет одну из них, когда сестрёнка приведёт в дом жениха.

Поскольку курицы хорошо размножались, а у него оставалось ещё две несушки, сложившаяся ситуация не была критичной. Тем не менее каждый раз, когда Союн выбирала кого-то, он чувствовал, как разрывается сердце.

Ли Хэн с печалью произнёс:

- Я упакую... их.

Чтобы Союн было легче тащить с собой кур, он пропустил верёвку между их лапами и шеей, оставив один общий конец. Со стороны это походило на странные куриные сани, но Союн без вопросов взяла веревку.

И написала на бумаге следующее:

Я очень тебе благодарна. Большое спасибо, что выполнил мою просьбу, во многом чрезмерную.

- Ну что ты... Это пустяки. Если хочешь, можешь взять еще... - запнувшись, Ли Хэн поспешил поправиться: - Можешь взять ещё одного в следующий раз.

В самом деле?

- ...

Союн, конечно, не собиралась отказываться от открывшейся возможности!

Ли Хэн же, в очередной раз получив ответ через записку, задумался о такой странности.

'Почему она не разговаривает?'

Вначале Хэн думал, что она намеренно притворяется, чтобы подшутить над ним. Но во время выездных сборов первокурсников, а далее при проведении фестиваля, он ни разу не слышал, чтобы она говорила. Даже тогда, когда они начали вместе обедать, она не произнесла ни одного слова. И получалось, то, что она оставляла ему записки вместе с обедом, а после начала с помощью них общаться вживую, было огромным прогрессом!

'Во время игры в Королевскую дорогу я слышал из её уст одно слово. У неё был очень приятный голос, однако, возможно, в реальной жизни он настолько ужасен, что режет слух. Такое бывает и такое?'

И вот когда Ли Хэн уже провожал гостью наружу, к ней, грустно скуля, подошёл Супчик. Союн вновь застыла, смотря на пса умилённым взглядом.

Ли Хэн дрожащим голосом спросил:

- Те.. тебе понравился пёс?

- ... ?

- Хочешь вз... взять Супчика с собой?

Катастрофические изменения в Ли Хэне! Он собирался отдать Супчика, которого так долго выращивал к дню собаки1.

Мне действительно можно забрать его с собой?

- Мне кажется, ты ему очень нравишься. Поэтому я не буду возражать.

Союн очень обрадовалась, услышав, что понравилась псу. По её удивлённому лицу вновь побежали слёзы.

Ли Хэн, вполголоса продолжил:

- Он много ест, так что нужно кормить его почаще. Миска не должна быть маленькой, иначе он её перевернет, поэтому возьми большую заранее. В дождливые дни позволяй ему порезвиться во дворе. И не держи его на цепи. Он отличный охотник на мышей и прочих грызунов. После обеда пёс обычно спит пару часов, а если хочешь с ним поиграть, просто позови по имени. Ну-у, а с остальным ты управишься сама. И да, он любит морковку и редьку, так что можешь иногда его баловать...

Ли Хэн вдался в долгие и сумбурные объяснения, словно при прощании с любимой.

'Кажется, моё сердце разбито'.

Он чувствовал жуткую боль в груди, но всё равно не изменил своего решения. Когда что-то даришь, нельзя показывать сожаления. Да и такой 'огромный' подарок можно было считать взяткой!

'Вскоре может настать момент, когда мне будет практически невозможно завершить оставшиеся задания уровня сложности S'.

Конечно, Хэн усердно тренировался и повышал своё скульптурное мастерство. Но даже при этом он не мог быть до конца уверенным в победе.

'Я сумел завершить первый этап задания, так как мне повезло получить варваров, Альянс возрождения, Власть вождя и Смертельный приговор'.

Но он не мог надеяться на подобную удачу и в выполнении оставшихся заданий.

'Второй и третий этапы будут сложнее'.

Думая о них, Хэн чувствовал всю безнадёжность своего одинокого положения, ведь игра, несомненно, потребует преодолеть границы возможностей!

'Если бы мы смогли объединиться...'

Согласись Союн помочь в выполнении следующих заданий, это бы существенно обнадёжило Ли Хэна.

Большое спасибо.

Когда они вышли на улицу, то увидели около дома несколько припаркованных роскошных иномарок. Это телохранители уже поджидали Союн. Один из них, облачённый в чёрный костюм, вышел из автомобиля и открыл заднюю дверь. Туда и была затолкнута вся живность.

Обычные курицы и пёс сидели в роскошной иномарке стоимостью в несколько сотен тысяч долларов с личным шофёром!

Ли Хэн, пряча печаль, растянул губы в своей фирменной улыбке.

- До встречи. Заходи ещё в гости.

Союн, уже было собравшаяся сесть в машину, остановилась и что-то быстро написала на бумаге.

Что, мне действительно можно прийти снова?

- ...

Ли Хэн понял, что совершенно не знает, что ответить. Не может же быть такого, что, несмотря на всех подаренных сегодня животных, она всё ещё хочет что-то получить!

'Да нет, невозможно, чтобы её слова подразумевали новый визит. Она спрашивает это просто из вежливости'.

Он кивнул головой.

- Заглядывай в любое время, как сможешь.

Ещё раз спасибо. До свидания.

Союн села в машину и уехала вместе со своими охранниками.

После того, как все машины скрылись за углом, стоявший у ворот Ли Хэн тяжело вздохнул. Он вспомнил те чувства, что испытал, бросив учёбу в старшей школе и повстречав подлых кредиторов.

- Люди, у которых есть всё, более жадны, чем те, что не имеют ничего.

И ещё он получил очередной ценный урок.

- Нельзя встречаться с девушками.

Каждое свидание с противоположным полом связано с затратами. Когда встречаешься с девушкой, хочешь ты этого или нет, придётся терять деньги. В этот раз он не покупал Союн ни еды, ни напитков, ни билетов на аттракционы, как во время фестиваля... Вот только стоимость Супчика и трёх кур!

Ли Хэн заскрежетал зубами.

В нём вновь разгоралась враждебность к Союн.

* * *

Больничная палата Союн теперь больше напоминала зоопарк

Развалившийся после сытного мясного обеда пёс Супчик, бешено носившиеся по палате и махавшие крыльями куры и громко попискивавший и бродивший туда-сюда жёлтый цыплёнок.

- ...

Союн, сидя в кресле, читала книгу.

'Кормление собак'.

'Счастливый удел собаковода'.

'Почему собаки лают?'

Всё это были руководства по воспитанию собак.

Больничная палата Союн состояла из четырёх комнат, включавших персональный спортзал, спальню, библиотеку и столовую с баром, полным напитков. Настоящий рай для кур и пса.

- Гав-гав!

Супчик, поглядывая в окно, залаял. Поскольку он привык жить в собственном дворе, Союн решила, что, скорее всего, он просится на свежий воздух. Она начала готовиться к выходу на улицу.

'В счастливом уделе собаковода сказано, что собак нужно периодически выгуливать'.

Союн надела ошейник на шею пса.

Супчик против этого никак не протестовал и спокойно вылизывал себе лапу. Пёс собирался служить верой и правдой новой хозяйке, которая изменила его судьбу, спася от судного собачьего дня!

Медсёстры при взгляде на Союн не могли поверить своим глазам.

- Она стала... намного позитивнее, чем прежде.

- Согласна. Да и цвет лица стал более насыщенным. Конечно, Союн и прежде была красива, но сейчас сияет настолько, что даже девушки могут в неё влюбиться.

Они никак не ожидали столь резкого изменения в состоянии своей пациентки, поскольку, несмотря на все их многомесячные старания, девушка продолжала запирать дверь спальни и оставалась всё такой же замкнутой.

Чха Юнхи тоже отметила благотворное влияние со стороны Ли Хэна.

- Он действительно хороший человек.

Все участники отряда, с которым она охотилась в Королевской дороге, отзывались о нём только положительно.

- Возможно, его тёплое сердце смогло немного растопить холодную душу Союн?

Она также многое слышала о Ли Хэне от Чонг Ильхуна.

В современном мире было очень мало настолько самоотверженных парней, трудящихся ради блага своей семьи! И именно поэтому то, что Ли Хэн тратил много времени на Королевскую дорогу, не было недостатком.

- Теперь Союн с удовольствием ходит в университет, который раньше лишь ненавидела. Её состояние действительно значительно улучшилось.

То, что она растила пса и кур, тоже было очень положительным знаком. Посредством заботы о домашних питомцах через какое-то время она могла открыться и для людей.

К тому же теперь Союн общалась с другими через записки.

И оставалось лишь дождаться, когда она раскроет рот и начнёт говорить.

- Наверное, это удачное время, чтобы сообщить обо всём директору?

Чха Юнхи связалась с отцом Союн.

Обычно он получал ежедневные отчёты от телохранителей. Но сообщение о том, что душевные раны Союн исцеляются, и уже в недалёком будущем она может начать разговаривать, несомненно, станет для него радостной новостью.

Глава 6. Скульптура ребёнка

- Виид - истинный гений!

Манауэ во главе двадцати больших повозок двигался мимо реки Плача. Вооружившись информацией от Виида, он направлялся торговать в деревню варваров.

- Киао-о!

- Свеженький человек. Добыча.

Монстры целыми группами бросались в погоню за повозками, но всякий раз уничтожались сопровождавшими торговца Ледяным драконом и Фениксом.

Таким образом Манауэ благополучно достиг деревни Бежагви. И там, от мала до велика, перед ним собралось всё племя.

- Налетайте, покупайте! Дешёвые, невероятно дешёвые товары. Спешите купить, пока всё не разобрали. Да набирайте побольше, по таким ценам вы их уже не найдёте.

Манауэ привёз оружие, броню, кожаную одежду и другие изделия, произведённые в провинции Морта!

Девочка племени Бежагви взяла в руки понравившиеся ей медные серёжки.

- Сколько они стоят?

Манауэ, услышав вопрос, нахмурился.

- Это весьма дорогая вещь.

- Я знаю. Они и выглядят дорогими. Но у меня с собой только кожа. И ещё клыки...

Кожа и клыки Дикого чёрного кабана. В лавках Моры за них можно было получить несколько сотен золотых. Однако Манауэ неодобрительно покачал головой.

- Всё, что у тебя есть, можно в любом количестве добыть за воротами поселения.

В этот момент Манауэ представлял собой образец недобросовестного торговца! Так что девочка с присущими Бежагви редкими волосами на голове уже была готова вот-вот разреветься.

- Хнык, но я очень хочу...

- Тогда давай я продам их тебе за три кожаные шкуры.

- Ой, спасибо, торговец!

Манауэ, пользуясь невежеством варваров, скупал всю имевшуюся у них кожу и другие охотничьи трофеи. Став первым торговцем, достигшим поселения, он пожинал огромные барыши посредством торговли с необразованным населением.

И конечно, он вовсю использовал перенятые у Виида методы наживы!

Кожа, которую он получал в этом поселении, являлась очень дорогим материалом. Она была уникальной добычей которую можно было получить только тут, с монстров, обитавших у реки Плача. Ну, а если дополнительно обработать её используя превосходные швейные технологии Моры, можно было изготовить отличную броню и одежду.

* * *

Погрузившись в шитьё в графских покоях замка, Виид изготавливал скульптуру для задания за один медяк. Он перекрасил в белый цвет кожу Чёрного змея и делал туловище ребёнка.

- Обычно у человека не столь бледная кожа...

Вииду пришлось хорошенько потрудиться, чтобы воссоздать телесный цвет кожи!

Швейное дело было слишком обширным, чтобы он мог считать себя истинным портным. Так что даже при том, что Виид прекрасно знал, как обработать кожу и ткань, на практике окраской он практически не занимался.

- В одежде главное - надёжность и удобство. Цвет - уже дело десятое!

Конечно, важен был и дизайн, но вне зависимости от него, если одежда обладала хорошей Защитой или другими полезными параметрами, её быстро раскупали. Окраску же всегда можно было поручить какому-нибудь красильщику.

Именно поэтому получение телесного цвета стало для Виида труднейшей задачей.

- Думаю, не стоит создавать цвет кожи, как у младенца.

Новорождённый. В случае, если родители увидели бы ребёнка, которому не исполнилось и ста дней, это могло навеять на них лишь грустные воспоминания.

- Скорее всего, с момента потери уже прошло какое-то время, так что стоит остановиться на двухлетнем или трёхлетнем возрасте.

Возраст, когда дети обычно начинают резвиться и создавать неприятности.

- В это время при взгляде на ребёнка так и хочется как следует ему наддать, а родители гадают, зачем вообще вырастили это мучающее их чудовище... И тем не менее в этот период дети кажутся самыми милыми.

Поскольку цель создания скульптуры заключалась в том, чтобы родители, наконец, собрались с силами и простились с ребёнком, выбор весёлого, полного улыбок периода жизни казался хорошим решением.

Поэтому же от скульптуры требовалась не только художественная ценность, но и нечто такое, что могло затронуть сердца людей. При взгляде на неё должно было появляться не множество вопросов, а тепло внутри. Виид создавал скульптуру, способную оставить тепло на душе.

- Я не великий мастер, но...

Виид по собственному опыту знал, что даже грустные воспоминания, которые очень хочется позабыть, со временем становятся светлой памятью.

Создание произведения искусства, способного заглушить боль, грусть и тоску, было слишком сложным для него. Даже чрезвычайно талантливый скульптор, умеющий изобразить красоту во всем её великолепии, не мог убрать чувства грусти у зрителей.

- Всё, что я могу сделать, - это подготовить почву.

Виид прикрепил кукле созданные из обработанного обсидиана глаза.

В детстве, благодаря тому, что он работал на фабрике игрушек, у его сестры не было недостатка в плюшевых игрушках. И от этого, при том что обычно мальчикам нравятся самолёты, корабли, машины и роботы, Виид, заботясь о сестре, и сам перенял её вкусы. Он влюбился в мягкие плюшевые игрушки.

- Я особенно любил медведей.

Детям нравились мягкие игрушки, потому что в них было что-то, трогающее их сердца.

- Так что помимо скульптуры ребёнка... нужно создать побольше плюшевых игрушек.

Вииду считал, что находившийся в одиночестве ребёнок будет выглядеть слишком грустным. Даже при том, что он собирался создать как минимум Грандиозную скульптуру, этого могло оказаться недостаточно. Родителям необходимо было попрощаться со своим ребёнком, а если тот будет один, то боль в их сердцах лишь усилится.

- Даже больше, плюшевые игрушки должны заполнить все место вокруг скульптуры. Я должен окружить ее всем, что обычно нравится детям.

Виид решил создать всё, чем увлекаются маленькие девочки. Украсить помещение свечами и, возможно, даже создать снеговика.

- С последним проблем не будет: снег можно сгрести с Ледяного дракона!

Скульпторы могли реализовываться в самых разных направлениях.

Кожа Чёрного змея

Прочность: 30/30

Материал, связанный с пошивом одежды, портняжным навыком.

Слишком дорогой, чтобы делать из него простую одежду или броню. Благодаря содержанию маны наделяет носителя сопротивлением к ядам и усиливает связанные с тьмой умения.

Кожа Чёрного змея не может быть обработана с помощью начального портняжного навыка или инструментов для пошива одежды. Однако настоящим мастерам этот материал даст возможность приобрести необычайный опыт и создать предметы высшего качества.

На коже остались следы боя, поэтому её ценность несколько снижена. Чтобы сделать из неё предметы, вероятно, потребуется специальный восстановительный процесс.

Материал для шитья высшего качества.

Особые эффекты:

- Значительно усиливает тёмные умения.

- Увеличивает максимальный объём маны на 20000.

- Повышает сопротивление к ядам, осложняя возможность отравления.

- Очень лёгкий материал.

Виид использовал материал высшего качества для создания какой-то куклы!

Даже при том, что на коже имелись царапины и дыры, из неё всё равно можно было изготовить тунику или мантию для мага ценою в десятки тысяч золотых… И всё же она использовалась для создания куклы ребёнка и мягких игрушек.

Дзынь!

Вы создал Плюшевого зайца

Новый вызов от скульптора, творящего красоту своими руками.

При создании Плюшевого зайца была использована редкая кожа.

Виид, создатель нового направления в области скульптуры, не перестаёт бросать вызовы миру.

Художественная ценность: 309, творение великого скульптора Виида.

Особые эффекты:

- Наделяет обладателя плюшевого зайца увеличенной на 5% прыгучестью.

- Демонстрация игрушки позволяет подружиться с детьми.

- Позволяет укрепить дружбу с племенем Гигантских зайцев.

Получен опыт в Скульптурном мастерстве.

Получен опыт в Портняжном мастерстве.

Слава увеличивается на 12.

Искусство повышается на 3.

Удача увеличивается на 1.

Племя Гигантских зайцев еще не было никем обнаружено. Как и о снежных людях-йети, живших в северных регионах, о них ходили лишь передававшиеся из уст в уста слухи!

Благодаря созданию плюшевого зайца скульптурное мастерство повысилось на 0,9%.

- С момента достижения высшего седьмого уровня я не получал столько опыта даже после того, как создавал Прекрасные скульптуры...

Всё последнее время Виид концентрировался лишь на огромных или каменных работах.

Скульптурное искусство же развивалось только через постоянные попытки достижения чего-то нового. Его мир был настолько переполнен всевозможными идеями и темами, что, пожелай скульпторы отобразить всё, что видят, им не хватило бы никакого времени!

Виид, как и было присуще человеку, старался придать своим творениям некое общее направление. Вот только сконцентрировавшись в основном на привычных ему скульптурах из камня, он постепенно перестал пытаться создавать что-то новое. И его путь, начавшийся со статуй Союн, а затем плавно сменившийся скульптурами огромных размеров, закончился в колее, вырытой собственными творческими рамками.

Виид изготовил ещё тридцать плюшевых животных с умилительными мордами, после чего рассадил их по комнате. Лев, слон, медведь, гепард, носорог и другие игрушки застыли в самых милых позах.

- Лучше бы, конечно, животные выглядели более зловеще и имели дикий взгляд, но...

Хотя игрушки и не были во вкусе Виида, они всё же предназначались для ребёнка.

Среди выполненных работ пять получили статус Прекрасных. Все они были созданы с использованием кожи и ткани, а также продвинутого портняжного мастерства, благодаря чему имели превосходную Прочность. Дети, играя с этими игрушками, наверняка изумились бы, когда увидели, что они не портятся, даже если их бросить в огонь!

- Пора откинуть стереотипы о том, что плюшевые игрушки не такие уж и прочные!

Виид создал ещё большее количество животных, тем самым постигнув основы производства мягких игрушек. И в этом процессе его ранее зажатое воображение проявилось во всей своей широте.

Семья белок крутила жернова, готовя желудевое желе для завтрака. Рядом расположились кролики, плававшие в морковном супе собственного производства.

- Работа, достойная названия 'Бе́лки и кролики - повара'.

Виид получил Прекрасную скульптуру. Хотя, возможно, если бы он использовал свои навыки и приготовил настоящие желудевое желе и морковный суп, то получилось бы достигнуть ещё большего результата.

Следом была создана группа обезьян, чистивших бананы, распевавших песни и танцевавших вокруг импровизированного огня. Они вели головокружительные и привлекавшие самок танцы. Там даже была запечатлена сценка того, как одна из обезьянок поскользнулась на разбросанной банановой кожуре.

- А эту, пожалуй, назову 'Фестивалем шаловливых обезьянок'.

В этот раз получилась Великолепная скульптура. Внешний вид обезьянок и их превосходно выполненные из дерева музыкальные инструменты сыграли свою роль.

- Следующим будет...

Животные, животные, животные.

Если бы игрушки предназначались для мальчика, то Виид бы делал машинки, корабли,

самолёты и другие аналогичные работы. Но всё это было для девочки.

- Девочкам нравятся мягкие игрушки!

Виид сделал огромное количество различных животных. Привычный к тяжёлой и однообразной работе, он не чувствовал усталости даже после создания сотен таких произведений.

- Мне нужно полностью заполнить комнату игрушками... Родители должны почувствовать, что их ребёнок никогда не грустил и всегда был счастлив.

Игрушки, которые Виид создавал сейчас, были лишь второстепенными персонажами.

Для достижения цели же требовалось создать необычную скульптуру. Виид собирался сделать лучшее произведение из когда-либо им созданных. Он хотел сотворить настоящий шедевр.

* * *

Деревня Трибан находилась недалеко от Моры.

По сохранившимся ещё с расцвета империи Нифльхейм записям можно было узнать, что когда-то она принадлежала одному из виконтов. Окружавшие деревню земли славились корицей и шёлком, а также множеством заполненных зерном амбаров.

Однако после воцарения на севере суровых холодов тут остались лишь развалины да нищета. Множество рыскавших по округе монстров раз за разом грабило поселение. Так что в итоге жителям очень часто нечем было питаться.

Тем не менее гильдия Стирена расположилась именно здесь.

- Копайте быстрее! Нужно успеть убрать все камни для посева.

Тридцать членов гильдии под командованием самого Стирена активно работало мотыгами, старательно вспахивая землю для дальнейшей посадки семян.

- Чёрт, в королевстве Норман даже новички уважали участников гильдии Стирена... А сейчас мы чёрт-те чем занимаемся.

- Пока не появятся способные работать вместо нас жители, у нас нет особого выбора. Сейчас же все направляются трудиться только в Мору.

Гильдия Стирена расположилась в деревне Трибан, по времени Версальского континента, около пяти месяцев назад. Именно тогда вместе с основной волной северных экспедиций её лидер решил перенести свою базу сюда.

К настоящему моменту большая часть поселений и крепостей севера находилась под контролем гильдий и игроков, прибывших в большом количестве из центра континента.

Тем не менее тогда, будучи одним из первых, Стирен не сильно заботился о выборе подходящей земли.

- Самое важное в недвижимости - это расположение. Богатая земля? Широкие поля? Горы под

боком? Всё это чепуха. Главное, чтобы поселение находилось рядом с Морой.

Уже тогда, во время их переселения, Мора прославилась как самое перспективное поселение севера. И Стирен мог предположить, что у него весьма светлое будущее.

- Преимущество от расположения рядом с экономическим центром севера... Местом, куда игроки будут стекаться со всех частей света, а торговцы - лишь наращивать товарооборот. В будущем Мора станет именно таким центром.

Всё случилось в точности так, как и предполагал Стирен. Благодаря смелым капиталовложениям графа и непрекращавшемуся потоку игроков поселение начало развиваться с поразительной скоростью. Каждый раз, когда участники гильдии направлялись в Мору, чтобы закупиться необходимыми товарами, они могли лично наблюдать за этими изменениями.

В поселении, в котором раньше находились лишь Башня света и несколько других скульптур, появились настоящие мощёные дороги, по которым носились кареты, и везде возвышались новые здания. Там не было роскоши, но зато была большая центральная площадь с фонтаном. По ней ходили воины, маги, рыцари и другие игроки, искавшие себе новых компаньонов в отряд.

При взгляде же на расположившуюся у фонтана многочисленную группу торговцев на глаза Стирена сами собой наворачивались слёзы.

- Надеюсь, наша деревня... в скором будущем станет такой же.

Поскольку правителем Моры был скульптор, шансы на это имелись.

- На начальном этапе скульптуры, конечно, привлекают к себе много игроков. Но как только наша гильдия начнёт распространять полезную информацию об охотничьих угодьях и монстрах, большая их часть переберётся к нам.

Участники гильдии Стирена провели исследование одного из подземелий и начали разглашать информацию об обитавших там монстрах. Таким образом они собрались привлечь других игроков поохотиться и, соответственно, остановиться в их деревне.

- Так это и есть Трибан? Мы добрались.

- Пора охотиться!

Отряды игроков хлынули в поселение. Благодаря тому, что оно находилось недалеко от Моры, на лошади до него можно было добраться очень быстро. Вот только наступала ночь, и все игроки возвращались обратно в Мору.

- Идёмте посмотрим на Башню света.

- Я что-то проголодался. Давайте поспешим в Мору.

Ограниченный потенциал близлежащего поселения. Пускай игроки и зарабатывали деньги в подземельях и окружающих охотничьих угодьях, однако тратили всё лишь в рядом расположенном крупном городе.

- Давайте продадим добычу в Море.

- Верно. Там много купцов, так что можно получить выгодную цену.

Игроки даже не продавали добычу в Трибане.

Вложенные в поселение деньги не отбивались, но и после этого Стирен не отчаялся и не сдался.

- Мы занимаемся развитием поселения... Я с самого начала предполагал, что могут возникнуть подобные затруднения.

На развитие поселения Стирен потратил личные сто тысяч золотых. Для привлечения новых граждан и поднятия комфорта он построил новые дома и полностью обустроил главную площадь. Тем не менее игроки всё равно не задерживались, и поселение напоминало город-призрак.

- Это всё потому, что слишком мало игроков знает о нашей деревне. Я лично пойду в Мору и буду зазывать к нам новых жителей.

Стирен вместе с другим членом гильдии, Дюмой, пришел на главную площадь Моры.

- Деревне Трибан требуются новые граждане. Этим поселением мирно правит гильдия Стирена. Мы предлагаем благоприятные условия проживания, а также вручаем небольшие подъемные средства тем, кто решит поселиться у нас.

Но вместо новых людей они нашли там лишь другие гильдии, точно так же, 'со слезами на глазах', зазывавшие к себе жителей.

- Мы ищем авантюристов, желающих перебраться в деревню Хоум. Конечно, она всё ещё имеет некоторые недостатки, но наша гильдия Фера...

- Приглашаем вас в деревушку Кеарт!

Когда же условия жизни в Трибане немного улучшились, в Море оказалось ещё большее число зданий и людей. Была завершена статуя богини Фреи, а рядом с городом появилось искусственное озеро. Лорд собственноручно увеличил размер таверны, а также возвёл здания боевых гильдий.

От прибывавших каждый день игроков Мора всё увеличивалась в размерах. Происходило это с такой скоростью, что лавки торговцев и дома строились уже вне городских стен и замка правителя. И конечно же, появились трущобы, шокировавшие своими размерами всех новоприбывших!

- Что же... невероятно.

Но и после этого Стирен не потерял оптимизма. Для него развитие Моры означало лишь одно: всё большее количество игроков станет интересоваться северной частью континента! Так что чем лучше будет становиться в Море, тем скорее в Трибане появятся новые люди.

- С городами всегда так. Если в каком-нибудь из них происходит интенсивное развитие, то и окружающим его землям что-то перепадает.

Изучавший принципы развития городов и государственного управления Стирен думал позитивно. Провинция Морта - это не только замок правителя и город, но и окружающие их

чрезвычайно обширные земли.

- Поскольку граф не занимается управлением, а перепоручил всё старосте города, я уверен, в чём-то точно будет недостаток.

Благодаря своим связям Стирен был наслышан об опыте правления поселениями и крепостями другими гильдиями. В каждой из них правитель, за исключением экстренных событий, старался никогда не покидать своего поста. Всё потому, что передача власти старосте поселения, как правило, приводила к появлению больших расходов в бесполезных областях. В частности, в Море это были расходы в области культуры и искусства, о чём в центре континента и думать не стали бы.

- Отлично. Мора имеет дыру в бюджете. Если они и дальше продолжат в таком же темпе инвестировать в культуру и искусство, то в скором времени просто разорятся.

Стирен, собрав немыслимую сумму в 780 тысяч золотых, инвестировал всё на постройку кузниц и развитие технологий. Тем самым невероятно развив кузнечное ремесло и значительно опередив в этом аспекте Мору. Он также создал гильдии воинов и магов, что должно было еще больше привлечь игроков.

- Теперь на севере нет ни одного места, которое могло бы сравниться по технологическому развитию с нашим поселением. Вскоре его заполонят игроки, и оно станет таким же большим, как Мора.

Стирен вместе с остальными членами гильдии ждал этого дня с нетерпением. Все они пребывали в таком возбуждении, что не могли заснуть от волнения.

Тем временем культура в Море развивалась и радовала людей. Уставшие от охоты игроки занимались осмотром новых скульптур, картин, спектаклей и музыкальных выступлений. Всё это не требовало много денег. Люди наслаждались представлениями дрессированных кроликов, смешных клоунов или просто хвастались добытыми на охоте вещами.

Игроки Моры были абсолютно счастливы.

Дзынь!

Тридцать пять жителей деревни Трибан переселяются в Мору.

Они недовольны своей жизнью.

Жители пришли жаловаться к Стирену.

- Почему наша деревня не развивается так же, как Мора?

- Детям тут не во что играть.

- После тяжелого рабочего дня мне не хочется дальше жить. Вокруг так пустынно.

Недовольство жителей шло из-за отставания в культуре.

В то время, как население Моры с каждым днём только росло, в Трибане, разросшемся до трёх тысяч жителей, оно лишь убывало. Преданность солдат и продуктивность рабочих падали. С исчезновением жителей начались проблемы со вспашкой полей, а добыча полезных ископаемых в шахте вообще прекратилась. Случалось даже, что задания исчезали сами по себе. Игроки, прошедшие через испытания при выполнении задания, возвращались к заказчику, а того и след простыл. Попав в такую нелепую ситуацию, они начинали опрашивать местных жителей, и полученный ответ просто шокировал их.

- Торговец оружием? Он переселился в Мору. Конечно, ему будет тяжело создавать там магазин с нуля, но он сказал, что это место, в котором хотя бы можно жить. Что я? Я тоже собираюсь в скором времени переселиться в Мору. Так что, если хотите завершить задание, идите туда.

Дзынь!

Двадцать три жителя деревни Трибан переселяются в Мору.

Они требуют религиозный центр.

- Хочу видеть статую богини Фреи. Слава богу, в соседнем поселении она есть, так что можно туда переселиться и прожить всю оставшуюся жизнь.

- Насколько счастливыми должны быть жители Моры, если они каждый день получают подтверждение веры? Переселение в Мору есть прямой путь к богине!

Жители продолжали уходить. Все те путешественники, кому гильдия Стирена выдавала подъемные на еду и питьё, собирали вещи и покидали поселение. В результате численность Трибана совершенно не повышалась, колеблясь в районе трёх тысяч людей.

До сих пор все правители заботились лишь о развитии экономики, технологии и военной силы. Они не обращали никакого внимания на культуру. В случае, если их посещали барды, тех ждал только холодный приём, поскольку встречались они как предвестники шума и раздражения.

Да и какой прок в этой культуре! Ведь все те средства, что пришлось бы тратить на постройку и содержание объектов культуры, всегда можно было отправить на что-то более полезное.

Так считали по всему миру, однако Стирен на собственной шкуре почувствовал настоящую силу и влияние культуры. Что ещё хуже, он получил известие, которое ещё больше его обеспокоило.

- Мастер, говорят, что лорд Моры Виид вернулся.

От услышанного у Стирена заболела голова.

- Говоришь, вместо того, чтобы где-нибудь сгинуть, он взял и вернулся?

- Да, и сейчас занимается созданием статуи бога Лу.

- Чёрт... Он опять создаёт свои скульптуры!

Стирен покачал головой. Уж он-то теперь знал, что нет ничего безрассуднее, чем соревноваться в развитии города со скульптором. Однако сколько бы ни думал, он не видел какого-либо выхода. На всём Версальском континенте не было более выдающегося скульптора, чем Виид. Каждая сотворённая им скульптура создавала такой ажиотаж в мире, что правителям окружающих поселений было трудно представить ситуацию хуже.

- Но это ещё не всё.

- В смысле?

- Говорят, что лорд Моры и есть Бог войны Виид.

- Что?!

Бог войны Виид! Имя, от звучания которого по телу бежали мурашки.

Стирен был высокоуровневым игроком в Земле Магии. Так что он на собственной шкуре испытал дьявольскую харизму Виида. Все его убийства, грабежи и абсолютную безжалостность. Виид напоминал гору, на которую невозможно взобраться, или же тирана, одним своим видом вгонявшего врагов в полное отчаяние.

- Это действительно он?

- Полной уверенности нет, но вероятность большая.

- А он сам что-нибудь говорит?

- Он не отрицает.

- ...

- На нескольких новостных каналах сообщали, что вероятность того, что Богом войны Виидом является правитель Моры, достигает практически ста процентов.

Стирен на некоторое время замолчал. Сутью Бога войны являлась кровожадность и нетерпимость ко всему ему угрожавшему. Узнав, что рядом с Морой есть чужие владения, он непременно истребит всех и вся.

Бежав с центральной части Версальского континента от грызни волков, Стирен неожиданно для себя оказался возле логова тигра. И теперь в его голове всё всплывали и всплывали кошмарные воспоминания из Земли Магии.

Тогда один из членов гильдии озвучил успокаивающую мысль:

- Слухи не всегда правдивы. К тому же существует множество других мнений.

- И какие же они?

- Ну, некоторые говорят, что лорд Моры просто как-то связан с Богом войны Виидом. В подтверждение же обратного приводят Ледяного дракона и поддержку ордена Фреи. Так что до конца никто не уверен, что это именно он.

- Тогда...

- Даже если это тот самый Виид, что он может нам сделать? В одиночку он не посмеет бросить вызов целой гильдии, не так ли ?

Стирена это обрадовало.

- Верно. Нам не нужно сейчас его бояться только потому, что он когда-то был Богом войны. Ну, а если им всё же окажется скульптор, не стоит ли нам видеть в этом благоволение судьбы?

- Тогда мы получим шанс...

Стирен питал большие амбиции насчёт Моры. Развив Трибан, он собирался создать армию и вместе с гильдией захватить поселение! На текущий момент в гильдии находилось шестьсот высокоуровневых игроков, а если к ним добавить наёмников из центральной части континента, то можно было собрать как минимум двухтысячное войско.

Стирен планировал захватить всё, что было в Море.

- Даже если это тот Виид... В этот раз всё будет по-другому. Все легенды и слухи с Земли Магии исчезнут. Ну, а если это всё же не Бог войны, то нам не стоит и беспокоиться.

- Так точно, мастер!

- Тогда спешите в Мору и привлеките ещё больше новых жителей, сделайте всё, чтобы наш план осуществился.

- ...

* * *

Виид, развивая своё портняжное и скульптурное мастерство, погрузился в работу над куклой ребёнка.

- Создание кукол - это целая профессиональная сфера.

В случае завершения абсолютно новой работы и достижения ею высокого уровня ценности можно было ожидать значительного повышения славы и навыков. В то же время при создании

однотипных и привычных произведений искусства результат во многом зависел уже от имевшегося мастерства и уровня навыков.

Точно также как мечники были неуклюжи в использовании магии, кузнецы не могли создавать десятки различных типов оружия. Однако класс Скульптора был более гибким, позволяя совмещать множество направлений.

- Кукла ребёнка.

Виид уже сделал десятки неудачных попыток.

Невозможно сразу создать идеальную Грандиозную скульптуру, вылепленную как будто самим богом. Но Виид и не мечтал о таком, он хорошо понимал границы своих возможностей. Всё, чего он хотел, - не допустить ни единой серьёзной ошибки.

- Маленькая девочка. Привлекательная, яркая и мирная кукла ребёнка.

Виид рвал на себе волосы.

Гора из кожы Королевской гидры и Чёрного змея всё уменьшалась. Если бы в работе использовались медь или железо, неудачные экземпляры можно было бы расплавить и применить заново, но кожу во многих случаях приходилось выбрасывать.

- Сложно создать абсолютно светлого и невинного ребёнка, ведь там, где есть свет, всегда существует и тень.

Родители, не способные иметь ребёнка, увидев чистое и светлое создание, ощутили бы разрывающую сердце боль. В то же время им стало бы только хуже, если бы ребёнок предстал перед ними рыдающим.

- Грандиозная скульптура. Мне нужно создать Грандиозную скульптуру…

Виид был растерян. У него всё не получалось нащупать, что же именно нужно сделать.

- Может, мне изобразить Союн в детстве?

Отличный выход! Создание маленькой Хварён или Ирен тоже смотрелось неплохим решением. Но чем больше он об этом думал, тем яснее осознавал ошибочность такого пути.

- Мандол поверил в меня, доверил работу. Я не могу выполнить её кое-как.

Сейчас Вииду казалось, что выполнить задание в подземелье было бы легче, чем переживать все эти мучительные терзания. За время создания кукол его опыт в скульптурном мастерстве достиг тридцати шести процентов седьмого уровня. Но даже ощутив такой прогресс, он не мог позволить себе допустить ошибку в выборе формы произведения.

- Дело не в амбициях… Я просто хочу вложить всё лучшее в скульптуру этой девочки.

Проблема, над которой думал Виид, всё углублялась. Ну, а поскольку от отрядов игроков, с которыми он разделил задание по освобождению заключённых Эмбиню, не поступало никаких новостей, ему оставалось только вышивать кукол.

Идя путём проб и неудач, Виид пытался создать что-то особенное.

* * *

Куклы, куклы, куклы, куклы!

- А-а-а-а!

Ли Хэн вскочил и пнул одеяло. Создание скульптуры превратилось в настолько серьёзную проблему, что он начал страдать бессонницей.

- Не думал, что придётся вновь мучиться из-за работы над куклами.

Образ маленькой девочки не покидала его головы.

- Может быть, мне создать другую работу? С использованием золота или серебра...

Но даже зная выход из сложившейся ситуации, Ли Хэн не хотел таким образом бежать от проблемы. Это бы означало предать веру в себя и все то, чего он достиг на протяжении карьеры.

- Я не смогу двигаться дальше, пока не завершу создание скульптуры.

Ли Хэн не привык сдаваться перед трудной задачей.

Требовалось найти какое-нибудь решение!

Хэн направился на рынок, чтобы успокоиться. Утренний рынок, как всегда, был переполнен людьми, покупавшими и продававшими овощи, мясо и другие продукты. Но даже в этом полном жизни месте он никак не мог представить образ той маленькой девочки.

- Может, мне посетить родильный дом или детский сад?

Конечно, там можно было бы увидеть маленьких детей, вот только Ли Хэн и так знал, как они выглядят.

- Это маленькие монстры, которые вечно спят, голодают и требуют смены подгузников.

Ни один из созданных экземпляров куклы девочки не понравился ему.

Возвращаясь домой, он оказался рядом с фотостудией. В её витринах были выставлены фотографии детей и пар молодожёнов. Хэн долго смотрел на эти фотографии и понял одну вещь.

- Скульптор передаёт через работы то, что видит и чувствует сам. Но эта точка зрения, несомненно, отличается от родительской.

Родители, смотря на фото своего ребёнка, видят всю его жизнь, и оттого оно становится для них бесценным произведением. Ли Хэн поставил себя на место отца и представил, что это ему нужно проститься со своей дочкой. Представил, как с разрывающимся сердцем смотрит на куклу нерожденного ребёнка!

- Сама идея сделать куклу ребёнка была ошибкой! - вдруг закричал Ли Хэн.

Если бы он изначально поставил себя на место родителей, то сразу бы нашёл ответ.

Глава 7. Жизнь одной девочки

Виид разложил перед собой кожу Королевской гидры и Чёрного змея. Даже после создания игрушек животных и неудачных экземпляров кукол она осталась у него в довольно большом количестве.

На самом деле лучший материал был специально отложен им на потом. И не потому, что создаваемое первым произведение искусства не могло оказаться Великим, или же, наоборот, им обязательно стало бы именно последнее. Если работа не вызовет никаких эмоций, она в любом случае не сможет успокоить сердца родителей. Виид оставил лучшие материалы в расчёте на то, что в будущем ему могла прийти идея чего-то действительно стоящего!

- Мне предстоит создать сорок кукол. Думаю, этого будет достаточно.

Виид нарезал кожу и принялся создавать куклу ребёнка. Новорождённую девочку со сморщенной кожей и пухлым лицом, готовую, казалось, вот-вот расплакаться. Она была такой маленькой, что запросто помещалась на одной руке.

- Кроха, появившаяся на свет всего пару часов назад. Покинув чрево матери, она впервые контактирует с окружающим миром.

Благодаря собранной информации о заказчиках, Мандоле и его жене, при создании ребёнка Виид учитывал их внешние черты. Правда, на кукле младенца их пока было достаточно трудно разглядеть.

- Хорошо. Первая завершена.

Отложив куклу ребёнка, Виид взял новый кусок кожи и принялся за следующую работу. Действовал он при этом с очень осторожно.

- Новорождённый ребёнок. В свой первый год жизни он делает робкие шаги и сильно меняется. У родителей же этот период времени полон постоянным беспокойством.

Пытаясь представить жизнь девочки, родившейся у жены Мандола, Виид напряженно создавал куклу.

- Нужна одежда.

Если новорождённого Виид окутал в пелёнку из куска ткани, то для новой работы, всё благодаря тому же портняжному навыку, он создал полноценную одежду. В итоге получилась улыбающаяся девочка, празднующая свой первый день рождения!

- Теперь ребёнок изучает своих маму и папу... И быстро развивается...

Следующая созданная Виидом кукла представляла очередной этап развития ребёнка. Её рост увеличился, а пальцы рук и ног удлинились. На голове же появились заплетённые в милые

косички волосы.

- В этом возрасте ребёнок учится говорить и начинает шалить.

Четвёртую куклу Виид облачил в детсадовскую одежду. Аккуратно одетая, она стояла с маленьким портфелем за спиной.

Пятая уже была в возрасте, подходящем для поступления в начальную школу. В то время как шестая, в отличие от всех прошлых кукол, имевших лишь детские черты, впервые начала приобретать женственность.

- Надеюсь, она вырастет девчонкой с красивой улыбкой, под юбку которой захотят заглянуть дворовые мальчишки.

Беззаботная девочка, которая бегала по двору и разбойничала, постепенно превращалась в очаровательную девушку. Она имела всё те же игривые глаза, но стала выше и приобрела ясность во взгляде.

Каждая следующая кукла становилась всё выше и имела более длинные волосы. Причёска тоже претерпевала изменения: коротким прямым волосам, которые обычно предпочитали носить мальчишки, пришли на смену стильные длинные локоны.

- Это довольно утомительная работа.

Вииду приходилось посещать скульптурные магазины, чтобы закупиться волосами, которые потом один за другим требовалось прикреплять к головам кукол. Тем не менее это его не сильно утомляло, поскольку он чувствовал, что сейчас на пороге чего-то особенного.

Четырнадцатая по счёту кукла уже принадлежала взрослой, недавно окончившей школу девушке. Энергичной и разговорчивой. При взгляде на её милое выражение лица с румяными щеками можно было с легкостью представить, как она оживлённо ведёт к себе в дом парня для знакомства с родителями.

Виид также сделал некоторые аксессуары, такие как головные обручи и ожерелья.

Пока девочка ходила в школу, ей требовались только портфель и школьная униформа, однако теперь она стала студенткой, поэтому ему пришлось создать и важнейшие для женщин вещи - сумку и туфли.

- Но ей нельзя купаться в роскоши!

Виид пошёл на компромисс и сделал вещи из обычной кроличьей кожи. Правда, даже в ней девушка казалась весьма модной студенткой. Её выражение лица, одежда, запах духов и аксессуары - всё идеально сочеталось друг с другом. Как родители берегут своих детей, так и Виид подошёл к работе ответственно, проведя тщательную работу по оживлению этой очаровательной студентки.

Изготовление скульптур затянулось, но Виид этого абсолютно не чувствовал, поскольку с головой погрузился в процесс.

Семнадцатая по счёту кукла, вследствие непреодолимого течения времени, из когда-то маленького новорождённого ребёнка, который требовал постоянного присмотра, превратилась в идущего на работу взрослого.

Восемнадцатая приняла добровольное участие в волонтёрской работе по помощи нуждающимся.

Девятнадцатая привела домой жениха, ну а двадцатая уже участвовала в свадебной церемонии. Виид сделал куклу надёжного и заботливого мужа, тем самым создав идеально подходящую друг другу, словно утки-мандаринки, супружескую пару. Также из кожи оленей и кроликов он сделал пришедших на свадебную церемонию гостей. Все они поздравляли и желали супругам счастливого будущего.

Двадцать третья кукла родила ребёнка. Таким образом она обзавелась собственной счастливой семьёй. Живя в радости и согласии, она занималась вместе с мужем мытьём посуды, стиркой, уборкой и даже походами на работу.

Каждая новая кукла девушки становилась всё старше, и через некоторое время на её прежде идеальном лице появились первые морщинки. Это был период семьи, воспитания ребёнка и жизни с мужем.

- Жизнь людей так скоротечна, что её можно сравнить с ростком фасоли. Печально, что невозможно вернуться назад.

Когда время сияющих как драгоценности молодости и зрелости проходит, старость набирает обороты.

Начиная с тридцать шестой, каждая новая кукла всё чаще находилась в одиночестве. Это было связано с тем, что её дети выросли, устроились на работу и создали собственные семьи. Она же, став бабушкой, теперь много спала после обеда, читала книги и вязала шарфы для внуков.

Одновременно с тем запас кожи Чёрного змея и Королевской гидры начал подходить к концу.

Сорок первая кукла в счастье и полном спокойствии навсегда сомкнула глаза. Это произошло в окружении её родных и близких.

После завершения всех кукл, Виид сидел в темноте, морально опустошённый.

Кожа была полностью израсходована, а дело - сделано.

Дайте название завершённой Вами скульптуре.

Сообщение возникло, когда Виид сидел, замерев с ножом в руке. Скульптура, в которой он описал жизнь одного человека, была завершена.

Виид бессильно покачал головой.

- Я не буду давать название скульптуре.

В данный момент ему не хотелось как-либо называть работу.

Если Вы не дадите скульптуре название, то имя автора, скорее всего, останется неизвестным, а произведение окажется незавершённым. Вы всё ещё не изменили своего решения?

- Неважно. Я не заслуживаю эту работу.

Дзынь!

Безымянная Мифическая скульптура.

Это подарок миру от невероятно талантливого и трудолюбивого скульптора, мастерству которого позавидовали бы даже сами боги. Скульптура отображает человеческую жизнь, от рождения до смерти.

В совершенном мастерстве Скульптора можно убедиться, взглянув на то, с какой тщательностью была проделана работа: идеально гладкие швы и один к одному пришитые волосы.

Неизвестно, что за скульптор мог создать настолько таинственное произведение.

Художественная ценность: 24,610. Благословение для скульптурного искусства. Данное произведение позволит перейти скульптурному искусству на следующую ступень развития.

Особые эффекты: У всех, кто посмотрит на Безымянную Мифическую скульптуру, в течение следующих двадцати четырёх часов:

- Скорости восстановления Здоровья и Маны увеличиваются на 32%.

- Максимальные значения Здоровья и Маны повышаются на 30%.

- Все характеристики увеличиваются на 20.

- Ловкость и Храбрость повышаются на 7%.

- Скорость передвижения увеличивается на 30%. Чем больше пройденное расстояние, тем выше скорость передвижения, что позволяет значительно экономить время.

- Рождаемость в месте нахождения скульптуры увеличивается на 100%. Снижаются насильственные наклонности граждан. Это способствует улучшению общественного порядка, но одновременно с тем уменьшает естественный прирост воинов.

- Здоровье навсегда повышается на 500.

- Мудрость и Интеллект представителя человеческой расы навсегда повышаются на 15.

Данные эффекты не сочетаются с воздействием других скульптур.

Незавершенное Мифическое произведение.

Получен значительный опыт в Скульптурном мастерстве.

Получен значительный опыт в Ремесле.

Навык Понимание скульптур переходит на следующий уровень.

Поскольку создатель скульптуры не установлен, Слава увеличивается на 2.

Искусство повышается на 89.

Стойкость увеличивается на 41.

Обаяние повышается на 26.

Мудрость увеличивается на 10.

В награду за создание Незавершённой Мифической скульптуры все характеристики дополнительно повысились на 5.

Скульптурное благословение. За создание посвящённого рождению и смерти шедевра все боевые характеристики повышаются на неделю на 8%. Максимальный объём маны и скорость её восстановления так же увеличиваются на 65%.

От столь большой награды у Виида вскружило голову. Ему казалось, что теперь можно окончательно откинуть все предрассудки о том, что класс Скульптора хуже Мечника или любого другого класса.

- Проверка Скульптурного мастерства!

Скульптурное мастерство 7-го высшего уровня (65%): Позволяет создавать скульптуры. Прекрасные скульптуры можно продавать по высоким ценам. Создание прекрасных скульптур может увеличить Вашу Славу. Помогает снискать расположение у девушек.

Скульптор со столь высоким мастерством может стать ведущим деятелем искусства Версальского континента. Очень прискорбно, что нет ни единого претендента, способного составить ему конкуренцию.

Навык скульптурного мастерства повысился на целых 29%.

Благодаря усердному труду Виид смог создать нечто такое, что сам до конца не мог осознать.

- Я лишь создавал куклы...

Виид понял нечто важное. Существовала причина того, что женщинам и детям так нравятся плюшевые игрушки. В них срабатывал инстинкт по нахождению чего-то действительно ценного!

И хотя Виид завершил все куклы для выполнения задания за медяк, оставалась ещё одна небольшая проблема: их было слишком много. Конечно, можно было оставить все тут, в мастерской собственного замка, но ему хотелось, чтобы Мандол и его жена могли свободно любоваться работами. И в данном случае размещение их в пустых комнатах замка Виида не устраивало.

- Нужно отдельное место для ребёнка.

Виид тихо пробормотал:

- Снять блокировку с шёпота и чата.

Дзынь!

- Шёпот активирован.

- Ограничение с чата гильдии снято.

Виид активировал шёпот и чат, которые отключил ещё по возвращении в Мору. При блокировке чата окно переписки гильдии больше не появлялось, а шёпот можно было получить только после предварительного разрешения. Они были отключены, поскольку слишком много людей его искало.

Сабина: Бей, чего ждёшь?!

Эдвин: Я ещё не пробил доспехи.

Пин: Чёрт, долго держится.

Эдвин: Кажется, мы почти его завалили.

Сообщения шли от членов гильдии 'Пустынные странники', которые, похоже, сейчас находились в одной из охотничьих зон.

Виид не обращал на них никакого внимания, как, в общем-то, обычно делали и многие другие игроки, точно так же отключавшие чат и исчезавшие для всех на некоторое время.

- Мастер Фабо.

Виид послал шёпот одному знакомому архитектору, с которым последний раз встречался в ходе Северной экспедиции. С того момента прошло много времени, но он никогда не забывал игроков, которые могли быть ему чем-то полезны.

'Он был очень талантливым архитектором'.

Фабо в этот момент завершал создание лестницы, с помощью которой можно было с удобством насладиться видом статуи Богини Фреи.

- Виид! Это же ты.

Фабо тоже не забыл Виида. Да и как он мог бы это сделать, если тот являлся правителем Моры.

- Где ты сейчас находишься?

- Тут, в Море. Слышал, что ты вернулся и создаёшь новую скульптуру. Жаль, не смог тебя навестить: был занят открытием лавки на центральной площади.

- И как продвигаются дела?

- Осталось только прикрепить дверь. Если потороплюсь, смогу завершить всё за час.

- А что с Мастером Гастоном?

- Он работает рядом со мной. Рисует фреску на потолке, она тоже практически готова.

- Отлично. У меня есть к вам просьба. Я хочу, чтобы вы построили для меня дом.

- Правителю Моры нужен дом?

Удивление Фабо было вполне объяснимо. Он не понимал, зачем Вииду мог понадобиться дом, когда в его распоряжении целый замок, полный складов, спален и других необходимых для игрока помещений.

- Если честно... Мне нужно место, куда я бы мог установить свои скульптуры.

- Вот как? Тогда тебе, видимо, нужно здание наподобие просторного склада?

- Совсем нет. Я бы хотел обычный дом, в комнатах которого можно выставить все имеющиеся скульптуры.

- Это не сложно. Где находятся скульптуры?

- Они в замке. Я предупрежу стражников, чтобы они проводили вас в помещение.

- Хорошо. Тогда мы заглянем сегодня вечером. Насчёт оплаты решим позже, после того, как я увижу скульптуры и прикину объём работы.

- Спасибо.

В тот момент, когда Виид закончил разговор с Фабо, ему пришёл шёпот от игрока Хона.

- Я из отряда, который выполняет задание в подземной тюрьме. Мы практически завершили исследование подземелья.

- Вы нашли пленников ордена Металоста?

- Да. Мы нашли одного. С его слов, остальные заключены поблизости.

- Хорошая работа. Я скоро к вам присоединюсь.

Наступило время Вииду отправиться в подземную тюрьму.

* * *

Бассейн реки Плача теперь был соединён с Морой посредством портала! Именно там Вииду предстояло выполнить второе последовательное задание уровня сложности 'S' по освобождению пленных ордена Металоста.

Когда Виид с Жёлтым вернулся на реку Плача, он увидел целую толпу людей.

- Этот человек - Виид...

- Так это его называют Богом войны?

- Тс-с! Говори тише. Он может нас услышать!

Это были заранее собравшиеся посмотреть на Виида игроки, прослышавшие от друзей в Море о том, что он прекратил работу над скульптурами и направился к реке Плача. Основную их часть составляли высокоуровневые игроки, оплатившие переход через портал ради охоты.

Вообще, с учётом уровней монстров и расстояния, в Море сейчас нельзя было найти лучшей охотничьей зоны. Конечно, некоторые игроки направлялись и в глубь северных земель, однако большая часть таких походов завершалась полной гибелью отряда всего лишь от одной мелкой ошибки. В землях вокруг реки Плача всегда можно было рассчитывать на помощь, благодаря чему они мгновенно стали прекрасным местом для охоты.

Виид осмотрел игроков своим холодным взглядом.

'Их тут собралось довольно много'.

Если в Море Виид был простодушным графом, который торговал вещами, то здесь, в свободной охотничьей зоне, он не мог позволить так себя вести. Уже сейчас Виид видел несколько вызывающе смотрящих на него игроков. В случае, если же все высокоуровневые игроки нападут разом, у него не будет никаких шансов на выживание. В свете же того, что у Виида при себе были гримуар некроманта, доспех Даллока, Древний щит, Демонический меч Колдрима и другие уникальные предметы, ситуация вызывала ещё большие опасения.

'Это не Мора'.

В Море никто бы не посмел на него покушаться, поскольку рядом всегда имелась городская стража. А если бы кто-нибудь всё же решил поднять меч на графа, то солдаты и рыцари ордена Фреи вмиг того бы истребили.

Однако в охотничьей зоне могло произойти всё что угодно. Виид мог встретиться с убийцами и даже потерять какой-нибудь ценный предмет. Поэтому, чтобы не показаться собравшимся слабым, он повёл себя абсолютно невозмутимо.

- Смотрю, тут собралась куча мусора.

- ...

Толпа молчала. Это был Виид, которого они представляли. Настолько наглый и высокомерный, сколь и полагалось быть самому сильному игроку в Земле Магии.

- Вместо того, чтобы охотиться, вы лишь просиживали штаны в ожидании меня? А ведь вокруг полно монстров... Какое жалкое зрелище, - прищёлкивая языком, открыто унижал Виид окружающих.

Все те, кто раньше покупал у него еду или скульптуры, растерялись от столь резкой смены поведения. Головы игроков загудели от мыслей!

'Возможно, это и есть истинное лицо Виида'.

'Может, он дружелюбен только с начинающими игроками или при разговоре с глазу на глаз?

Сейчас же, когда вокруг одни отряды, он лишь критикует... Наверное, он просто волк в овечьей шкуре'.

На самом деле было большой наглостью так издеваться над толпой, состоявшей из более чем двухсот высокоуровневых игроков. Обычно люди, достигшие трёхсотого уровня, были очень горды собой. Имея широкие связи и развитые навыки, они демонстрировали такие силу и возможности во время охоты, что вызывали зависть у своих низкоуровневых собратьев.

Просторы Версальского континента были огромны и густо заселены игроками, однако их число становилось тем меньше, чем выше был их уровень. Трёхсотый уровень же был той точкой отсчёта, когда к игрокам уже не относились с пренебрежением. С таким уровнем можно было стать членом престижной гильдии или же занять ключевое место в какой-нибудь небольшой гильдии.

Но несмотря на то, что чувство достоинства и гордость у собравшихся игроков были очень велики, никто из них не посмел возражать Вииду. Возможно, если бы каждый из них был с ним один на один, он бы бросил вызов. Но находясь в толпе, все поддались общему настроению. Своим наглым обращением и поведением Виид полностью подавил окружающих.

- Что за жалкое зрелище.

- ...

Люди всё так же не говорили ни единого слова. В какой-то момент наглость Виида стала казаться им естественной. Да, он был приветлив в Море, но сейчас, стоя перед толпой высокоуровневых игроков, показал свой чрезвычайно высокомерный характер. И это было несомненным доказательством истинной силы, которую каждый из них мечтал когда-нибудь обрести.

Тем не менее несколько игроков всё ещё жаждало выразить протест. Пройдя через множество тяжёлых сражений и обретя уверенность в собственных силах, при взгляде на пренебрегающего ими Виида, они ощутили, как внутри разгорается дух соперничества. Они хотели бросить ему вызов и тем самым обрести славу, даже допуская исход в виде собственной смерти.

Подавленность в настроении толпы начала постепенно проходить.

Тогда Виид издал Рёв льва:

- Ледяной дракон! Феникс! Почему вы не приветствуете хозяина?!

Слова прозвучали подобно грому!

Откликнувшись на зов, Ледяной дракон и Феникс расправили свои широкие крылья и направились к Вииду. По размерам Ледяной дракон не уступал настоящим драконам, так что для видевших его впервые казался по-настоящему жутким монстром.

С чудовищным рёвом Ледяной дракон и Феникс приземлились на скалистую гору.

- РОА-А-АР-Р!

- КИЯ-А-А-А-А!

От их приземления по горе побежали трещины, и осыпался песок.

- Хозяин, ты звал нас.

- Мы пришли, хозяин.

Ледяной дракон, как и подобало настоящему дракону, был прекрасен: он имел солидный вид, изысканные глаза и изящную морду! Феникс же, как и было свойственно птичьему роду, внешне казался равнодушным и холодным, однако внутри него дремала мощная сила, что была способна сжечь всё вокруг.

Ледяной дракон и Феникс поклонились Вииду.

- Ох.

- Невероятно.

При взгляде на приручившего и надрессировавшего таких монстров Виида игроки ощутили огромную стену, что отделяла их от него. А ведь они увидели всего лишь ворчливого и трусливого Ледяного дракона в паре с несмышлёным, доставляющим кучу проблем Фениксом! И на самом деле даже не догадывались, что шокировавший их своим величием Виид всего-навсего терроризировал и эксплуатировал питомцев. Тем не менее после того, как люди увидели, как Ледяной дракон и Феникс кланялись, никто больше не смел и думать бросать вызов.

- Вы идиоты. Меня охватывает ярость при взгляде на вас, - произнёс Виид, хмурясь.

Ледяной дракон и Феникс лишь молчаливо сидели, однако выглядело это, словно они со всем соглашались.

'Ну что за дурной характер... К чему он придумал придраться на этот раз?'

'Нужно просто молчать. Возможно, мы опять что-то сделали не так'.

А Виид продолжал:

- Бессильные, бесполезные твари.

Ледяной дракон и Феникс, чувствуя беспричинные угрызения совести, украдкой поглядывали на хозяина. Каждый раз, когда Виид ругал их, для этого всегда была какая-то причина. В случае же, если они возражали, он только сильнее распалялся и ещё дольше ворчал. Так что в этот раз они не стали зацикливаться на причинах в надежде, что процесс наказания как можно быстрее закончится.

Виид, словно они вдруг резко надоели ему, кивнул головой.

- Как же вы меня достали. Убирайтесь к чёрту!

Обрадовавшись свободе, Ледяной дракон и Феникс поспешно расправили крылья и взлетели. Они хотели как можно скорее удалиться, пока Виид не передумал. Причём сделали они это так быстро, что каменная гора содрогнулась, а вокруг поднялся сильный ветер.

Боевой дух у людей в толпе упал ещё ниже. Теперь внутри них не осталось ни капли враждебности или соперничества, все взирали на Виида почтительными и завистливыми

глазами. После того, как он обругал Ледяного дракона и Феникса, равных которым было сложно найти на Версальском континенте, издевательства с его стороны казались абсолютно естественными.

Виид направился к крепости Эмбиню. Задание по освобождению пленных ордена Металоста проходило именно под ней, в подземелье, полном лабиринтов, ловушек и полчищ монстров.

'Для зачистки подобного места было бы неплохо найти себе пару напарников'.

Из-за опасений получить во время охоты отравление или какое-нибудь проклятье Виид решил, что в этот раз стоит позвать с собой одного или двух товарищей.

* * *

Захватив лопату, Фабо вместе с Гастоном отправился в огромный Чёрный замок.

- Пришли для выполнения поручения графа? - спросил их стоявший с копьём стражник.

Поскольку Фабо довольно часто приходил в замок для получения разрешений на строительство, он успел подружиться со стражей, и солдаты уже его узнавали.

- Да, мы по поручению.

- Граф просит вас создать дом для размещения скульптур. Я провожу вас к месту, где они сейчас хранятся.

- Спасибо.

Проследовав за стражем, Фабо и Гастон прошли в замок. Они оказались в личном крыле графа, куда обычно не пускали других игроков. Однако там они не увидели ни произведений искусства, ни каких-либо ценностей из золота или серебра.

- Тут нет ничего примечательного, - с разочарованием произнёс Гастон.

Будучи художником, он мог увеличить Искусство или навык Рисования посредством оценки выдающихся произведений. Как и у любого обладателя творческого класса, в нём горело неутолимое желание увидеть как можно больше чужих произведений.

- Вам сюда.

Стражник открыл дверь в одну из комнат.

И тогда!

Коридор озарили яркие лучи света.

Вы нашли Мифическую скульптуру.

Рождение и смерть! Вы первыми обнаружили произведение искусства, созданное с таким мастерством, что ему позавидовали бы сами гномы, а любой из королей не побоялся бы начать войну.

Скульптор, создавший эту работу, не пожелал раскрыть своё имя.

За открытие невероятного произведения искусства, способного вызвать настоящую сенсацию в мире, ваша Слава повышается на 1290.

Вы получили звание Первооткрыватель Мифической скульптуры.

Если вы будете рассказывать в тавернах историю о том, как вам удалось найти скульптуру, вы сможете бесплатно есть и пить в неограниченном количестве. Дворяне, аристократы и члены королевской семьи, ценящие красоту в мире, захотят услышать вашу историю и будут рады вашему визиту.

Как только была открыта дверь, Слава, которую так сложно было получить, повысилась более чем на тысячу очков! Но раньше, чем Фабо и Гастон успели прийти в себя, пришло ещё одно сообщение.

Вы узрели Безымянное Мифическое произведение.

Цветок в мире искусства. Эту работу можно назвать феноменальным скульптурным произведением.

Неизвестный скульптор создал скульптуру на тему рождения и смерти, чтобы продемонстрировать своё мастерство. Те, кто поймет значение этого произведения, проживут благословенную и счастливую жизнь.

- Скорость восстановления Здоровья и Маны увеличивается на 32%.

- Максимальные значения Здоровья и Маны повышаются на 30%.

- Все характеристики увеличиваются на 20.

- Ловкость и Храбрость дополнительно повышаются.

- Скорость передвижения увеличивается на 30%. При преодолении больших расстояний данный эффект ещё больше увеличивается.

- Благодаря радости от ощущения жизни Здоровье навсегда увеличилось на 500.

- Из-за низкого показателя Мудрости вы не можете понять смысла произведения.

- Мудрость и Интеллект увеличиваются на 2.

Для полного осознания работы вам понадобится частое и долгое её наблюдение.

Работа архитектора требовала довольно высокой Мудрости. В частности, потому что при строительстве зданий приходилось использовать несложную магию. Но даже с такими значениями Мудрости и Интеллекта было сложно проникнуть в суть и глубину данного произведения.

Для Фабо на этом всё закончилось, а вот Гастон впал в настоящий шок от полученного далее.

За оценку Неназванной Мифической скульптуры Искусство повышается на 47.

Огромное увеличение характеристики Искусства!

В случае обучения магии ученики с помощью наставников могли развить свои навыки довольно быстро. Однако деятелям искусства требовалось каждый раз доказывать свой талант только через произведения!

Кожаные куклы, выставленные в ярком свете, выглядели настолько реалистично, что было сложно поверить, что они неживые. Одежда, в которую они были облачены была так тщательно сделана, вплоть до пуговиц, что не имела ни одной погрешности.

- Эти скульптуры показывают истинное мастерство Виида...

Конечно, творец скульптур был неизвестен, но кто ещё мог создать такое, если не Виид? Это подтверждало хотя бы то, что именно он поручил создать дом для всех этих скульптур.

Фабо отправил Вииду шёпот и спросил дрожащим голосом:

- Т-ты... сейчас занят?

Ответ от Виида пришёл мгновенно.

- Всё нормально. Слушаю тебя.

- Меня мучает один вопрос.

- Да, и какой?

- Почему ты не стал объявлять себя автором произведения? Конечно, благодаря этому мы получили Славу как первооткрыватели, но...

Фабо и Гастон были очень благодарны Вииду, но действительно не могли понять его поступок. Если бы они создали такой шедевр, то обязательно постарались бы похвастаться перед всем миром.

- Мне стыдно.

- Но чего тут стыдиться?

- Мои навыки и мастерство трудно назвать выдающимися, и мне стыдно объявлять на весь мир, что это я создал эту работу.

- Кха-а...

Вииду было стыдно назваться автором столь феноменального мифического произведения!

Двое друзей чуть ли не задохнулись от скромности Виида.

Глава 8. Встреча с Дайни

Фабо как архитектор обладал большими амбициями. Он уже успел добиться существенных успехов в строительстве жилых и коммерческих зданий. Благо в Море интерес к домам отличался завидным разнообразием.

В других богатых королевствах, чтобы стать владельцем недвижимости, требовалось быть высокоуровневым игроком или, как минимум, иметь кучу денег. Игрокам приходилось строить виллу или другое роскошное жильё, чтобы не быть хуже других.

Однако в Море существовал особый вид домов - дощатые лачуги! Легко возводимые, они не требовали больших затрат как при строительстве, так и при будущем обслуживании. Да, лачуги едва защищали от ветра и дождя, но зато их было так много, что не оставалось никаких предпосылок для зависти или обиды.

В таких условиях жильё строили даже новички, достигшие двадцатого или тридцатого уровней, если, конечно, им удавалось раздобыть древесину. Это позволяло абсолютно каждому осуществить мечту о собственном доме. Игроки получали жильё, в котором могли оставлять предметы и трофеи или собирать друзей на вечеринку. Мора же становилась не только родным городом, но и местом, в котором у них было собственное жильё, из-за которого даже после повышения уровня они не уходили в другие поселения.

Как правило, при появлении большого числа лачуг общественное спокойствие и санитария сильно понижались, поэтому разрешения на строительство выдавались властями неохотно. К тому же, во многих городах цена на землю была высокой, из-за чего возведение зданий требовало огромных средств. Но в Море земля была дешёвой, а безопасность и санитария находились на высоком уровне. Благодаря тому, что правитель возвёл дорогой водный канал и сформировал стражу, а также влиянию ордена Фреи, помогающего нищим, преступности в городе практически не имелось.

- Никакое место на свете не подходит для лачуг лучше, чем Мора.

Фабо построил довольно много лачуг. Его услуги пользовались популярностью, поскольку созданные им строения имели высокую Прочность и хорошую планировку.

Вообще, только что построенная лачуга таила в себе какое-то особое очарование. Спустя долгое время, конечно, дерево гнило и ломалось, а крыша начинала протекать во время дождя, но пока лачуга была новой, жизнь в ней была прекрасна.

Тем не менее пришедшие из Центра континента авантюристы, торговцы и просто богатые игроки жаждали только первоклассное жильё.

- Пожалуйста, постройте дом с прекрасным видом на Мору. Обязательно сделайте большой склад и используйте только дорогие и качественные материалы.

На роскошные дома и промышленные здания тоже имелся большой спрос, поэтому Фабо работал не покладая рук. Построив тысячи лачуг, сотни загородных и коммерческих зданий, даже несколько мостов в Море, он сделал себя имя.

- Вот только мои навыки проектирования и строительства уже практически не растут.

Опыт, что получал Фабо от возведения лачуг, был ничтожным. Да и после завершения строительства коммерческих зданий и загородных домов награда также значительно

сократилась.

- Я должен построить что-то действительно грандиозное.

За прошедшее время Фабо очень полюбил Мору. Будучи архитектором, построившим множество зданий для торговцев и обычных жителей, он чувствовал, будто это и вправду его собственный город.

- Попробуем возвести нечто подходящее.

Просьба Виида оказалась как нельзя вовремя. Она разожгла в нём огонь как в архитекторе. Ведь нужно было возвести здание для скульптуры, отражающей тему рождения и смерти, сделать самое подходящее место для множества кукол.

- Среднее проектирование!

Дзынь!

Начато Проектирование.

Перед Фабо всплыло полупрозрачное трехмерное изображение проекта.

Тратя ману, он устанавливал фундамент, возводил стены и даже занимался внутренним дизайном, словно в действительности шло строительство дома. Правда, уровень проектирования накладывал определённые ограничения на размер здания и разнообразие доступных материалов.

Навыки Строительства и Проектирования были неразрывно связаны между собой. Применяемые при строительстве материалы, и творческие решения моментально отражались на проектировании, расширяя его возможности. В свою очередь, благодаря проектированию можно было создать детальный план дома, вплоть до расположения мебели. А уже после этого, руководствуясь полученным результатом, раздавать указания нанятым рабочим.

Фабо имел средний третий уровень Проектирования. На этом уровне еще нельзя было возвести замок, зато можно было построить большой дом с садом.

- Да с моими навыками можно создать три роскошные резиденции разом!

Фабо работал над планом строительства огромного сооружения. Места в котором созданные Виидом куклы обретут для себя дом.

- Это благородная цель... Я не могу разочаровать Виида.

Виид выделил бюджет в размере 1980 золотых! По правде говоря, этого едва хватало. Но Фабо решил не экономить и вложить всё в качественные материалы.

- Я создам прекрасный сад и соберу в нём лучшие деревья и цветы со всего континента. Он будет простираться на полгектара, а вся площадь строительства займёт не менее трёх с половиной гектар.

Желая возвести здание-ориентир, Фабо создал план такого размаха, что никогда прежде не делал. Используя весь свой богатый архитекторский опыт, он вкладывал в дело всего себя, намереваясь построить сооружение, достойно представлять Мору.

- Смешно, что такой великий скульптор, как Виид, не нашёл достойного места для выставки собственных работ.

Фабо решил, что сделает всё возможное, чтобы созданные Виидом скульптуры могли быть выставлены на обозрение для всех жителей и туристов города.

Он начал строительство. Работы предстояло очень много, так что он поспешил погрузился в неё с головой.

* * *

Пэйл вместе с друзьями охотился в подземелье, когда его настиг шёпот Виида.

- Мне предстоит побывать в подземной тюрьме. Это может быть опасно, поэтому, отправьте пожалуйста мне кого-нибудь в поддержку.

Тюрьма крепости ордена Эмбиню была весьма труднопроходимым местом. Даже при том, что сейчас там охотилось много отрядов, монстрам всё равно не было конца. Среди них часто попадались ядовитые, драться против которых в одиночку было бы полным безрассудством.

- Я понял.

Закончив общение, Пэйл обратился к друзьям:

- Виид просит выслать ему кого-то в поддержку.

- Может быть, мне пойти?

Хварён, словно всегда ждавшая этого, сразу выступила вперёд. Она не могла упустить шанс побыть вместе с Виидом наедине впервые за долгое время.

- Виид, конечно, обрадуется тебе, Хварён. Но нужен кто-то, способный излечить отравление. Ирен, не желаешь пойти?

- А как же вы здесь без меня?

- Мы как-нибудь справимся. К тому же Дайни с нами, так что всё будет хорошо.

Отряд Пэйла выполнил довольно много заданий в Море. Сейчас они занимались добычей

рецепта, содержащего секрет изготовления древнего нагрудника, в процессе чего много путешествовали и охотились. Несмотря на то, что у задания, которое они выполняли, был уровень сложности 'C', охотиться приходилось в опасных местах, полных монстров с высоким уроном.

- Но если мы с Хварён уйдём, не будут ли оставшиеся в слишком большой опасности?

- Как знать. Зависит от того, как долго сможет держаться Зефи, но, это кажется немного рискованным, не так ли?

По правде говоря, отряду, не имевшему в своём составе воина или рыцаря, опасен был каждый поход и исследование подземелий. Несмотря на то, что Зефи брал на себя сдерживание монстров, всем приходилось хорошенько попотеть, когда их становилось слишком много.

Хварён очаровывала противников своими танцами Очарования или Хаоса, но если они с Ирен уйдут одновременно, это станет большим препятствием для дальнейшего выполнения задания.

- Я пойду, - вмешалась в разговор державшая дубину Дайни.

Шамана можно было назвать мастером на все руки. Но в её случае все это было подкреплено еще и огромной силой, ощутив которую, монстры разбегались кто куда.

Когда Дайни размахивала дубиной, она время от времени бормотала:

- Так и знала, весь секрет в избиении противника. Охота без избиения - не охота.

Будучи самым известным шаманом Моры, Дайни согласилась помочь отряду Пэйла выполнить задание по поиску рецепта создания нагрудника.

Зефи кивнул.

- Дайни вполне подойдёт. Для неё и излечение отравления не проблема. Думаю, если отправим Хварён и Дайни, они окажут лучшую помощь.

Как только отряд определился с участвующими, Юрин, следуя объяснениям Виида, начала рисовать картину. Она изобразила тёмный вход в тюрьму, рядом с которым стояли она, Дайни, Хварён и Виид. Благодаря навыку Картинного перемещения Юрин могла разом перенести несколько человек на большое расстояние. Правда, массовый перенос людей был невозможен, поскольку всех их требовалось уместить на одном листе. Она также не могла перемещать игроков глубоко под землю, но уже в связи с ограничениями по мане.

- Картинное перемещение!

Юрин, Хварён и Дайни тут же побледнели и втянулись в рисунок.

* * *

Вход в подземную тюрьму. Именно там, рядом с ожидающим Виидом, внезапно появились Юрин, Хварён и Дайни.

- Му-у-у!

Жёлтый с наивным простодушием поприветствовал новоприбывших. Будучи самцом, да и к тому же ожившим произведением искусства, он любил красивых людей.

- Ой, какой могучий и симпатичный бык.

Хварён ласково потрепала Жёлтого по загривку. Тот, счастливо распахнув рот, вовсю наслаждался моментом.

- Брат, а сколько весит этот парень?

- Почти как племенной бык. Но ему ещё надо немного поправиться и нагулять бока.

- Всё равно уже выглядит вкусным. Если хорошенько постараться, даже из костей можно сварить бульон с рисом.

Стоявшая рядом с Виидом Юрин шутила! Однако Жёлтый стал мертвенно-бледным.

В этот момент Виид и Дайни встретились друг с другом взглядами. Узнать шаманку было довольно сложно из-за последствий от полученного в Море проклятья. Она могла бы давным-давно его снять, но не стала этого делать, чтобы иметь возможность со стороны посмотреть на Виида.

Дайни слегка поклонилась.

- Здравствуйте. Наслышана о вас.

И хотя её голос был спокоен, внутри бушевали чувства, возникшие от столь долгожданной встречи.

Виид представился кратко:

- Я скульптор Виид. А вы, значит, тот самый шаман, о котором говорил Пэйл?

- Да, меня зовут Дайни.

Глаза Виида блеснули. Ещё только услышав о том, что в отряде Пэйла появилась шаманка Дайни, он подумал, что это странное совпадение.

- Говорите, вас зовут Дайни… К тому же шаман.

- Что-то не так?

Виид покачал головой, как будто избавляясь от навязчивой мысли.

- Нет, ничего. Просто всплыли старые воспоминания.

- Воспоминания?

- Да так… Это личное. Да и сейчас не время для длинных историй.

Ответ Виида был краток и холоден, поскольку в нём пробудились горькие воспоминания о Лавиасе.

Тем временем вокруг собиралось всё больше игроков, узнавших от друзей о том, что Виид

прибыл ко входу в подземную тюрьму. Некоторые из них следовали за ним от портала у церкви ордена Металоста, наблюдая, как он с наёмником Смитом прибыл к месту назначения.

- Отложим разговоры на потом. Пора выдвигаться.

Виид вытащил меч и пошёл вперёд. Он заранее использовал навыки заточки оружия и полировки брони, так что не осталось никаких причин для задержки.

Дайни начала махать дубиной и произносить заклинания. Она наложила на Виида заклинания увеличения Силы и Ловкости, скорости движения и атаки и даже укрепления кожи. Причём полученные эффекты были таковы, что не позволяли назвать ее обычным шаманом. Сила Виида возросла более чем на 230, скорость передвижения стала просто невероятной. Тело наполнилось мощью, словно он сбросил с плеч тяжёлый груз. Его Выносливость и Ловкость так повысились, что он чувствовал, будто может мчаться, словно ветер, перепрыгивающий со скалы на скалу.

- Она невероятный шаман, - подумал Виид про себя.

Дайни считали лучшим шаманом Моры из-за того, что уровень владения навыками у неё был совершенно фантастическим.

* * *

- Какое огромное подземелье. Не думал, что оно уходит так глубоко под землю.

Воин Хон огляделся. Подземная тюрьма ордена Эмбиню славилась громадными размерами, запутанными лабиринтами и множеством испытаний. Обитавшие тут монстры имели высокий уровень, а вокруг было полным полно ловушек.

Присутствовавший в команде вор обезвредил все ловушки, однако, даже так отряду потребовалось потратить двадцать пять дней, чтобы достигнуть места заключения священников ордена Металоста.

Более сорока человек взялось за выполнение задания по освобождению пленников, причём все с достаточно высокими уровнями. Но пройти весь этот длинный путь и достичь точки назначения они смогли лишь благодаря имевшимся в отряде Авантюристу и Шаману.

В разговор включился паладин Биллео.

- Подземная тюрьма крепости ордена Эмбиню... Это и впрямь непростое место. Как думаете, когда придёт Виид?

Маг Истон, неспешно разжигавший костёр, ответил:

- Слышал, он уже покинул Мору. Думаю, это займёт дней пять?

Галрик взглянул на него с полным недоумением.

- Так быстро?

Ему казалось удивительным, что Виид мог добраться сюда быстрее них.

- Мы ведь сообщили верный путь. К тому же обезвредили все ловушки, так что нет никаких препятствий, чтобы добраться сюда за четыре-пять дней. Хотя это может занять и больше времени.

Хон как лидер отряда принял решение.

- В таком случае не будем терять своё время зря, поохотимся в окрестностях.

- Правда?

- Оглянись вокруг. Остальные сейчас как раз этим и занимаются.

В подземной тюрьме обитало множество монстров. Являясь местом, куда не проникал солнечный свет, она была заселена самыми мерзкими существами и проклятыми созданиями Эмбиню. Причем довольно высокоуровневыми. Большая часть обитавших тут монстров имела 350-ый уровень.

- Ну, а Виид, если поторопится, дней за пять доберётся.

* * *

Виид приближался к Тёмным рыцарям, охранявшим вход в подземную тюрьму. Усиленный эффектами от создания Легендарной скульптуры и действием шаманских заклинаний, он двигался так быстро, что казалось, летел.

- Так, впереди пятнадцать Тёмных рыцарей.

Стража ордена Эмбиню. На самом деле, для того, чтобы попасть в подземную тюрьму, требовалось справиться не только с Тёмными рыцарями, но и помогающими им отлучёнными священниками ордена Деметры. Потому, пусть и ненадолго, это был момент, когда охотившиеся на реке Плача отряды объединялись, чтобы вместе преодолеть охрану на входе. В таких случаях требовалось набрать как минимум двадцать человек, чтобы спокойно справиться с Тёмными рыцарями!

Однако Виид собирался сражаться лишь вместе с Хварён, Дайни и Юрин.

- Если собрать много людей, будет слишком шумно.

Виид практически всегда охотился в одиночестве, поэтому считал, что такого количества товарищей было более чем достаточно. Ведь если бы число людей возросло, и с ними тоже пришлось делиться добычей, это заставило бы его испытывать невыносимые муки!

- Что?! Он собирается охотиться лишь с этими людьми? Он с ума сошёл?

- Ты же видел трансляцию. Он очень силён.

- Виид тогда завершил задание только благодаря помощи варваров.

- Мы могли бы войти в тюрьму вместе...

- Поживём - увидим. Если ему будет нужна помощь, то сам попросит.

Бог войны Виид. Игроки, желавшие стать его компаньонами, не скрывая волнения, следили за развитием событий. Конечно, стоило Вииду их позвать, они тут же примчались бы на помощь, показывая всё, на что способны. Потому что находиться с ним в одном отряде уже было для них огромной честью.

Хварён обеспокоенно спросила:

- А какой уровень у рыцарей?

- Примерно 330-ый. Хотя элитные Тёмные рыцари могут быть и 380-го уровня.

Среди стражи элитных Тёмных рыцарей не было, но Виид просто привёл их в пример.

- Рыцари по натуре крепки, так что Танец очарования может на них не подействовать.

Когда Хварён упомянула навык очарования, Жёлтый замахал хвостом. Будучи танцовщицей, обладавшей высоким Обаянием в сочетании с красивой одеждой и аксессуарами, она своими сексуальными танцами не оставляла равнодушным ни одного мужчину.

- Вот только у меня мало Здоровья. Что если я умру от одного удара Тёмного рыцаря?

- Тогда я оттяну их на себя, и только после этого ты начнёшь танцевать.

- Я верю в тебя, Виид.

Тёмные рыцари, только увидев Виида, тут же отреагировали.

- Враг нашего ордена!

- Заговорщик, который разрушил оплот нашей веры и стал причиной смерти первосвященника.

- Злобный человечишка, своим хитрым языком переманивший варваров на свою сторону и вместе с ними восставший против нас.

Тёмные рыцари, яростно обвинявшие Виида. Все разом они бросились в наступление!

Порой, случалось, рыцари настаивали на поединке. Руководствуясь честью и гордостью, они давали возможность игроку сразиться с ними один на один. Вот только к Вииду это уже не относилось. Он стал самым ненавистным врагом ордена Эмбиню.

Дзынь-дзынь-дзынь.

Скорость, с которой Тёмные рыцари, гремя доспехами, бросились вперёд, внушала настоящий ужас. Их силы атаки было достаточно, чтобы пробить шкуру Королевской гидры. Поэтому, даже если игроки были облачены в тяжёлую броню и принимали удары на щит, Здоровье и Живучесть быстро убывали. Не говоря уже о том, что их удары могли парализовать тело.

Но у Виида был способ защититься.

Зажмуривание!

Техника, ограничивающая поле зрения, но зато увеличивающая Выносливость и Выдержку.

Но и это было ещё не всё. Ведь Технику секущего ножа лунного света Виид мог использовать не только для атаки, но и для защиты. При атаке она позволяла игнорировать броню противника и тем самым наносить огромный урон. Это было возможным благодаря глубокому пониманию скульптором материалов, что в итоге и позволяло ваять даже из лунного света. Но свет мог быть использован, и чтобы ослепить врага или же окутать тело защитой. Правда, в этом случае он не блокировал физические удары, а защита от магических быстро расходовала ману, но Виид учитывал это.

Виид мог бы покрыться с ног до головы лунным светом и с распахнутыми за спиной крыльями броситься навстречу бегущим к нему монстрам. Тогда его точные удары меча пронзали бы противников на чуть ли не световых скоростях! Он даже мог бы сфокусировать свет и бить им врага, пускай это и увеличило бы потребление маны. В таком случае убийство монстров не заняло бы много времени.

Нечто подобное он уже проделывал в столкновении с семью Калатропами! Сражение с ними в нормальном темпе занимало много времени, однако при использовании техник расправиться получалось всего за тридцать-сорок секунд. Конечно, в таком случае практически полностью кончались Живучесть и мана, из-за чего по завершении битвы требовалось хорошенько отдохнуть. Однако использование Крыльев света давало возможность обходить монстров и нападать с совершенно неожиданной стороны. Что открывало бесконечный простор для вариантов атаки.

Однако Вииду практически никогда не предоставлялось шанса выложиться в сражении на полную. Казалось, последний такой шанс выпал при штурме крепости Эмбиню, когда призванные боссы в лице Бэрекена, Чёрного змея и Королевской гидры оказались сильнее, чем ожидалось. Тогда, отрубая головы Королевской гидры, Виид попытался раскрыть всё, на что был способен, но та оказалась настолько вымотана, что сражение закончилось неожиданно быстро.

- Я сыт по горло этой скучной охотой.

В своём развитии Виид достиг такого момента, когда большинство сражений вызывали у него лишь скуку. В то же время для повышения Выдержки и Выносливости он не мог выкладываться на полную. Так что в итоге ради эффективной охоты приходилось постоянно чем-то жертвовать.

Если верить слухам, подземная тюрьма была переполнена монстрами. Виид, в ожидании постоянных непрерывных сражений, решил не рассчитывать на навыки, которые сильно расходовали ману.

- Земляной, преврати всю землю впереди в грязь.

Дух земли явился в мгновение ока. Помимо вызова, на его поддержку Вииду приходилось постоянно тратить немного маны, но это была плата за хорошо исполняющего приказы товарища. К тому же скорость восстановления маны у Виида сейчас была настолько высока, что он мог призвать столько духов, сколько ему хотелось.

- Дух земли, для выполнения приказа самого красивого человека на Версальском континенте, Виида, прибыл. Сейчас же превращу землю в грязь.

Обычно духи были высокомерными и после ритуала призыва появлялись не сразу. Даже если за дело брался опытный Заклинатель, редко какой дух оказывался очень послушным. Тем не менее Земляной прибыл, как только его позвали.

В тот же миг приближающиеся Тёмные рыцари оказались по щиколотку в грязи. Облачённые в тяжёлые доспехи, они вязли, словно очутились посреди затягивающего их болота.

- Что такое, это дух?

- Дух земли? Так быстро явился!

Наблюдавшие появление Земляного игроки не скрывали своего удивления.

- Ура абсолютно харизматичному Вииду! Приказ исполнен. Есть ли ещё какие-нибудь приказы? Готов выполнить всё что угодно.

Виид, будто делая вселенскую милость, ответил:

- Дерись вместе со мной.

- Спасибо, хозяин. Я не забуду вашу доброту. Навечно сохраню её в глубинах земли.

Земляной поднял огромный ком грязи и обрушил его на Тёмных рыцарей. Этим он не нанес много урона, но поскольку в грязи все-таки попадались камни, подобные удары противники проигнорировать не могли.

Земляной был из тех духов, которые не расходовали много маны хозяина. Однако сейчас Виид был настолько ею переполнен, что беречь её абсолютно не требовалось.

- Земляной, можешь использовать мою ману без ограничений.

- Это честь для меня, хозяин.

БУМ!

Столб земли, словно из вулкана, взлетел в небо.

Виид же ворвался в строй Тёмных рыцарей, уже успевших завязнуть в грязевом болоте по бёдра. Куда бы он ни ступал, под его ногами образовывалась крепкая земля, благодаря чему он не чувствовал какого-либо неудобства.

- Враг ордена Эмбиню!

- Сам явился, чтобы зарубили.

Захваченные грязью Тёмные рыцари подняли навстречу Вииду мечи. Благодаря своим гигантским размерам, даже погрузившись по бедра, они лишь сравнялись ростом с ненавистным им противником.

Тёмные рыцари обрушили свои грязные мечи на Виида. Но навстречу им взлетел его клинок, заставив при столкновении издать протяжный звон

Дзын-дзын-дзын!

В месте, где стояли Тёмные рыцари, разбушевалась метель.

- Костерез!

- Острое лезвие!

- Иллюзорный меч!

Мечи рыцарей засияли от усиливающих их заклинаний. Теперь некоторые из них содержали такую мощь, что были способны с легкостью перерубить кости. Другие стали сосредоточением силы и скорости.

Тёмные рыцари даже использовали навык, разделявший один клинок на пять!

Со всех сторон на Виида обрушились удары. Резко развернувшись, он избежал Костереза, который мог бы убить, попав в незащищённое тело, и сделал шаг в сторону, чтобы уйти от другого клинка, уже было готового пронзить спину. Однако, увернувшись от этих ударов, он оказался на пути пяти иллюзорных мечей.

Глаза Виида вспыхнули.

- В таком навыке наверняка есть какая-то слабость.

Слабость, заключавшаяся в рассеивании силы и урона!

- Танец мечей.

Плавно шагая, Виид одним взмахом отбил все пять клинков.

- Ох!

Тёмные рыцари ощутили стыд от того, что их атаки не увенчались успехом. Даже объединив силы и напав одновременно, они так и не смогли поразить врага.

- Костерез!

- Продолжайте атаковать!

Виид перемещался между рыцарями, словно амурский вьюн. Оказавшись в настолько плотном окружении противника, что можно было ощутить тепло их кожи, он больше не мог использовать навыки.

'Ближний бой и есть лучший способ сражения'.

Мечники действовали так с самого начала. Не раздумывая бросаясь в бой, они использовали различные навыки, как, например, дальние выпады. В их эффектных ударах заключалась невероятная сила. И чем более высоким уровнем они обладали, тем более разрушительную мощь демонстрировали. Поэтому Мечники всегда занимали главенствующие роли на охоте.

Виид же в большинстве боев использовал только Технику секущего ножа и собственные возможности тела. Расходуя ману по минимуму, он действовал так, чтобы как можно больше повысить мастерство и Выносливость. И пускай со стороны удары Тёмных рыцарей казались быстрыми и точными, Виид был достаточно опытным, чтобы их избежать.

'Они... такие медленные по сравнению со смертоносными ударами учителя'.

Уже только по движению ног Виид мог примерно догадаться о направлении атаки противников. Соединив же в голове направление ударов с местоположением Тёмных рыцарей,

он мог с лёгкостью перемещаться между ними.

'Действуя быстро и плавно, невозможно оказаться загнанным в угол, даже сражаясь с множеством противников'.

Виид выяснил это, нанося и парируя удары мечом.

Мастерство меча, развившееся до седьмого среднего уровня, стало основой его боя. Поскольку оно было выше, чем у Тёмных рыцарей, Виид мог сводить удары противника к нулю, парируя и атакуя в заранее просчитанные места.

- Триплет!

Используя по минимуму навыки, Виид проносился мимо Тёмных рыцарей, попутно поражая их тела.

После использования Техники секущего ножа Виид скрылся среди противников от взглядов зрителей. Он стремился скрыть остальные имевшиеся у него навыки, поскольку от неожиданности их будущего применения вполне могла зависеть его жизнь. К тому же техника секущего ножа и так была идеальной для борьбы с сильными и настолько бронированными противниками, как Тёмные рыцари.

- Что?!

- Он пронёсся сквозь них.

Тёмные рыцари тяжело стонали, но не отступали. Облачённые с головы до ног в латные доспехи, они имели внушительные Защиту и Здоровье, из-за чего их было довольно сложно убить. Тем не менее полученные ими удары не ограничивались мелкими ранами, поскольку Виид сражался Демоническим мечом, обладавшим дьявольской мощью.

Замораживающее проклятье Демонического меча

Тело частично заморожено, поэтому Сила и Ловкость значительно снижаются.

Здоровье уменьшается на 35 каждую секунду вследствие ледяного урона.

Разрушающее скалы проклятье Демонического меча

Появившиеся в броне трещины значительно снижают Прочность доспеха.

Защита противников уменьшается.

Ужасное проклятье Демонического меча

Воля противников, подвергшихся иллюзии нападения злых духов, ослабевает, и их тела разрушаются с большей скоростью.

Подвернувшись стремительному нападению Виида, Тёмные рыцари пришли в смятение. В тот же момент, используя появившуюся между противниками брешь, в бой вступила Хварён.

- Танец очарования!

Сексуальный танец 'Буби-буби', который можно было увидеть только на сцене ночного клуба!

Когда тело Хварён слегка касалось Тёмных рыцарей, они, словно околдованные, застывали на месте. За прошедшее с последней встречи с Виидом время навыки девушки сильно развились, и теперь, когда она танцевала, вокруг порхали бабочки и расцветали цветы.

- Танцор всегда должен быть изящным!

Хварён также использовала навык Рассеивания пыльцы! В том месте, где она прошла, изящно танцуя, оставался соблазнительный аромат. Более десяти Тёмных рыцарей, подвергшись её очарованию, потеряли всякое желание сражаться дальше.

- Ах!

Виид же, пробившись сквозь строй рыцарей, напал на оставшихся без защиты священников ордена. Убийство даже самых высокоуровневых из них не заняло у него много времени, поскольку они не обладали большим Здоровьем.

К тому моменту, как он разобрался со священниками, благодаря деятельности Хварён, число способных сражаться Тёмных рыцарей сократилось до трёх.

- Слишком просто.

Виид и Хварён действовали словно единое целое.

Развернувшись назад, Виид с лёгкостью избежал атаки трёх Тёмных рыцарей и начал собственное стремительное наступление.

Смертельный удар!

Каждый удар попадал точно в цель!

Виид использовал Демонический меч Кольдрима с невероятной эффективностью. Казалось, он порхал среди противников с оружием в руках. Было важным наносить сильные и смертельные удары, но на телах противника появлялось и много мелких ран. Виид убивал Тёмных рыцарей строго после наложения семи проклятий Демонического меча. Причём двигался он при этом так причудливо и легко, что даже надетые на нём тяжёлые доспехи казались тут лишними.

Зрители застыли с открытыми ртами.

- Какого чёрта?

- Как человек может так двигаться? Он вообще замечает атаки Тёмных рыцарей?

- Да такое даже запомнив, не повторить. От его ударов клинки противников меняют направление своего полёта уже на середине пути.

Протирающие вновь и вновь глаза люди не могли поверить в то, что сейчас видели.

Начинающие воины и рыцари сражались, опираясь на имевшееся Здоровье, навыки и броню. Даже достигнув определённого мастерства, максимум, что они делали, - это использовали для блокирования атак щит или выставленное вперёд оружие.

Виид же уворачивался от ударов на расстоянии одного пальца, ещё и успевая при этом поражать слабые места противников. Ну, а если бы зрители узнали, что он при этом ещё и сдерживается, чтобы не показать все имеющиеся навыки и умения, то вообще впали бы в уныние.

- Даже записи сражений знаменитых мечников Версальского континента так не впечатляют.

- И всё же, он что, совершенно не испытывает страха? Как можно сражаться в настолько

неравных условиях?

- Узнаю Виида, что бился верхом на виверне. Сражение - это и вправду его естественное состояние!

Так зрители думали о битве, которая разворачивалась на их глазах.

Естественные движения Виида не могли не очаровывать. Никого бы не удивило, если бы в сражении он использовал одни высокоуровневые навыки. Но вот сами по себе движения стали для всех настоящим откровением. Бой выглядел так, словно Виид полностью погрузился в него и контролировал абсолютно каждое своё действие. Так что даже игроки осознали, насколько выдающимися были невероятные движения Виида.

- Его характеристики и навыки полностью оптимизированы.

- Всё, что он получил, вложено именно в сражение.

Высокоуровневые игроки использовали навыки с довольно высоким мастерством. В зависимости от обстоятельств они применяли самые подходящие из них, чтобы достигнуть победы. По сравнению с этим Виид, словно человек, рождённый для битв, показывал способности к точным суждениям и действиям.

Если сравнить похожих по уровню и классу игроков, в бою их сила зависела от того, как они действовали. Даже в случае применения одних и тех же навыков она могла различаться, как небо от земли.

Никакой нормальный человек никогда не будет прыгать в центр толпы качающих мечами Тёмных рыцарей и уж точно не станет пытаться отбивать их удары, чтобы проскользнуть мимо. Он не станет рисковать и выберет самый безопасный путь, собрав как можно больше товарищей для охоты.

От сражений же Виида, в которых он беспрепятственно атаковал противников, у зрителей закипала кровь. Они испытывали такое дикое возбуждение, что погружались в наблюдение без остатка.

- Осталось ещё десять Тёмных рыцарей. И с ними действительно сражаются лишь четверо игроков. Это могло быть возможным, будь все они 300-го уровня, но...

- Посмотрите на ту художницу! На ней же туника тридцатого уровня.

- Что, правда? Даже не пятидесятого?

- Её класс - художник. В драке она не участвует. Только мазнёй по бумаге и занимается.

Юрин и вправду изображала Тёмных рыцарей, рисуя их без торжественной брони в роли бестолковых первобытных людей. С неопрятными бродами и торчащими из носа волосами, они стояли в колготках вместо доспехов.

- А разве у шамана не хорошее оружие?

- Это очень известный в Море шаман. Один раз мы были вместе в одном отряде, но... Она даже не 250-го уровня.

- Хочешь сказать, что, несмотря на это, она может охотиться на Тёмных рыцарей? Смешно

слышать подобное, даже видя рядом с ней Виида.

- Впервые вижу настолько выдающихся шаманку и танцовщицу, так активно участвующих в битве. Если бы я умел танцевать, я бы с этой танцовщицей...

От зрительской похвалы Виид ещё больше помрачнел.

'Так скучно'.

Способности у его противников были выдающимися. Рыцари не проявляли благодушия и атаковали, вкладывая в удары всю имеющуюся силу. Будь у Виид, как когда-то раньше, 300-ый уровень, ему бы пришлось сильно напрячься, чтобы победить подобных противников. Но сейчас, на 370-ом уровне, сражаться с ними оказалось проще некуда. Так что на привыкшего биться в невыгодных условиях Виида такие противники нагоняли лишь тоску.

'Они слишком слабы'.

Даже нападение сразу нескольких Тёмных рыцарей не представляло для Виида каких-либо проблем. Так он и вошёл в подземную тюрьму, вырезая всех, кто попадался ему на пути. Благодаря тому, что Хварён каждый раз усыпляла часть врагов, убийство монстров не занимало много времени. На темп охоты также повлияло и то, что из-за большого числа зрителей Виид перестал специально пропускать удары врагов для повышения характеристик. Да и после создания скульптуры, скорость восстановления его Здоровья и маны была выше некуда, и теперь он мог сражаться без передышек немного дольше.

Вскоре перед Виидом появились монахи ордена Эмбиню. Это была довольно сильная группа противников, использующих в атаке в основном серии молниеносных ударов руками и ногами.

Тогда Виид объединил Технику секущего ножа с ещё одним навыком. Это было возможным благодаря тому, что она воздействовала на само оружие и никак не препятствовала навыкам из Мастерства меча.

- Пятнадцатикратный удар.

Вжик-вжик-вжик-вжик!

Беспрепятственно вломившись в ряды противников, Виид безжалостно рубил их мечом. Он не проявлял к ним абсолютно никакого милосердия или снисхождения.

- Кулак молота!

Монахи, подняв кулаки, обрушили на него целый град из ударов. Однако надетая на Виида экипировка была настолько хороша, что даже их пропуск не доставил ему каких-либо проблем.

- И вы считаете, это удар?

Глаз Виида задергался. Даже после пропуска серии ударов противников его Выносливость и Выдержка не повысились. А раз характеристики не улучшались, у него больше не было никакой необходимости сдерживаться.

- Пятнадцатикратный удар.

Вжик-вжик-вжик-вжик!

Виид стал безжалостно убивать противников. Поражая их тут и там, он чувствовал настолько сильную обиду за неполученные характеристики, что даже перед самой смертью врага бессмысленно использовал навыки. Виид так бесчинствовал и люто истреблял монахов, что некоторые зрители почувствовали к ним жалость. Тем не менее, несмотря на неэффективность всех его действий, скорость восстановления маны у него была настолько высокой, что потраченное тут же восполнялось

- Виид! Ты зашёл так далеко!.. Я много слышал о твоих грязных преступлениях. И собственноручно отомщу за орден Эмбиню.

К группе быстро приближался Элитный Тёмный рыцарь с развевающимся плащом. Если бы на месте Виида в этот момент оказался кто-то другой, то, вполне возможно, вокруг бы воцарилась волнительная и напряжённая атмосфера.

- Элитный Тёмный рыцарь, как прекрасно увидеть тебя здесь. Меч Цезаря!

Бросившись навстречу и увернувшись от атаки рыцаря, Виид активировал свой самый мощный навык.

- Кхо!

Рыцаря откинуло к противоположной стене.

От мощного удара Элитный Тёмный рыцарь впал в состояние шока.

Виид же продолжил рубить мечом.

- Зачем ты здесь появился? Сейчас же умри. Умри! Умри!

Элитный Тёмный рыцарь упал на бок и испустил дух.

- Экипировка!

Виид облизнул нижнюю губу. От происходящего у него пересохло во рту, а в горле запершило.

- Стоит воспользоваться открывшейся возможностью и получить как можно больше опыта и увеличения Мастерства меча.

Ба-а-а-ам!

Кранч! Бум! Дыщь!

- Кхе!

Бум-бум-бум!

Погрузившись с головой в охоту без принятия ударов для повышения характеристик, Виид оставлял от монстров только бесформенные куски мяса.

Зрители, следующие за ним, отставали всё больше и больше.

- Ух...

- Так вот почему говорят, что в местах, где прошёл Виид, монстры исчезают.

- Ну и ужасный у него характер. Он не оставляет никого, и продолжает рубить, рубить и ещё раз рубить.

- Вы тоже это видели? Он ударил уже умершего монстра как минимум три раза, прежде чем тот упал на землю.

- Впервые вижу такой способ охоты.

- Похоже, его тёмная репутация сложилась не только из слухов.

Зрители в спешке уходили. Им стало страшно находиться рядом с человеком, о котором ходили столь страшные слухи. Но даже отойдя на приличное расстояние, они всё ещё могли слышать его голос. Выкрики после убийства пяти Тёмных рыцарей и кучи последователей ордена Эмбиню.

- Нужно охотиться ещё быстрее!

- Как?

- Огоньки, явитесь.

Переполненный маной Виид вызвал сразу восемь высококлассных духов огня. С сияющими телами, они пришли на зов и устроили настоящее огненное шоу, показывающее их уважение. Такой властью обладал над ними Виид.

- Ты звал нас, о величайший под этим небом создатель?

- Поиграйте-ка с огнём немного. Начиная с конца этого прохода, заполоните всё огнём.

- Поняли, хозяин.

Благодаря полученной от поискового отряда информации Виид знал всё о подстерегающих впереди опасностях. Ни ловушки, ни многочисленные монстры не были для него сюрпризом.

- Убедитесь, что там, где пройдёт огонь, нет людей.

Виид предупредил духов потому, что можно было случайно убить кого-то из игроков в других охотящихся отрядах.

- Мы не пожалеем наших жизней для выполнения вашего приказа. Это большая честь, что вы призвали нас и поручили такое задание.

Проходы подземной тюрьмы были заполнены Тёмными рыцарями и другими монстрами.

- Кх.

- Кха-кха.

Воздух вокруг монстров понемногу накалялся.

- Кхе-хе!

Ужасные монстры захлёбывались кашлем! После того, как огромные языки пламени начала заполонять проходы, они с криками боли бежали наружу.

- Вот и мой урожай. Пятнадцатикратный удар!

Все выбегавшие из пламени монстры умирали от рук Виида. Словно крестьянин с косой в руках, он точными ударами собирал свой урожай из голов монстров.

- Это и есть вкус охоты.

Трупы возникали перед Виидом, подобно грибам после дождя. Правда, вскоре, после выпадения предметов, все они обращались в серую пыль, из которой Виид собирал всё самое ценное и загружал на Жёлтого. Его руки загребали всё с невиданной скоростью

- Ха! Это уже не смешно.

- Так вообще можно охотиться?

Зрители впервые видели нечто подобное. Обычно отряды занимали место в проходе или углу большой пещеры, после чего, прерываясь на болтовню, готовку пищи и отдых, занимались неспешной охотой. Если же монстров оказывалось недостаточно, они просто перебирались на новое место, где занимались тем же самым.

В большинстве таких случаев лидером группы были Воры, Авантюристы или Убийцы. Ведь главное, что от них требовалось, - это нахождение по следам монстров лучших охотничьих мест да слежение за состоянием участников отряда. От понимания ими рельефа и особенностей монстров и различалась эффективность охоты отрядов.

Но Виид был другим. Он не ограничивался хождением по какому-нибудь проходу или сидением на одном месте. Учитывая особенности подземелья, он охотился на всей территории огромной тюрьмы.

- У него, должно быть, чертовски хорошо растёт опыт.

- Просто посмотрите на добычу. Скорость охоты так высока, что вещи выпадают тоннами.

Зрителям оставалось только завидовать!

Правда, и Виид мог так охотиться только благодаря быстрому восполнению здоровья и маны. Причём, даже имея его, выбранный им способ борьбы имел очевидные пределы. Всё было бы намного сложнее, если бы Хварён не очаровывала и обезвреживала целы группы монстров. Не

говоря уже о Дайни, имевшей выдающиеся способности шамана, и многократно повышавшей эффективность сражения. Ведь если бы не её увеличивавшие Силу и Ловкость заклинания, Виид никогда не смог бы с такой легкостью отражать атаки Тёмных рыцарей.

Сражения стали гораздо скоротечнее и проще во многом именно благодаря Дайни.

* * *

Один из охотившихся в подземной тюрьме отрядов расположился на отдых.

- Фу-у-ух.

Воин вытер стекавший по лбу пот.

- Монстры здесь, конечно, имеют огромные уровни.

Священники, даже не думая о приведении в порядок скомканных ряс, свалились на землю.

- Как только вернёмся в Мору, обязательно похвастаюсь перед друзьями. Мы серьёзно поохотились в этом подземелье.

- Пф-ф. И не говори. Уж получивших столько опыта, там точно не найдётся.

- Мы сражались целых семь раз за два часа. Будет невероятная боевая запись.

- Знаете, в этом году это моя самая напряжённая борьба. Монстров действительно было много, так что это и вправду отличное место для охоты.

- Нам немного не хватает сил, хотя, вроде, и так отряд из семерых. В следующий раз прихватим с собой ещё хотя бы одного дополнительного мага и рыцаря.

Приятно проводя за беседой время, отряд расположился на отдых. Как вдруг из туннеля перед ним появились одиннадцать безжалостных Охотников-еретиков ордена Эмбиню.

Участники отряда похватали оружие и вскочили со своих мест.

- Значит, нам не дадут отдохнуть.

- Как быть? Они от нас ещё далеко, может, успеем уйти?

Пока игроки обеспокоенно делились своими мнениями, из ещё одного туннеля рядом с местом нахождения Охотников-еретиков появились люди и какое-то огромное существо. Впереди быстро бежал одетый в чёрные доспехи, шлем и перчатки Даллока парень. За ним, практически не отставая, верхом на быке летели старый наёмник и три девушки.

- Танец очарования!

Спрыгнувшая с быка танцовщица сходу ввела в смятение часть противников.

- Своими дрожащими глазами узрите нагоняющие ужас видения.

Охотники-еретики не отличались высоким самообладанием. К тому же они были мужчинами,

поэтому танец Хварён с лёгкостью приковал их взгляды. Что уж говорить об обладавшей выдающимися способностями Дайни, которая, накладывая проклятья, даже не слезла со спины Жёлтого.

- Милостивый бог Эмбиню, ты оставил меня?

- Я еретик. Покарай меня!

Пока Охотники-еретики кричали, Виид замахнулся мечом.

- Пятнадцатикратный удар!

Техника, не предназначенная для отступления или передышек. Виид продвигался вперёд, точно поражая слабые места противников. Благодаря Дайни его Сила, Ловкость и другие характеристики были увеличены 'во сто крат'.

- Пятнадцатикратный удар!

Используя навыки для эффективной охоты против группы противников, Виид набросился на Охотников-еретиков. Некоторые из них пришли было в себя и подняли навстречу мечи, но всё было тщетно. Они попали под проклятья Демонического меча, и теперь их тела горели, раны кишели червями, а волосы превратились в змей.

Как только бой закончился Юрин, спустившись с Жёлтого, быстро похватала выпавшие предметы.

- Двинулись!

Зачистив Охотников-еретиков за мгновение, отряд ринулся к следующему пункту назначения. Он несся со скоростью молнии! И когда впереди с грохотом в потоках горячего воздуха вылетела новая группа врагов, она была тут же уничтожена, как и ещё одна, но уже дальше.

Охотившиеся до этого тут игроки окончательно растерялись.

- Какого чёрта?

- Они так быстро победили Охотников-еретиков... Вы видели, как работал ногами их мечник? Даже если он использовал навыки, как вообще возможно атаковать врагов под таким углом? Он же с лёгкостью зашёл им за спины и просто разрубил на кусочки, пускай при этом и получив несколько ударов.

- А вам не кажется, что он специально позволил по себе попасть?

Не прошло и пяти минут, как из туннеля, из которого прибежали Виид, Жёлтый и остальные, появилась новая группа людей. Это были зрители, следовавшие за Виидом от реки Плача.

- Простите.

- Что?

- Виид и его команда здесь только что не проходили?

- Виид?

- Бог войны Виид. Они пошли не в этом направлении?

Молодой воин говорил быстро и с тревогой, будто боялся упустить что-то важное!

- Я не знаю такого человека... Но тут был один отряд, прибывший верхом на чёрном быке. Они зачистили Охотников-еретиков и ушли дальше.

- Охотники-еретики!

Из прибывшей толпы раздался новый голос:

- Сколько их было?

- Одиннадцать.

- Одиннадцать! За сколько минут их убили?

- Как сказать... Это случилось очень быстро.

- Но всё же, если точнее?

- Примерно за две-три минуты?

- Так быстро!

Зрители, радостно восклицая, побежали в том же направлении, куда ушли Виид и Жёлтый.

- Что это только что было?

- Не может быть... Это был Виид? Бог войны Виид! Он охотится в подземной тюрьме!

* * *

Дайни, тяжело дыша, следовала за Виидом.

- Он и в самом деле... сильно вырос.

Встреченный ею когда-то в Лавиасе скульптор охотился без каких-либо компаньонов, в полном одиночестве, и это вызывало жалость. Поэтому она и предложила охотиться вместе. Но, несмотря на ограничения класса скульптора, в Вииде уже тогда ощущались сильная воля и настоящая мощь, проявляемые во время сражения. Скульптор, зашедший настолько далеко, что был готов принимать удары монстров, чтобы повысить характеристики, и даже использовать навыки кузнеца и портного. В Лавиасе он готовил для неё еду. И пока они не виделись, достиг в готовке высшего уровня. Он даже притащил с собой быка по кличке Жёлтый.

- Что это за бестолковый бык?

- Му-у-у!

- Юрин, если осталась краска, покрась его в жёлтый цвет.

- Му-у-у-у-у!

Во время короткого отдыха, после многочисленных битв, можно было наблюдать сценки подтрунивания над Жёлтым со стороны Виида. Причём Юрин и Хварён тоже не оставались в стороне.

- Брат, в конце концов его съедят. Зачем раскрашивать?

- Она права, у поросят на острове Чеджу очень питательное и вкусное мясо, а ведь они тоже чёрного цвета.

- Му-у-у!

Жёлтый жалостливо и горько плакал. Тем не менее он не всегда подвергался нападкам. Когда наступало время обеда, Виид хорошо кормил его питательным сеном. Юрин угощала его лечебными травами, а добрая Хварён поила и гладила по морде.

* * *

Второй день охоты в подземной тюрьме!

В предрассветные часы, когда большинство ещё спало, Виид проснулся и вошёл в игру. Когда они забрались глубже в подземелье и решили выйти из игры, чтобы передохнуть, зрители уже не были в состоянии следовать за ними.

После небольшого перерыва на сон Виид в ожидании других участников отряда практиковался в создании скульптур из света. Дайни тоже зашла в игру пораньше, поэтому сейчас они остались вдвоём.

Виид в полном молчании погрузился в создание скульптуры. Тяжёлая атмосфера повисла между ними.

'Это мой шанс поговорить'.

С трудом, Дайни начала разговор:

- Извини.

- Да?

Голос Виида прозвучал неприветливо и очень настороженно. В точности так же, как когда-то при первой встрече в Лавиасе. Тогда он был таким подозрительным, словно она собиралась ограбить его и забрать всю добычу.

- Что за скульптуру ты сейчас делаешь?

Каждое движение Виида сопровождалось ярким буйством красок. Используемые им различные цвета переплетались и смешивались, создавая бесчисленное количество оттенков. Они росли при взмахе руки и затухали, подчиняясь изгибу запястья.

- Ничего определенного. Я просто тренируюсь.

Скульптура, которую делал Виид, понемногу приобретала человеческую форму.

Дайни, присев тихонько рядом, внимательно наблюдала за его работой. Видя, как Виид пытается придать форму скульптуре, она понимала, насколько же это нелегко. Количество цветов уже было заоблачным, а их ещё и требовалось как-то сочетать друг с другом.

Не выдержав тяжелого молчания, Дайни снова завела разговор:

- У тебя есть любимая девушка?

Но лишь озвучив вопрос, она разволновалась. Ей было страшно услышать ответ, поскольку сделанная Виидом в Море статуя богини Фреи имела лицо Хварён. Всем сердцем она надеялась, что он по-прежнему её любит.

Виид покачал головой.

- Нет.

Подавив своё разочарование, Дайни ответила:

- Вот как. Зря я спросила. Извини.

- Да ничего, всё нормально.

Виид снова сосредоточился на создании скульптуры. Хотя его способность к концентрации была так велика, что даже во время отдыха он мог создавать скульптуры, сейчас его не покидало странное ощущение. И это было не потому, что он отвлёкся во время работы, ведь так он делал всегда, когда был в компании знакомых.

Тем не менее Дайни встревожили его слова, она не могла их понять.

'Возможно, он так ответил, поскольку уже пережил расставание. Тогда всё нормально'.

Пытаясь успокоить колотившееся сердце, она снова завела разговор:

- Тогда... возможно, есть девушка, которую ты любил в прошлом?

Хотя Дайни частенько действовала неожиданно и даже в прошлом лечила монстров и вурдалаков, ей потребовалось собрать огромное количество смелости, чтобы задать такой вопрос.

Пальцы Виида на мгновение остановились, задрожав от напряжения. Однако он быстро с ним справился и ответил:

- И в прошлом такой девушки не было.

- Не может быть! - Дайни с трудом улыбнулась. - Значит, ты никогда никому не признавался в симпатии, ни разу в жизни?

- Верно, потому что было некому.

Дайни сжала губы. Она никак не ожидала настолько бессердечного, приводящего в отчаяние ответа.

- Ясно. Тогда я ненадолго отойду, мне нужно кое-что сделать.

Виид, даже не взглянув в её сторону, произнес:

- Делай, как считаешь нужным.

- Что ж...

Дайни покинула игру.

- Уф.

Виид рассеял создаваемую скульптуру. Ослепляющие глаза цвета исчезли, и вокруг вновь сгустился мрак. Остался только потрескивающий костёр, над которым он повесил котёл и начал готовить пищу.

- Желтый.

- Му-у-у! - подняв голову, ответил лежавший на земле бык.

- Знаешь, кто была та девушка?

- Му-у-у!

Жёлтый, виляя коротким хвостом, наклонил голову. Показывая непонимающий вид, он полностью обратился во внимание.

Виид спокойно продолжил:

- Моя первая любовь.

Первая любовь, которую люди никак не могли забыть. Даже спустя долгие годы воспоминания о ней не уходили у людей из головы.

- Её зовут Дайни... Она шаман. Я впервые повстречал её в Лавиасе.

Встретив ее сейчас, он не смог её сразу узнать из-за проклятья, которое слишком сильно исказило внешность. Тем не менее это была именно она, та девушка, с которой он обговорил все темы на свете и в итоге открыл своё сердце.

Будучи шаманом, она непревзойденно владела навыками и заклинаниями. Причём так часто их накладывала, что, казалось, действовала уже по привычке. Однако Виид смог узнать её, лишь когда она применила заклинания к нему.

- Дайни. Это была она. Как же я мог забыть кого-то настолько важного?

Встретив её в компании других девушек, Виид не подал вида, что узнал её.

- Спустя столько времени я был рад её увидеть. Она выжила... Сделала операцию и начала новую жизнь, и возможно, решила забыть прошлое? Не знаю, почему она сделала вид, что не узнаёт меня, но на это, видимо, есть какая-то важная причина.

Ясными и большими глазами Жёлтый смотрел на Виида.

В простодушном зрачке быка отражался грустный, с опушенными плечами парень.

Глава 9. Скиталец

МЕЧи разделились и устроились работать инструкторами тренировочных залов в деревне орков и королевстве Розенхайм. Из-за низкой заработной платы желающих трудиться там особо не было, поэтому они смогли с лёгкостью занять свободные места.

МЕЧи сходу включились в работу, взяв на себя полное управление залом.

- Все, кто желает обучиться владению мечом, приходите в тренировочный зал!

Однако игроки встретили такие призывы полным равнодушием.

- Тренировочный зал? Там же играются с чучелом.

- Зачем напрягаться и учиться владению мечом? Ведь можно пойти охотиться и освоить всё на практике.

Над МЕЧами насмехались даже новички!

Тем не менее нашлось немало начинающих игроков, пришедших в тренировочный зал из-за любопытства. Они пришли туда, потому что не могли покинуть начальный город или деревню в течение первых четырёх недель.

- Возьмите меч вот так... Не размахивайте им со всей силы, сконцентрируйтесь на точности удара. Главное тут не тыкать куда попало, а следить за движениями монстров и бить в слабые места.

Поскольку МЕЧи имели большой опыт в додзё, они с легкостью обучали начинающих.

- Если вы пойдёте в тренировочный зал, то вас научат бороться.

- А разве в этом есть необходимость?

- Конечно, это обязательно нужно сделать. На охоте разница между обычными людьми и теми, кто учился, огромна.

Появление МЕЧей стало достаточным, чтобы вербовавшие игроков в отряды люди изменили свои выкрики:

- Ищем Мечника. Принимаем только тех, кто прошёл хотя бы однодневное обучение в тренировочном зале.

По правде говоря, боевые навыки большинства начинающих игроков были не на высоте. В реальной жизни они не имели опыта интенсивной физической активности или ожесточённых боев, поэтому, оказавшись лицом к лицу с проворными монстрами, легко впадали в панику. Так что после небольшой практики владения мечом им действительно становилось проще охотиться.

Поскольку инструктора обучали борьбе с различными видами монстров, вскоре перед тренировочными залами даже начала выстраиваться очередь из игроков, прибывших из соседних королевств. Каждый раз, когда МЕЧи проводили занятия, собиралась целая толпа. Говорили, что порой от 500 до 1000 игроков сидело и внимательно наблюдало за демонстрацией тренерами приёмов.

- Меч острый, не так ли? Но вам не нужно его бояться, так как, овладев им как следует, вы сможете защитить себя и товарищей.

Уроки 501-го МЕЧа были спокойными. Он имел свой особенный шарм, поскольку был практически самым молодым в додзё и знал, как правильно обходиться со старшими товарищами. Для взрослых он походил на племянника, в то время как для младших учеников был дружелюбен, как старший брат.

- Такой классный.

- На вид он немного грозный, но, похоже, всё-таки хороший человек.

Любой мужчина кажется крутым, когда полностью отдаётся своему делу! На тренировках по фехтованию мокрые от пота и энергично двигавшиеся наставники и ученики выглядели довольно привлекательно. Однако это было то, что у девушек не было шансов увидеть.

Работавший в деревне орков в качестве инструктора 49-й МЕЧ показывал, как действовать мечом. Ему приходилось двигаться медленно, чтобы новички могли повторять за ним.

- Чвик. Не получается, инструктор.

Самкам орков из-за располагающегося у них на животе и ягодицах жира движения давались не так просто. В такие моменты инструктора тренировочного зала брались за дело лично.

- С этой стороны, вот так...

Они слегка обнимали девушек за талию и, придерживая запястье, описывали траекторию движения меча.

Такие прикосновения казались совершенно естественными!

Довольные улыбки застывали на губах МЕЧей-учеников, которые действовали в качестве инструкторов.

- Наставник, вы такой надёжный.

- Если у вас будет время, сходите с нами на охоту? Чвик-чви.

МЕЧи с радостью принимали предложения от орков-девушек.

- Конечно.

Во время охоты инструктора продолжали обучать учениц сражению.

- Я Риечи. Чвик. Мы можем снова встретиться?

- Меня зовут 49-й МЕЧ.

Неожиданно даже запросы в друзья, которых так желали МЕЧи, проходили гладко.

- А нам можно посетить додзё во время перерыва?

- Давайте встретимся в парке развлечения.

Благодаря такой напористости девушек некоторые учащиеся пошли на своё первое свидание. Ну, а смело их закончив, спешили поделиться своими подвигами с остальным ученикам.

- Мы пошли с ней в парк развлечений... Хе-хе. Старшие братья, товарищи, не удивляйтесь! Я первым взял её за руку.

- 49-й МЕЧ! Ты сдурел, что ли? Что бы ты делал, если бы получил за это пощёчину?

- Я что, специально? Мы гуляли около фонтана и нечаянно соприкоснулись руками. Она не шелохнулась, и тогда я взял её за руку.

- Не шелохнулась?

- Сложно объяснить. У меня было такое странное чувство, как будто я должен держать её за руку.

- Разве так бывает? Обычно, беря девушка за руку, в ответ получаешь пощёчину.

- Ну-у... Похоже, понять подобное чувство можно только после того, как вы сами его испытаете.

Наставники и ученики, наслушавшись уроков от своих более опытных в сердечных делах братьев, сгорали в мечтах о собственной любви.

Тем не менее искусству фехтования обучались не только девушки. Мастерство меча осваивало и множество мужчин. Женщины и мужчины, вместе учились в тренировочном зале. Это было возможным потому, что, если Мастерство меча учеников достигало среднего уровня, изменялись и наставления со стороны инструкторов.

Казалось, МЕЧи лишь показывали приёмы, которые учащиеся старательно повторяли. Но даже от одного этого их Мастерство меча быстро повышалось.

Вскоре игроков, желавших стать учениками, набралось целое море.

- Инструктор, научите, пожалуйста, меня!

- Мы хотим охотиться. Пожалуйста, наставьте нас на правильный путь.

- Во сколько сегодня занятия?

После распространения слухов о том, что на тренировках в зале можно было повысить Мастерство меча, начало приходить очень много людей. Даже те игроки, что по истечении четырёх недель покинули поселение и начали охотиться, пришли в тренировочный зал.

Немало было и игроков выше двухсотого уровня.

Тренировочный зал с чучелами был переделан МЕЧами в место обучения реальному боевому искусству. Несмотря на то, что им было тяжело из-за наплыва игроков, они принимали всех,

желавших учиться. Причём даже полных новичков, не имевших в кармане ни единой монеты.

- Чтобы стать официальным учеником, внесите взнос в девять буханок ячменного хлеба.

- Эй!

- Вы не сможете стать бойцами, пока не познаете чувство голода. На самом деле только голод способен пробудить истинную силу человека.

Вскоре ученики МЕЧей, мужчины и женщины всех возрастов, распространились по всему Версальскому континенту. Их крепкие плечи и проницательные глаза, а также странные разговоры, которые они вели между собой, заполонили все просторы от королевства Розенхайм до гор Юрокина.

Воины с мечом, закрепленным на левой стороне пояса, искали себе новых соратников.

- Рады встрече.

- Сколько лет, сколько зим! Кажется, в последний раз мы виделись в тренировочном зале. Не позволите ли с вами поохотиться?

- Звучит хорошо. Сколько тебе лет?

- Девятнадцать.

- Значит, одногодки. Ты из какого колена?

- Мой мастер - 385-й МЕЧ.

- А я обучался у 417-го МЕЧа, старший брат.

МЕЧей в королевстве Розенхайм и горах Юрокина теперь называли Мастерами меча.

* * *

МЕЧи также не забросили своё стремление охотиться на сильнейших монстров Версальского континента.

- Мы ведь не забыли про свою честь. Не стоит ли нам побеждать какого-нибудь дракона или чёрного змея хотя бы раз в месяц?

Работая инструкторами, они охотились каждую свободную минуту, стремясь ещё больше улучшить свои умения.

Мастерство меча быстро улучшалось только в сражениях против более сильных, чем игрок, противников. Поэтому на слабых монстров, которые легко умирали, МЕЧи вообще не обращали внимания.

По большей части, МЕЧи приобрели широкую известность именно за счёт охоты. Ведь даже острые скалы мгновенно становились равниной, если собиралось хотя бы двое из них.

- Старший брат, мне скучно. Может, поднимемся туда?

- Хм, а это кажется интересным.

Восхождение по горе Юрокина воодушевило МЕЧей. Для них это был отличный шанс получить драгоценный опыт перемещения по труднопроходимой местности.

Четвёртый и Пятый МЕЧи метр за метром преодолевали гребень горы, где другие не сделали бы и одного шага.

- Пятый.

- Да, старший брат.

- Если мы упадём отсюда, мы умрём?

Они находились на такой головокружительной высоте, что нижняя половина горы оказалась скрыта облаками. Пятый МЕЧ посмотрел вниз с гребня и отрицательно покачал головой.

- Выживем. Можно схватиться за ветки деревьев, что растут на горе, и, оттолкнувшись от них, подбросить тело вверх. Тогда, воткнув в скалу меч, удастся плавно соскользнуть вниз.

- Хм, и мы действительно не умрём после такого?

- Конечно.

- Мне скучно. Может, тогда сейчас спрыгнем?

Они говорили так решительно, что изумили бы любого, услышавшего их. Не было никаких сомнений, что если бы они погибли, то потеряли бы опыт в навыках, уровнях и даже, возможно, лишились бы надетого на них снаряжения. Тем не менее Пятый МЕЧ отреагировал как ни в чём не бывало.

- Похоже, это будет весело?

- Тогда я прыгаю первым.

Используя всё имеющееся место, Четвёртый разогнался и прыгнул с горы.

Свободные, словно ветер, МЕЧи знали вкус авантюризма.

* * *

Спустя три дня после входа в подземную тюрьму Виид добрался до места заключения пленников из ордена Металоста. Он мог бы сделать это гораздо быстрее, если бы сосредоточился исключительно на продвижении к цели. Но помимо этого он занимался уничтожением всех находившихся рядом монстров, так что это заняло намного больше времени.

Разрушительной силы Виида было достаточно, чтобы уничтожить огромное количество монстров, тем не менее даже он не смог бы сделать это так быстро без помощи Жёлтого.

Во время путешествий по равнинам простодушный бык не раз позволял ездить на нём верхом, словно на лошади. Он сражался на высоких скоростях, зарабатывал опыт и развивал

собственные навыки. Однако в подземной тюрьме не было места, чтобы хорошенько разогнаться, из-за чего Виид использовал его преимущественно для сбора добычи.

Но в этот раз Жёлтый сам нашёл себе полезное применение. Приблизившись вплотную к очарованным Хварён Тёмным рыцарям, он со всех сил пинал задними копытами врага.

Мощнейший удар быка!

Когда Тёмные рыцари получали его, они тяжело валились на землю. Этот удар ничем не уступал атаке Меча Цезаря. У подвергнувшихся ему Тёмных рыцарей оставалось так мало Здоровья, что даже такие слабые девушки, как Дайни и Хварён, могли добить их лёгким ударом дубинки или кинжала.

После того, как девушки стали справляться с Тёмными рыцарями, Охотниками-еретиками и другими монстрами совместно с Жёлтым, эффективность охоты отряда ещё больше увеличилась.

- Му-у-у!

Как боевой бык, Жёлтый смаковал каждый свой удар, словно маленькую победу.

- Молодчина, Жёлтый.

Дайни гладила его по голове, и он от удовольствия помахивал хвостом.

Порой Виид с грустью сетовал на Дайни, но Жёлтый не придавал этому какого-либо значения, наслаждаясь лаской девушки. Как говорится в одной поговорке, был 'что горох об стену'.

Тем не менее Виид всё же отметил, что скорость охоты выросла.

- Наконец-то, он стал оправдывать хотя бы стоимость травы.

Скупой на похвалы Виид! Наблюдая то, как преданный Жёлтый таскал на себе мешок с добычей и участвовал в битве, он не мог не подбодрить питомца:

- Какая сейчас рыночная стоимость корейски быков? Лучше тебя не продавать, пока не появится человек, готовый заплатить высокую цену за мясо.

Вот так подземная тюрьма была пройдена!

Это был очень большой лабиринт, но Виид ни разу в нём не заблудился. Поскольку другие игроки уже исследовали пещеры, он смог пройти весь путь, руководствуясь их указаниями и помощью Земляного.

Священники ордена Металоста предстали перед ними сильно истощенными и одетыми в грязные чёрные мантии.

- Кто ты?

- Я победил орден Эмбиню и пришёл вас освободить.

Виид предъявил реликвию ордена Металоста, и тогда священники ему поверили.

- Почему ты пришёл к нам только сейчас?

- Я думал, что мы тут состаримся и умрём.

Священники были огорчены тем, что Виид не спас их быстро! Такое порой случалось, если игроки недобросовестно выполняли задание.

Но у Виида имелись оправдания.

'Я создал скульптуру, продал добычу, раздал задание и пришёл, как только освободился. Я сделал всё, что мог'.

Виид умел вести себя с достоинством в любой ситуации! Возможно, другие игроки из-за недостатка терпеливости и отсутствия стыда могли бы даже разозлиться на старых священников, но только не он.

- Извините. Мне пришлось быть осторожным, поскольку остатки ордена Эмбиню ещё где-то скрываются. Пока же давайте поскорее выберемся отсюда.

Так как священники в какой-то мере являлись его клиентами, Виид не забывал им дружески улыбаться.

- В любом случае, спасибо, что спас нас.

Священники встали со своих мест. Тогда Виид быстро снял удерживающие их за лодыжки металлические оковы, даже не будучи вором. Он просто воспользовался кузнечными навыками и полностью их разобрал. Ведь что-что, а позволить себе упустить шанс заполучить хорошее железное сырьё он никак не мог.

- Освободите и нас тоже!

В месте заключения священников ордена Металоста находилось и много других пленников. Гномы, эльфы, варвары и охотники из небольших поселений, разбросанных по всему Северу. Только одних лишь людей было около тридцати пяти. Виид освободил их всех.

Примерно в это же время охотившиеся рядом игроки, которые получили задание спасти пленников ордена Металоста, подтянулись к месту событий.

- Что, он уже здесь?

- Как он смог так быстро добраться?

Участники задания были ошеломлены, поскольку никак не ожидали, что даже такому игроку, как Виид, удастся так быстро прибыть к пленникам.

Наконец, настало время покинуть подземную тюрьму. Выбраться из неё было совсем не сложно, поскольку следовавшие за Виидом зрители теперь охотились во всех уголках подземелья, а участвовавшие в выполнении задания игроки истребляли попадавшихся на пути монстров.

- Ещё раз благодарим тебя за наше спасение.

- Я лишь сделал то, что должен был.

- Тогда у нас есть к тебе ещё одно дело. Ты можешь немного подождать?

- Да. Если это праведное дело, я готов ждать сколько нужно.

Под пристальным взглядом Виида и других участников задания священники ордена Металоста вошли в храм, разгребли обломки и зажгли факелы. После чего провели ритуал по успокоению мстительных духов реки Плача.

Шиа-а-а!

Мутные и застоявшиеся воды реки бурным потоком устремились вниз по течению.

Дзынь!

Освобождение пленников ордена Металоста.

Река Плача ожила. Река, заполненная слезами душ, страдавших от несправедливой смерти! Священники ордена Металоста раскаиваются в своих грехах, свершенных из-за жадности, и возобновляют работу по руководству душами.

Очки расположения ордена Металоста увеличиваются на 2700

Получен новый уровень.

За очищение реки Плача Слава повышается на 320.

Вера увеличивается на 37.

Удача повышается на 4.

Это была довольно значительная компенсация. Награда за то, что поклонявшийся смерти орден Металоста снова возобновил свою деятельность.

Виид не исследовал подземелье, чтобы спасти заключённых. Да и, по правде говоря, большую часть нудной работы переложил на других игроков. Тем не менее он получил новый уровень.

Юрин, Дайни и остальные участники задания, благодаря приобретённому в качестве награды огромному опыту, получили сразу по десять-двадцать уровней.

- Ура!

- Это самое лучшее задание!

Для участвовавших в освобождении священников игроков награда оказалась настолько огромной, что они бы её не променяли ни на какие сокровища.

Виид нисколько не завидовал повышению их уровней. Безусловно, с каждым новым уровнем игроки становились сильнее. Но, на его взгляд, гораздо более важным было развитие навыков и характеристик. В случае, если игроки гнались лишь за одними уровнями, в конечном счёте их способности всё больше отставали от текущего положения дел. Развитие замедлялось, так что в некоторых случаях было даже лучше откатиться назад.

Ещё одним изменением после завершения задания стало то, что ранее мутная вода реки Плача стала светлеть, приобретая былую прозрачность.

По мере того, как река Плача постепенно возвращается к исполнению своей роли, уровень беспорядков на Версальском континенте снижается. Шанс уменьшения Здоровья в случае смерти уменьшается на 13%. Некромантам теперь требуется намного больше маны для поднятия нежити.

Старый наёмник Смит важно произнёс:

- Так вот оно как. А я-то думал, что священники ордена Металоста лишь наносят вред Версальскому континенту...

Дзынь!

Второе любопытство наёмника Смита завершено.

Старый пьяница Смит узнал всю правду о графе Сабойдо и ордене Металоста.

Очень любопытный наёмник теперь в состоянии разрешить одно из своих смутных воспоминаний о прошлом.

Слава повысилась на 260

Все условия для начала выполнения задания 'Посланник империи Нифльхейм' завершены.

Задание уровня сложности 'A' было завершено.

В компании Смита Виид очистил реку Плача и сразился с последователями ордена Металоста. И это было не просто устранение любопытства Смита о графе Сабойдо, а решение целой серии последовательных заданий.

Старый наёмник продолжил говорить:

- Заглядывай в любое время в таверну, где мы встретились. Ты меня часто угощал выпивкой, так что теперь моя очередь поставить тебе стаканчик. Я многое повидал в жизни и в случае чего могу что-нибудь подсказать.

Это была абсолютно мизерная награда от бедного наёмника Смита. Особенно в свете того, сколько им было выпито бренди и вина за время путешествия.

Но Виид не стал возражать. За время игры он получил много нецелесообразных заданий из-за имеющейся Славы. Были времена, когда награда оказывалась большой или, напротив, очень маленькой.

Виид пытался принять такое положение дел со всем своим великодушием.

'Похоже, у меня сегодня будут кошмары'.

Чтобы избежать этого, он решил написать в дневнике кучу оскорблений о Смите.

- В компании с вами я получил много опыта. И мне очень жаль, что мы больше не сможем путешествовать вместе по Версальскому континенту.

Наёмник Смит рассмеялся, показывая свои редкие зубы.

- Мне как старику пришло время вернуться в таверну. Хватит уже того, что я пережил в молодости. Скорее всего, даже если меня ещё раз разберёт любопытство, я уже не смогу сдвинуться с места. Поэтому и карта наёмника мне ни к чему. Я хочу отдать её тебе.

Вы получили карту S-ранга гильдий наёмников Альянса Проам.

Виид не был тем, кто отказывается от подарка или взятки.

- Идентификация!

Карта гильдий наёмников Альянса Проам

Прочность: 30/30

Карта наёмника, сделанная из бронзы.

Ранг: S

Эффекты: Позволяет выполнять любые задания гильдий наёмников по желанию. С возможной наградой вплоть до 200% от стоимости запроса.

Карту можно было назвать драгоценным сокровищем наёмников. Она позволяла любому, даже не члену гильдии, получать имеющиеся в альянсе задания.

- Хорошо бы её продать.

Учитывая редкость карты наёмника, за неё можно было выручить немалую сумму. Об этом можно было догадаться уже только по тому, как были взволнованы игроки, участвовавшие в выполнении задания по освобождению пленников ордена Металоста.

Старый наёмник Смит вручил ещё один подарок.

- Это тоже возьми.

Виид и в этот раз не имел ничего против.

Новым предметом оказалась старинная печать, с выполненным из нефрита штампом и искусно отделанным золотом драконом, который выполнял функцию ручки. Это была настолько старая вещь, что ее окраска отличалась от нынешних предметов. Часть нефритового

штампа была немного поломана.

- Идентификация!

Неопознанная печать

Прочность: 3/20

Очень драгоценный предмет. Выполнен необыкновенно выдающимся скульптором.

Печать, которую старый наёмник Смит не продал, несмотря на все скопившиеся за выпивку долги.

Имеет повреждения вследствие прошедшего времени и пережитых войн.

Эффекты: Приносит особую удачу.

Виид поднял голову. Он заподозрил, что это весьма необычная вещь.

- Что это?

- Одна безделушка, что я подобрал в особняке графа Сабойдо во время наёмничества. После того, как я получил эту печать, казалось, удача стала моим постоянным спутником, поэтому я бережно её хранил, но... Теперь ею можешь пользоваться ты.

- С благодарностью её принимаю.

Виид положил печать в карман.

Дзынь!

Вы получили сокровище императорской семьи Нифльхейм.

Всё было, как он и ожидал.

'Похоже, это часть задания 'Посланник империи Нифльхейм''.

Чтобы точно понять происхождение печати, требовалось провести более глубокую идентификацию.

'Но сначала нужно кое-что сделать'.

Виид огляделся по сторонам. Многие игроки были поражены тем, как изменилась река Плача. Поскольку это вело к историческим изменениям на Версальском континенте, можно было увидеть, как некоторые из них деловито посылал шёпот.

- Я получил четыре уровня. А также кучу Славы.

- Правда? Чёрт возьми! Я тоже должен был взять задание. Слышал, в подземной тюрьме очень прибыльная охота?

По счастливым лицам игроков можно было сразу выделить тех, кто участвовал в задании по освобождению пленников ордена Металоста.

Виид обратился к ним:

- Господа.

- ...?

- Задание не заканчивается освобождением пленников ордена Металоста.

- Так оно последовательное?

- Тогда вы снова им поделитесь?

Виид, словно добродушный деревенский мужичок, улыбнулся во весь рот и кивнул головой.

- Конечно. Раз мы все вместе его начали, разве не стоит тогда дойти до конца?

Последовательное задание ордена Металоста!

Священники ордена шли по направлению к Вииду.

- От одной заботы избавились, но, похоже, всё ещё полно дел, которые предстоит сделать. Сперва нужно набрать новых последователей, чтобы возродить орден...

- Меня больше тревожит, что где-то поблизости ещё могут находиться остатки ордена Эмбиню.

Задания с заветным желанием ордена Металоста и разрушением одиннадцатого прихода ордена Эмбиню всё ещё оставались незавершёнными.

'Остатки ордена Эмбиню. Должно быть, это довольно сильная группа врагов, которую придётся полностью уничтожить. Заветное желание ордена Металоста же, вероятно, связано с

набором большого числа последователей и возвращением процветания, как у других орденов'.

Перебрав варианты в голове, Виид смог примерно понять, что же осталось сделать.

И для Моры это казалось весьма интересным. Орден Металоста являлся боевым сообществом, обладающим значительной святой силой! Оценив исцеления, благословения и святую наступательную ауру, которую священники ордена демонстрировали во время ухода из подземной тюрьмы, многие игроки пожелали стать их последователями. Если бы Виид позволил новичкам пользоваться порталом к реке Плача, это бы ускорило возрождение ордена Металоста и так же благоприятно сказалось на Море.

Тем не менее даже при том, что это было последовательное задание, после разрушения крепости Эмбиню и освобождения пленников ордена Металоста вся его дальнейшая привлекательность для Виида испарилась. И вместо того, чтобы самому разрешать все проблемы, он решил поделиться заданием с присутствовавшими рядом игроками.

- Вау!

- Владыка Моры, Бог войны Виид, желает поделиться последовательным заданием.

- Да здравствует правитель Моры!

Не способные скрыть свою зависть при взгляде на преобразившуюся реку Плача игроки, быстро собрались.

- Пожалуйста, поделитесь со мной!

- И со мной! Сначала со мной!

Они походили на птенцов с разинутыми клювами, желавших схватить пойманного матерью червяка!

Виид ответил:

- Тогда внесите оплату в 998 золотых...

- ...

- ...

Наступило всеобщее молчание.

И следующие слова Виида распространились далеко вокруг:

- Такой шанс выпадает не каждый день. Тем, кто приведёт больше двух друзей или товарищей по отряду, я сделаю скидку в 30 золотых. Если заявку подаст по крайней мере семь человек, я даже готов сделать групповую скидку.

Это был настоящий грабеж. Как летом, во время отпусков, продавцы наживались на пляжах, так и Виид сделал предложение, от которого никто никак не мог отказаться!

Одна лишь Хварён, очаровательно улыбаясь, радовалась.

- Вот здорово! Виид так запросто делится заданием, которое с таким трудом получил. Он

такой добрый.

Глава 10. Злополучные отношения с Бадыреем

Разрушение одиннадцатого прихода ордена Эмбиню было заданием уровня сложности 'B'.

- Вот это да!

- Мы будем сражаться с боевыми частями ордена Эмбиню?

- Это не слишком опасно?

- Похоже, будет по-настоящему весело.

Виид распродал задание и заработал колоссальную сумму в размере 130 тысяч золотых. Он занимался этим до самого вечера, пока из Моры не прибыли последние получившие сообщения от друзей игроки. Это была удивительно прибыльная торговля!

Жёлтый от радости тряс своим неуклюжим задом.

- Му-у-у!

Видя разбогатевшего хозяина, он надеялся, что тот теперь позволит ему питаться хотя бы стеблями полыни. Однако Виид оставался таким же бессердечным.

- Один только ячменный хлеб стоит так дорого, что я могу угощать тебя его крошками лишь по праздникам, а уж нечто такое, как... полынь? Да при всём желании я не смогу её себе позволить. Но обещаю, позже я обязательно смешаю её с мясом. Получится отличный говяже-овощной бибимбаб с полынью!

Жёлтый грустно моргал своими большими глазами, но это стало уже частью его повседневной жизни.

Тем не менее Виид всегда заготавливал для него сено, а Юрин и Хварён прикармливали лекарственными травами. Жёлтому не на что было жаловаться, но он специально делал поникший вид, словно голоден настолько, что вот-вот свалится без сил. С самого своего рождения из-за крепкого телосложения и силы ему приходилось так тяжело трудиться, что к этому моменту даже он набрался жизненной мудрости.

- Похоже, пришло время разобраться с подарком!

Виид вынул полученную от наёмника Смита печать. Уже только по одному внешнему виду можно было догадаться о её назначении. Как и в случае с перстнем Зордии, она, скорее всего, использовалась правителями или аристократами для подтверждения своей воли.

Виид потёр часть с драконом, внимательно её рассматривая, как он это обычно делал при исследовании скульптур.

- Идентификация!

Неизвестная драгоценная императорская печать.

Прочность: 3/20

Драгоценная императорская печать, олицетворяющая собой часть истории Версальского континента.

Она была изготовлена скульптором, мастерство которого сложно даже оценить.

Находится не в идеальном состоянии, имеет повреждения.

Художественная ценность: 39600.

Особые эффекты: Величие увеличивается на 60.

Харизма повышается на 25.

Увеличивает сопротивление к любой вредоносной для носителя магии на 50%.

Может стать причиной страха аристократов и рыцарей.

Дзынь!

За детальное изучение Неизвестной драгоценной императорской печати Искусство повышается на 49.

Виид являлся скульптором, из-под рук которого вышло много выдающихся и знаменитых произведений искусства. Каждый раз, когда он завершал новое произведение, Версальский континент кипел от волнения.

- Кхэм!

Но это была настолько невероятная работа, что даже ему пришлось бы попотеть! Широкий, выполненный из нефрита штамп и обладающий живостью и красотой, взлетающий в небеса золотой дракон.

- Очень старая... От частых прикосновений вся в потёртостях, но всё равно, это чрезвычайно выдающаяся работа.

Ручка, за которую часто брались, была так затёрта, что узоры уже трудно читались. Тем не менее с течением времени печать лишь приобрела большую ценность.

Нефрит и золото. Она была создана с полным учётом всех особенностей материалов.

Неповрежденные части были выполнены с таким мастерством, что даже Виид был не способен создать что-то похожее. Издалека золотой дракон казался не более чем обычной фигурой, но стоило рассмотреть его поближе, появлялось ощущение, будто он вот-вот оживёт.

- Я знал, что это необычная работа, но кто вообще мог создать нечто подобное?

Был только один человек, насчёт которого у Виида имелись смутные догадки. И если она являлась его императорской печатью, то она была драгоценностью, которую следовало как можно тщательнее оберегать. Тем более что за прошедшее время она и так серьёзно истёрлась.

В этот момент Виида посетило видение.

Воспоминание, хранившееся в скульптуре дракона.

* * *

Облачённый в простое одеяние старик ваял скульптуру.

В огромном дворце, с почтением преклонив колени, застыли рыцари и маги.

Шик-шик.

Из-под резца старика появлялся золотой дракон. Резец двигался настолько медленно, что казалось, даже время затаило дыхание.

Там, где требовалось что-то добавить, добавлялось, а где убрать - убиралось. Это были простые движения рук, но благодаря им золотой дракон становился настолько прекраснее и величественнее, что никто уже не мог отвести глаз.

Каждый раз, когда резец начинал движение, возникало опасение, что сейчас может быть допущена ошибка, и скульптура будет испорчена. Но когда оно завершалось, фигура понемногу приближалась к совершенству, и эта боязнь вызывала лишь улыбку на лицах окружающих.

Сокровище! Золотой дракон и штамп, которые своей ослепительной красотой дополняли и усиливали имевшееся друг у друга величие.

Это было рождение императорской печати.

- Отныне этот предмет символизирует меня! - провозгласил старик-скульптор.

Тогда рыцари и маги закричали:

- Мы принимаем волю Его Величества!

Но на этом всё не закончилось. За стенами дворца находилось огромное количество скульптур! Некоторые из них были похожи на людей, правда, имевших более превосходные физические данные, другие - на животных и птиц, а третьи - на монстров. Все они одновременно открыли рты:

- Мы принимает волю хозяина!

* * *

Первый МЕЧ тяжело вздохнул.

- Я слишком стар. Мне из-за старости даже встречаться с женщинами тяжело.

Наставники и ученики виделись с орками, тёмными эльфами или людьми, понемногу учась ладить и общаться. Некоторые из них охотились в отрядах и даже обзавелись девушками.

- Слышал, что Шестнадцатый МЕЧ гулял с девушкой, держась за руку.

- Когда?

- Примерно спустя тридцать семь дней после знакомства.

- Ничего себе! Разве можно так быстро развивать отношения?

- Оказывается, можно ещё быстрее. Четыреста первый МЕЧ, например, уже под руку в кинотеатр ходил.

- Ого, сразу в кинотеатр! Но ведь он полностью не переносит кино. Он там посреди фильма не захрапел?

- В тот раз показывали боевик. А после сеанса он на глазах девушки разбил кирпич, показав двойной удар с разворота, на что она сказала, что ей нравится его надёжность.

Похожие на сказки любовные истории, ходившие среди учеников, дарили им надежду. Ведь было так много случаев, когда, встретившись пару раз, контакты терялись, запросы в друзья отменялись, и приходили сообщения: 'Прости'.

- Ух, это всё дело молодое.

Первый МЕЧ завидовал пылу учеников. Будь он хотя бы в возрасте наставников, то смог бы встретить свою женщину. Ведь в современном мире перейти с 'Вы' на 'Ты' не занимало много

времени.

Но поскольку Первый МЕЧ был достаточно пожилым человеком, он чувствовал себя очень неловко в компании с молодыми девушками и женщинами. Конечно, даже с его двухсотым уровнем, благодаря фантастическим боевым навыкам, ему всегда были рады в любой группе. Только вот атмосфера во время охоты оказывалась тяжёлой.

- Эй, Первый МЕЧ!

- ...

Первый МЕЧ вежливо поклонился. Молодые и юные члены отрядов общались между собой неформально и находились в очень близких отношениях, из-за чего ему было с ними очень нелегко. Поэтому он решил попробовать найти женщину примерно одного с ним возраста.

- Это будет не трудно, поскольку в Королевской дороге играют люди всех возрастов.

В игре, несомненно, встречались люди и тридцати, и сорока лет. Их можно было без труда встретить в городах и деревнях. Мужчины ловили рыбу, в то время как женщины, походившие на жён, варили меунан.

- Милый, поешь рыбного супчика!

Подобные сцены были наполнены теплом. Как и в случаях, когда торговавшие в своей лавке взрослые продавали своим детям оружие, броню и другое снаряжение.

- Сынок, не купишь стрелы за двадцать золотых?

- Мама, зачем же так жёстко шутить?

- Милый, нашему сыну пора уйти из дома.

- Ясно. Тогда нам как его родителям надо взять на себя, по крайней мере, вызов грузчиков, верно?

Нежные сцены с любящими родителями, смело обдиравшими своих детей!

Первый МЕЧ скитался по деревням и городам. Он не только беспощадно убивал набрасывавшихся на него в пути монстров, но и с одним мечом врывался в их логова.

- В молодости я частенько охотился таким образом.

Зажав в зубах меч, Первый МЕЧ бросился в речную воду. В прошлом, когда он проголодался, он пронзал рыбу в самом глубоком месте чистой реки. Что было, на самом деле, непросто, поскольку приходилось не только преодолевать силу водного потока, но и суметь поразить цель мечом. Тем не менее Первому это удавалось без проблем. Всё потому, что он полагался не на силу, а ловил рыбу, используя быстрое течение реки.

Дзынь!

Получен опыт в Мастерстве меча.

Навыки владения мечом улучшались даже во время ловли рыбы. Пускай это и не были высокоуровневые монстры, но специфика местности позволяла получать уникальный опыт. Мастерство меча, как и скульптурное мастерство, развивалось на основе различного опыта.

- Так вот оно как...

Первый МЕЧ всплыл на поверхность, сделал глубокий вдох и снова нырнул вглубь.

Вжи-и-ик!

С задержанным дыханием он размахнулся клинком и ударил им, едва задев рыбу.

Мастерство, позволяющее совершать тонкую нарезку сашими!

Сашими готовилось из живой, сверкающей глазами рыбы. И это происходило под водой!

Но неожиданно глаза Первого МЕЧа заслезились от сожаления.

'Нет, я не могу это сделать, это слишком жестоко'.

Когда-то давно Первый МЕЧ достиг вершины собственных навыков фехтования. После того случая, когда от смерти его отделяло одно мгновение, он больше никогда не выкладывался на полную. Даже Королевская дорога являлась для него не более чем развлечением. И в этом развлечении он было начал проверять свои навыки фехтования, но пожалел рыбу. Первый МЕЧ практически никогда не охотился на Версальском континенте на травоядных животных, таких как кролики, белки или олени.

'Я её даже есть не буду... Поэтому бессмысленно лишать рыбу жизни'.

Сжалившись, Первый МЕЧ перевязал рыбу бинтом. Благодаря его удивительному мастерству владения мечом она была всё ещё жива.

- Кхе!

Поднявшись на поверхность воды, Первый МЕЧ выбрался на землю и двинулся вниз по течению. Он не преследовал какую-то цель, а просто бродил по округе.

В низовье реки сидели какие-то люди. Пройдя мимо них, он услышал разговор мужчины средних лет, помогавшего держать удочку своей супруге.

- Слушай, милая.

- Что?

- Мы сейчас... поймали сашими!

Выживший сом со своими практически полностью размотавшимися бинтами проглотил наживку и был пойман.

* * *

- Мир - действительно непростое место.

Первый МЕЧ устроился под большим засохшим деревом.

Его Мастерство меча достигло 89% шестого высшего уровня. С такой невероятной скоростью развития и до звания мастера уже было недалеко. Только вот имело ли ему смысл заниматься дальнейшим развитием Мастерства меча?

- Всему виной возраст. Есть ли хоть одна одиноко играющая взрослая женщина?

Попытки заговорить с незнакомыми женщинами с притворным дружелюбием вызывали у него неловкость. Уже дважды случалось, что появлялись мужья и уводили своих жён, пока он переминался, теряясь в сомнениях, стоит ли подойти познакомиться. В итоге у него пропало всякое желание даже пытаться.

Пока Первый МЕЧ упрекал себя, к нему подошла девушка, на вид которой не было и двадцати.

- Дяденька, а что вы здесь делаете?

- ...

Первый МЕЧ не стал отвечать, а только уныло махнул рукой, показывая, чтобы она уходила. Девушка выглядела как начинающий игрок и была очень мила и красива.

'Наверняка хочет узнать про места для охоты'.

Обычно он отвечал в таких случаях любезно. И не потому, что хотел как-то понравиться таким милым девушкам, а просто желая хоть немного помочь.

'Зефи ведь тоже советовал. Очень важно больше общаться с женщинами'.

На самом деле в жизни Первого МЕЧа было всего несколько случаев, когда девушки первыми заговаривали с ним. Он обладал мощным телосложением, а такая внешность не располагала к сближению. Однако главным было даже не это, а блеск в глазах и сила духа, до такой степени отличавшая его от нормальных людей, что даже хулиганы старались обойти его стороной.

Прямо же сейчас ему очень хотелось всё бросить и побыть одному. Но девушка села напротив и, похоже, не думала уходить.

- Эй, дяденька, вы же один?

Первый МЕЧ едва заметно кивнул.

'Судя по её расспросам, не торговец ли она, стремящийся что-то продать? Или, может, ей нужна помощь? Возможно, мне стоит подарить ей какое-нибудь оружие, если у меня что-то осталось'.

Девушка, немного поколебавшись, продолжила расспросы:

- А вы не хотите вместе поохотиться?

Не ожидавший ничего подобного Первый МЕЧ немного заинтересовался.

- Ты меня сейчас приглашаешь в группу?

Обращаясь к ученикам, Первый МЕЧ говорил коротко и строго. Он не хотел пугать девушку, но из-за малой практики разговоров с противоположным полом его голос прозвучал ещё более низко и серьезно.

Тем не менее девушка не увидела в этом никакой негативной реакции и задала вопрос более уверенным тоном:

- Давайте вместе охотиться?

- Пожалуй, хлопотливо будет... Но если хочешь, могу посоветовать места для охоты.

- Я пришла сюда аж из королевства Розенхайм. Однако, как оказалось, наш отряд не способен тут сражаться самостоятельно.

- Эх.

В конце концов Первый МЕЧ не смог отказать этой милой девушке и поднялся со своего места.

'Ладно. У меня всё равно нет других дел, поэтому ничего плохого в том, чтобы немного поохотиться вместе, нет'.

Девушка вела себя весьма дружелюбно, потому что пришла просить о помощи, но Первый МЕЧ не обратил на это никакого внимания. Без всякой задней мысли он спросил:

- А кто остальные спутники?

- Два человека. Моя мама и её младшая сестра. У мамы класс Элементалиста, а у тёти - Заклинателя.

Девушки часто выбирали подобные классы, поскольку считали духов и других призываемых существ очень милыми.

'Элементалист и заклинатель. А этот подросток тогда - маг? Да, так им сложновато втроем охотиться'.

По дороге к месту, где остались её спутники, девушка не переставала болтать.

- Папа занят из-за работы и не может с нами играть. А у тёти с тех пор, как она окончила университет и поехала учиться за границу, всё ещё нет парня.

Почему-то девушка особенно много рассказывала про тётю.

- А по профессии она бухгалтер. В этом году ей уже тридцать два будет, но из-за того, что она всё время учится, у неё до сих пор ни разу не было отношений. Она красивая, стройная и с хорошим характером. Так как у них с мамой большая разница в возрасте, она с самого детства

играла со мной, как сестра.

- Вот оно как.

- Но требования у неё высокие... Она ходила несколько раз на свидания вслепую, но, только встретившись со спутниками, вставала и уходила, поскольку, по её словам, те даже не были похожи на мужчин.

- Действительно, высоковаты.

Первый МЕЧ слушал равнодушно.

Наконец, они пришли к месту, где находились спутницы девушки. Ими оказались умудрённая опытом женщина средних лет с призванным духом в виде большой собаки и тридцатилетняя, мило выглядевшая девушка.

Увидев их, его спутница улыбнулась и сказала:

- Тетя любит мужественных мужчин. А ещё ей нравятся боевые искусства.

- ...!

* * *

Убийца Стиар отвечал за сбор информации в гильдии Гермес. Его обязанностью было следить за тенденциями Версальского континента с помощью широко распространённой сети агентов.

- Есть высокая вероятность того, что правителем Моры и северной части континента является Бог войны Виид...

Стиар посчитал, что такую информацию нужно срочно донести в верха.

Бадырей в этот момент был в подземелье Зьюбелин королевства Хабен. В месте, где, без преувеличения можно сказать, монстры нападали не переставая. Не только в королевстве Хабен, но и на всём Версальском континенте оно считалось одним из худших охотничьих угодий.

Отключив шёпот и даже окно чата гильдии, Бадырей заявил, что не выйдет из подземелья, пока не уничтожит грозного шамана по имени Зьюбелин.

- Как мы поступим, господин Стиар? - спросил подчинённый, ответственный за распространение информации.

Бадырей проводил всё своё время вместе с товарищами в подземелье, и никто не знал, когда закончится их охота.

Стиар вздохнул.

- Ничего не остаётся, как пойти самому. Отправь запрос на подкрепление в корпус гильдии. Я пойду в подземелье, чтобы лично встретиться с господином главнокомандующим.

Стиар и тридцать членов гильдии Гермес вошли в подземелье. Все они обладали более чем

360-ым уровнем, но уровень монстров в подземелье был настолько высоким, что даже у них сжималось сердце. Потеряв пять человек, после многочисленных испытаний и сражений они, наконец, достигли местонахождения главнокомандующего.

Бадырей вместе с двенадцатью высшими гвардейцами отдыхал, приводя оружие в порядок. Выбранное ими для перерыва место было завалено трупами, источавшими отвратительный запах.

- Господин Бадырей.

- Что привело любезнейшего Стиара аж сюда?

- Мне нужно кое о чём вам доложить.

Бадырей взглянул на него заинтересованно. Как и подобало тому, кто являлся самым сильным игроком на Версальском континенте, имевшим лучшее высокоуровневое снаряжение, он был преисполнен спокойствия.

- Речь идёт о Боге войны Вииде.

- Виид, говоришь... - Бадырей кивнул головой. - Ну, раз это касается его, тогда понятно, почему ты проделал весь этот путь.

- Виид открыл свое истинное лицо. Похоже, он владыка Моры. Хотя пока, конечно, существует ещё много неясностей, которые мне хотелось бы уточнить.

- Каких именно?

- Предположительно, он начал игру в королевстве Розенхайм. Если это так, то с начала игры в Королевскую дорогу прошло не больше года и шести месяцев. Но тогда это бессмысленно. Ещё абсурднее звучит то, что в качестве подработки он занимается созданием скульптур.

- Скульптура как подработка?

- Да, учитывая его боевые навыки, класс скульптора исключается. Но несмотря на то, что он занимается этим как подработкой, он способен создавать настолько выдающиеся произведения искусства, что они будоражат весь континент.

Стиар считал, что такие работы, как Пирамида, Башня света и статуя богини Фреи, были созданы Виидом просто в качестве хобби!

- Ого, разве это не удивительно?

- Скульптура в качестве подработки? Ух ты! А ведь я был в полном восторге, когда увидел созданные им скульптуры.

Товарищи Бадырея тоже подключились к разговору.

- Если подумать, то Виида можно назвать нашим младшим братом.

- Ах, ты про Землю Магии?

- Да, ведь он стал лучшим спустя шесть месяцев после нашего ухода.

- Верно, мы тоже когда-то были лучшими в Земле Магии. И в течение довольно длительного времени.

Элитные гвардейцы с удовольствием вспоминали прошлое. Все они были знакомы между собой со времён Земли Магии. Тогда они были благородными лордами, владевшими знаменитыми замками игры.

Бадырей же считался самым главным среди них.

- Скучаю по тем временам.

- Правда? А я ни за что не хочу возвращаться. Даже и не подумаю променять на что-то чистый воздух Версальского континента и возможность самому двигаться и сражаться.

- Мне тоже не хочется возвращаться, но... Весёлые всё-таки были времена.

Прошедшие через частые войны и противостояния на грани ненависти лорды, узнав когда-то о скором выходе Королевской дороги, собрались в одном месте. Пик популярности Земли Магии к тому моменту уже прошёл, и игра явно находилась в состоянии упадка. Будучи правителями регионов, они отчётливо это чувствовали.

На самом деле все они как лорды получали каждый месяц огромное количество предметов и золота. И на их продаже они зарабатывали такие невероятные суммы, что обычные офисные сотрудники не могли бы себе и представить. Каждый из них являлся тёмным геймером, увеличивавшим своё богатство посредством организации.

После той встречи они пришли к единому выводу.

К переходу в Королевскую дорогу.

Как правители, они собрали всё своё могущество и начали игру в Королевской дороге. И таковой была тайна рождения гильдии Гермес.

- После того, как мы ушли, Виид стал очень знаменит.

- Он ведь прошёл задания и подземелья, от которых даже мы отказались? Знали бы вы, как я был поражен, когда узнал, что он разгадал загадку лабиринта острова Иван Порте.

- Он действительно удивительный игрок. Конечно, если бы Бадырей тогда остался в Земле Магии, то так легко бы не отдал ему своё место.

Бадырей, услышав слова гвардейцев, лишь усмехнулся.

Система обращений в соответствии с иерархией гильдии Гермес была очень строгой, но к элитным гвардейцам она не применялась. Каждый из них происходил из лордов и вместе с Бадыреем был инициатором создания гильдии. Посредством соглашения они назначали самого сильного из них главнокомандующим, чтобы тот руководил остальными.

Их кодекс чести гласил: если когда-нибудь среди них появится тот, кто окажется сильнее Бадырея, то сразу же займёт его место. Именно поэтому на первых этапах Королевской дороги лидер гильдии Гремес менялся несколько раз. Это также способствовало тому, чтобы Бадырей и остальные гвардейцы посредством дружеской конкуренции ещё быстрее становились сильней. Конечно, в ходе этого случалось и такое, что некоторые из лордов оказывались далеко

позади. Ведь в Королевской дороге приходилось действовать лично и демонстрировать очень хорошие сообразительность и реакцию. Но в таких случаях отстающие лорды сохраняли своё влияние через представителей.

Гильдия Гермес была лучшей гильдией, которая вела своё начало от Земли Магии. Даже информацию о Вииде внутри неё получали сразу из нескольких независимых источников.

- Значит, Виид из Земли Магии...

Бадырей погрузился в раздумья, что случалось с ним крайне редко.

- Стиар.

- Да, главнокомандующий.

- Продолжай пристально следить за Севером.

- Слушаюсь.

- Но не придавай ему особого значения и не действуй больше, чем необходимо.

- В каком смысле?

Стиар резко поднял голову.

Обычно гильдия Гермес безжалостно растаптывала любого оппонента, едва тот показывал признаки угрозы. Они посылали убийц, чтобы подкупить или убить ключевых игроков и без колебаний совершали такие зверские поступки, как отправка войск для поджога деревень или замков.

- В этом нет нужды. Поскольку ещё до того, как мы вмешаемся, его съедят гиены, рыскающие по округе в поисках еды.

Стиар, ненадолго задумавшись, согласно кивнул.

- Вы правы, главнокомандующий. Уже сейчас возглавляемая Дэймондом армия Возрождения вот-вот отправится на Север.

Армия Возрождения была сильно ослаблена. Она не только не смогла захватить крепость Одейн, но и была вынуждена отступить с центральной части континента, так как больше не могла оказывать сопротивления объединённым войскам королевств. Ну, а поскольку на севере континента сильных королевств ещё не имелось, её путь лежал именно в этом направлении.

К тому же к Вииду у них была особая ненависть. Поскольку именно он, посредством задания по освобождению пленников ордена Металоста, совершил подвиг, который ослабил их силы.

Бадырей продолжил:

- Виид действительно очень известен. Но его слава исчезнет так же быстро, как он потерпит поражение. В тот же момент он и погибнет.

Повышение мастерства и уровня посредством охоты, а также увеличение силы! Бадырей думал об этом лишь как о вещах, которые надо показать в заданиях и выступлениях на телевидении. Все потому, что высокий уровень и сила были ему нужны только для того, чтобы

другие игроки боялись и покорно подчинялись приказам.

* * *

Закончив очередную охоту вместе с элитными гвардейцами и остановившись на отдых, Бадырей погрузился в мысли о прошлом.

- Земля Магии...

Он оставил Землю Магии вместе с лордами, которые стали его единомышленниками. Действовать приходилось заранее, чтобы успеть собрать информацию о Королевской дороге и приготовиться первыми создать персонажей.

Тем не менее иногда ради потехи Бадырей незаметно посещал Землю Магии. Это было не трудно, поскольку его персонаж находился там в точно таком же состоянии, как и при уходе.

Земля Магии являлась игрой, которой он посвятил свою молодость. Да, она находилась в упадке, но Бадырей любил её и не мог так просто оставить. Именно тогда во время одного из посещений он услышал первые слухи о Вииде. Слухи о том, что после того, как он ушёл, тот занял место сильнейшего.

- Бог войны Виид. Сейчас в Земле Магии он самый лучший.

- Поскольку Бадырея сейчас нет, не легко ли ему всё досталось?

- Напротив. Он намного лучше Бадырея. Мало того, что он в одиночку победил дракона, которого Бадырей так и не смог уничтожить, так ко всему прочему в одиночку исследует все подземелья.

- То есть как, в одиночку? Что, совершенно без всякой помощи?

- Бадырей бы так никогда не смог.

Самолюбие Бадырея было задето. Даже при том, что он не был человеком, который верил слухам, его настроение было испорчено. А потом, вскоре после этого, придя поохотиться в одно из подземелий, по иронии судьбы он повстречал Виида. Только взглянув на его снаряжение и имя, Бадырей сразу догадался, что это именно тот самый Виид из слухов.

В Земле Магии для общения требовалось набирать слова на клавиатуре.

- Ты же Вии...

Но ещё до того, как он полностью напечатал свой вопрос о том, тот ли перед ним человек или нет, оппонент активировал атакующие навыки. Потому что это был Виид, который безжалостно нападал на всякого, кто повстречался ему в подземельях!

Бадырею пришлось поспешно активировать навыки защиты и бежать. Он едва успел спастись, оставшись буквально с 300-ми очками здоровья. Для Бадырея, который до этого господствовал в качестве сильнейшего, это был день позора, от которого невозможно было отмыться.

После того, как он полностью восстановил Здоровье и ману и даже улучшил имевшееся снаряжение, он снова кинул вызов Вииду.

- Я Бадырей. Виид, я разрублю твою шею.

В этот раз он приготовился и быстро отправил заранее напечатанную речь, но от оппонента не последовало никакого ответа. Всё потому, что Виид не знал, кто такой Бадырей, его это никогда не интересовало.

Виид, как обычно, активировал атакующие навыки.

В начавшейся таким образом битве Бадырей столкнулся с невыразимой словами стеной. Казалось, что перед ним возвышалась преграда, которую в настоящий момент он никак не мог преодолеть.

Виид избежал всех связок атакующих навыков, что использовал Бадырей. Причём большой разницы между их обмундированием не было, всё решало именно личное мастерство. Независимо от того, какую атаку Бадырей ни пытался исполнить, моментально следовали ответ и вместе с ним контратака. С чувством полного отчаяния, словно вдруг оказавшись в бескрайнем океане, он потерпел поражение.

Бадырей не мог принять этот факт.

Гордость за звание сильнейшего в Земле Магии была разбита вдребезги. Несмотря на небольшой перерыв, он действительно думал, что с его прошлым он никак не может проиграть.

Тогда Бадырей начал незаметно преследовать Виида и сражался с ним ещё пять раз.

Но каждый раз результат был тем же самым. Даже когда он изменил направление своих умений и боевую стратегию, то был побежден без каких-либо проблем.

Уровень же Виида постепенно рос, а его снаряжение с каждой встречей становилось всё лучше. И это при том, что с обитавших в подземельях монстров опыта практически не шло.

Виид уже преодолел уровень, который Бадырей рассматривал как предел во время своей охоты. Он настолько вырос, охотясь в одиночку на драконов в Земле Магии, что не имел равных ни в заданиях, ни в подземельях, ни даже в снаряжении.

Для Бадырея это было даже большим потрясением, чем поражения в битвах. Он чувствовал отчаяние и унижение.

- Виид...

Вновь и вновь Бадырей повторял это имя. Он никогда не забывал позор того дня. Именно Виид был тем, из-за кого он так выкладывался в Королевской дороге.

- Я всё ещё слежу за тобой. Я уничтожу тебя здесь, поскольку мое негодование всё так же велико. Подрасти ещё немного. Получи внимание и признание людей, подружись с как можно большим числом игроков. И тогда...

Бадырей представил этот день. Когда гильдия Гермес и её союзники, правители огромных территорий, по его приказу пойдут вперёд.

- Я полностью растопчу тебя. И не только тебя, но и всех твоих знакомых. Сделаю всё, чтобы здесь, на Версальском континенте, ты больше никогда не смог начать всё снова!

Конец 17й книги.

ПРОДОЛЖЕНИЕ СЛЕДУЕТ...

http://tl.rulate.ru/book/487/8901