

Глава 1: Подземный проход.

Будучи ледяным троллем, Виид вошел в подземелье.

- Нам просто нужно уничтожать всех монстров, которые встретятся по пути.

Подземелье без монстров - не подземелье. Так что одна из причин, по которой он решил превратиться в ледяного тролля, заключалась в том, что в этом облике он мог наиболее продуктивно использовать время. А именно - избивать до смерти всех подвернувшихся под руку монстров.

По заданию требовалось вывести в безопасное место, отдаленное от осажденной Крепости Серабург и войска Церкви Эмбиню, максимально возможное количество беженцев. Таким образом, именно скорость определяла успех или провал этого задания.

Феи светились, словно светлячки, и не переставали щебетать, следуя за Виидом.

- Потрясающе. Он такой удивительный.

- Это абсолютно мой типаж. Я хочу выйти за него замуж.

Виид экипировал огромные кожаные доспехи, сделанные на всякий случай при помощи швейного ремесла. С его уровнем и Силой он мог бы надеть даже стальную или мифриловую броню. Однако, принимая во внимание их вес и затраты на материалы, он не стал делать себе комплект подобных доспехов заранее.

Таким образом, расправив плечи, Виид первым вошел в подземелье. Игроки, следующие за ним, чувствовали себя в безопасности, зная, что ведет их никто иной, как Виид.

- Получить шанс идти следом за Богом Войны Виидом... У меня уже слюни текут от предвкушения увидеть, как он дерется.

- Я обязательно отмечу сегодняшний день.

Прямо позади Виида стояли самые опытные и способные игроки. Беженцы и новички из Крепости Серабург выстроились в конце очереди перед входом в подземелье.

Виид спокойно шел вперед, не переживая о поджидающих его впереди опасностях.

Шурх!

И тут до него донесся тихий и странный звук.

- Оно здесь! Оно здесь!

- Будь осторожен! Его укусы крайне болезненны.

- Змея, съевшая вчера кролика. Она скрывается здесь.

Феи, летавшие вокруг, предупредили Виида об опасности.

Фьюх!

Прямоком на Вииду вылетела пестрая змея. Эти монстры были известны как эликсы. Они жили в трещинах стен и охотились на проходящих мимо домашних животных.

- Ах, Виид-ним! Будьте осторожны!

- Виид! - воскликнули от неожиданности игроки. Эликсы являлись разновидностью змей, а их уровень был в районе 300-ых. Таким образом, эти монстры были достаточно сильны, а скорость их скольжения по земле была попросту пугающей.

Хоть ледяной тролль и не был для них заманчивой добычей, но исходящий от него холод, должно быть, вызывал у них дискомфорт, а потому они и напали.

Глядя на это внезапное нападение, Виид прокомментировал:

- А ты выглядишь довольно вкусно.

А затем он взмахнул непропорционально маленьким мечом.

Данн!

- Эликса получила серьезную травму и была ошеломлена.

Из-за холодной ауры, источаемой троллем, скорость эликсы снизилась на 14%.

Получив мощный удар мечом, эликса врезалась в стену и отлетела. Несчастный монстр даже впал в паралич. По сравнению с другими расами, ледяные тролли не полагались на магию и навыки, однако обладали необычайно высокими Силой и Ловкостью, от которых и зависела их боевая мощь.

Таким образом, один, далеко не самый мощный удар, и эликса стала беспомощной.

Однако Виид продолжал крушить подползших к нему монстров.

- Я обжарю ваше мясо и срежу шкуры. Может стоит еще и голову оттяпать, чтобы позже сделать змеиное вино?

Слова, которые могли вселить страх в абсолютно любую эликсу!

Поскольку это были змеевидные монстры, уровень которых находился в начале 300-ых, они быстро погибали под градом ударов Вииды.

- Прочность Демонического Меча уменьшилась.

- Давайте продолжать.

Виид подобрал трофеи и пошел дальше.

У входа осталось всего несколько ползающих по земле эликс. Монстры прытко скользили по земле, и как только им на глаза попадался Виид, они выстреливали в его сторону, словно стрелы.

Эликсы были очень проворными и могли впиться своими клыками в жертву еще до того, как она успевала что-то сообразить, а затем впрыснуть яд, который мог парализовать даже высокоуровневых игроков.

Однако Виид без малейших колебаний разрезал летевших в него монстров прямо в воздухе.

- Из вас получится много прекрасного вина. Подползайте, подползайте ближе!

Ледяные тролли были созданы для битвы. Их длинные руки и ноги могли похвастаться хорошо выраженными мышцами, а ступни - своей крепостью и шириной. Кроме того, благодаря исходящему от Виида холоду, как только змеи приближались к нему, их движения становились вялыми.

- Это настоящий монстр!

- Уааа! Страшно то как!

- Вы должны выиграть. Мы не можем оставаться здесь.

Виид неспешно заботился об эликсах, слушая тоненькие голоса фей.

Поскольку они заходили всё глубже в подземелье, начали появляться монстры со средним 350-ым уровнем: ригглерсы, войчисы и гульдоги. Это были наиболее опасные виды монстров, которых можно было повстречать в этом подземелье.

При этом их атаки намного превосходили показатели их уровней, так что победить их было далеко не просто.

Однако Виид оставался совершенно равнодушен.

- Идите сюда.

Виид в полной мере воспользовался отличительными особенностями ледяного тролля. В человеческой форме он охотился, используя комбинацию искусного фехтования и навыков. Но сейчас у него не было достаточно маны, чтобы использовать навыки, однако оставался целый вагон Силы! Виид мог вызвать настоящий хаос и разруху. Он даже не пытался уворачиваться от атак монстров.

- Убейте этого тролля!
- Сюда! Давайте навалимся на него все вместе!

- Вы были поражены кнутом войчиса.

Из-за высокой Стойкости Ледяного Тролля, Вы получили дополнительные 26% к защите.

- Вашу ногу порезал кинжал ригглера.

Ваша Живучесть и Здоровье уменьшились.

Здоровье Виида быстро падало. Но даже при этом, он обладал колоссальными 370-ю тысячами Здоровья, так что в ближайшее время опасности умереть не было. И в довершение, одной из особенностей ледяных троллей была их быстрая регенерация. Здоровье восстанавливалось быстрее, чем даже во время отдыха или при перевязке ран.

Он безжалостно атаковал монстров, прокладывая путь, словно таран.

- Гроооох! - зарычал Виид. С холодом, исходящим от его тела, монстры теряли проворность и застывали.

- Ах, он сражается удивительно хорошо.

- Он очень жестокий. Как у него так получается ломиться вперед?

Игроки были поражены и не верили собственным глазам, наблюдая за превосходными боевыми способностями Виида. Сам же Виид снисходительно принимал вражеские удары и возвращал всемеро раз больше.

Ледяной тролль был по-настоящему жестоким, разрубая врагов мечом, избивая их своими огромными кулаками и даже топча их ногами.

В то время, как тело ледяного тролля было чрезвычайно тяжелым, гипертрофированные Сила и Ловкость позволяли Вииду двигаться свободно и тихо, как перышко.

- На! Умри! Получай! Отдайте мне мои трофеи! Вот вам! Что, вы еще не насытились?!

Виид действовал как настоящий злодей. Он бежал вперед по подземелью, безжалостно избивая всех монстров, которые появлялись у него на пути. В этом запале он случайно показал свой истинный характер!

Группа преодолела огромное расстояние в мгновение ока.

- Тот, что слева, всё ещё жив.
- Уважаемый Виид, всыпьте ему ещё!
- Ах, он точно мой типаж.

Виид не обращал никого внимания на болтовню фей возле своих ушей и продолжал прорываться сквозь кишачье монстрами подземелье.

Его уровень был выше 400-го, и он превратился в ледяного тролли. Так что в подземелье не было ни одного монстра, который посмел бы бросить ему вызов.

Виид прямо таки напоказ выставлял свою силу в этом достаточно сложном подземелье 300-го уровня. Игроки с замиранием сердца смотрели на эту подавляющую демонстрацию его доблести.

- Это ледяной тролль!
- Как он сюда попал...
- Берем его в клешни!

Монстры тотчас же бросались на него. Но для Виида это были лишь аппетитные угощения.

Фах! Фах! Фах! Фах!

Монстры моментально превращались в серый свет и исчезали. Даже если бы кто-то использовал Скульптурную Трансформацию, то не смог бы сражаться, как Виид. Так происходило потому, что его боевые инстинкты укоренились за долгие часы практики. Другие игроки боролись более консервативно, пытаясь сохранить свои силы, защищаясь или просто уворачиваясь от атак монстров.

С другой стороны, сильной стороной Виида было то, что он мог быстро адаптироваться к любой новой форме. Вне зависимости от того, атаквали его монстры или нет, он просто покорил подземелье своей сокрушительной силой. Он вёл охоту даже быстрее обычного, так что беженцы, пытая и отдуваясь, старались не отставать.

- Я чувствую себя очень уверенно. А всё потому, что Виид-ним здесь, с нами.
- По сравнению с другими, он борется гораздо лучше. Даже десять человек ему не ровня.
- Что Вы имеете ввиду под словом «десять»? Здесь речь идет как минимум о двадцати.

Идущие следом за Виидом игроки были более низкого уровня, так что им приходилось прикладывать куда больше усилий для сражения. Союн же чувствовала, что в демонстрации её сил попросту нет смысла, ведь вокруг к тому же хватало и других людей. Вот почему действия Виида особенно отличались на фоне остальных.

Глядя на ледяного тролля, игроки даже позабыли о том масштабном кризисе, который в это самое время происходил в Крепости Серабург.

Текущее положение дел в подземелье транслировалось абсолютно каждой телестанцией, включая КМС Медиа.

- Так безрассудно сражаться... Этот стиль боя начисто лишен любой тактики! Начинающие игроки, пожалуйста, не пытайтесь повторить это в Королевской Дороге. Боевые действия такого рода характеризуются только одним словом: самоубийство!

- Кажется, что Виид не может справиться со своей внезапно увеличившейся силой и борется как-то... неряшливо. Это сражение попросту разочаровывает.

Ведущие высказывали свои пренебрежительные замечания. И только КМС Медиа была на стороне Виида и положительно оценивала его действия.

- Виид максимизировал свои преимущества в виде Силы и Стойкости! Это отличная стратегия.

- Да, я повидала достаточно много видео с рейдами в подземелья. Но я никогда не видела, чтобы кто-то зачищал подземелье настолько быстро.

Сражаться и не использовать силу и живучесть ледяного тролля на полную - было бы попросту глупо. Таким образом, Виид продолжал сражаться, получая удары и возвращая их сторицей. Эта картина рассеяла страхи перед Церковью Эмбиню и облегчила накопившееся напряжение.

- А еще мы имеем честь представить кое-кого нашим телезрителям.

- О, и кто же это?

- Только не удивляйтесь. Это касается Бога Войны Виида. Да, мы сегодня пригласили в эфир нескольких человек, близких Вииду. Это члены той же группы, которая появлялась во время трансляции событий в Тодуме. Четверо из них прямо сейчас с нами на связи. Пожалуйста, представьтесь!

- Я действительно попала на ТВ? Ничего себе, как круто!

- Эм, привет, рада вас слышать.

- Здравствуйте.

- Кхем! Всякий раз, когда вы навещаете Северный Континент, заходите в гости. Если у вас есть деньги, то я могу достать вам всё, что нужно.

Все голоса были женского пола, за исключением последнего. Причем третий голос был хорошо знаком и звучал по-настоящему очаровательно. Его наверняка можно было услышать в популярных песнях или музыкальных клипах.

- Прямо сейчас Бог Войны Виид играет удивительную роль. Поскольку это транслируется в режиме реального времени, я заранее извиняюсь, что это интервью будет кратким.

- Конечно! Всё нормально, не беспокойтесь об этом.

- Я понимаю.
- Пожалуйста, не волнуйтесь, я была на шоу достаточно часто, чтобы знать это.
- Но нам ведь заплатят оговоренную сумму, не так ли?
- Думаю, вы должны были провести немало времени бок о бок с Богом Войны Виидом. Позвольте мне спросить, как Виид обычно сражается в подземельях?
- Так же, как и сейчас. Бедные монстрики.
- Ну, мне очень трудно ударить какого-нибудь монстра первой.
- Он всегда очень прилежен.
- Я только подчитываю стоимость трофеев в рюкзаке, так что...
- Среди наших зрителей есть много тех, кто завидует вашей возможности охотиться вместе с Виидом. Что вы чувствуете, когда охотитесь с ним? Вы восторгаетесь? Нервничаете?
- Трудно идти с ним нога в ногу, потому что он всегда так сражается. Вы чувствуете, как с вас сходит семь потов. Всё происходит очень быстро и головокружительно... Но ощущение от размазывания врагов кулаком... В общем, это весело.
- После удачной охоты уверенность в себе попросту раздувается и кажется, что можешь сделать всё, что угодно.
- Наблюдать за его сражениями и правда удивительно.
- Ну... Я просто считаю деньги...
- Виида уважают люди и как лорда Моры. Знали ли вы с самого начала, что Виид сможет справиться настолько хорошо с тяжелыми обязанностями правителя?
- Даже я поразилась. Я думала, что он заморит всех своих подданных голодом.
- Может, Виид таким и не кажется, но он действительно добрый и мягкосердечный человек. Я знала, что он всё сделает хорошо.
- Нет ничего невозможного для Виида.
- Налоги, которые я должен платить... Ах, не имеет значения. Пожалуйста, все желающие приходите в Мору и наведывайтесь в Магазин Манауэ.
- Прямо сейчас Виид продолжает вести сражение, так что мы будем вынуждены заканчивать наше интервью и продолжим его, если у нас появится такая возможность. Скажите что-нибудь напоследок для Виида, чтобы поддержать его в стремлении спасти жителей Крепости Серабург.
- Не делай ставку только на свои кулаки.
- Я верю, что ты вернешься целым и невредимым.
- Когда ты вернешься, пожалуйста, принеси мне пару сапог... И, пожалуйста, обрати внимание

на портного Витори. Его сумочки сейчас как раз в моде.

- Мы обеспечиваем самое лучшее обслуживание и продаем товары исключительно высокого качества! Сеть магазинов Манауэ. Теперь с возможностью франшизы!

Игроки продолжали кучно следовать по расчищенному Виидом проходу.

Несмотря на то, что он был ледяным троллем, нельзя было уберечь своё Здоровье и Живучесть от постепенного падения, так что спустя какое-то время они упали до низкого значения. К счастью, среди игроков оказалось много жрецов. Они постоянно активировали заклинания, чтобы восстановить его жизненные силы, а потому Виид мог полностью сосредоточиться на истреблении монстров.

- Только благодаря Вииду мы получаем возможность выбраться отсюда.

- Я так тронута... Я и подумать не могла, что ради нас он готов так далеко зайти.

- Я очень горжусь тем, что Виид - выходец из Королевства Розенхайм.

Восхищение игроков, ведомых Виидом, росло как на дрожжах.

Однако у самого Виида на этот счет были другие мысли...

«Это всё не так уж и сложно. К тому же нет никакой необходимости чрезмерно перенапрягаться, чтобы уберечь всех этих случайных незнакомых людей»

Виид в любой момент был готов ускользнуть, оставив этих людей, если ситуация совсем уж выйдет из-под контроля.

Доктор Ю Бинг-джин сидел, пристально уставившись в телевизор.

- Армия Церкви Эмбиню полным ходом штурмует стены. Когда они падут - это лишь вопрос времени.

- Восточные ворота, наконец, рухнули. Фанатики начинают наполнять крепость.

- Магазины и торговые лавки подожжены. Складывается такое впечатление, что Церковь Эмбиню хочет погрузить в пламя весь город.

Ведущие шумно рассказывали о текущей ситуации.

Все замки, захваченные Церковью Эмбиню, сжигались дотла, а игроки выслеживались и приносились в жертву до последнего живого человека. Эти места становились заброшенными пустырями, и лишь дикая трава местами просачивалась между камнями практически разрушенных стен.

Крепость Серабург ждала та же судьба.

- Церковь Эмбиню расширяется довольно быстро.

Ю Бинг-джин получал огромное удовольствие от простого наблюдения за Королевской Дорогой. Тайные замыслы, монстры, человеческая жадность и стремление к процветанию – Церковь Эмбиню использовала все эти составляющие для своего собственного разрастания. В Королевской Дороге была свобода выбора, даже если это был НПС-монстр или человек, решивший последовать за одним из злых божеств.

Для монстров не существовало никакого ограничения в силе, которую они наращивали, борясь за собственное выживание. Не будучи скованными определенными местами обитания или подземельями, они могли свободно передвигаться по миру в поисках добычи. Иногда даже боссы вместе с ордами своих приспешников мигрировали в более плодородные земли.

Люди же могли накапливать знания, изучать новейшие навыки и становиться лордами городов и замков.

Благодаря своему статусу, Ю Бинг-джин мог наблюдать за абсолютно всем, что происходило в Королевской Дороге.

- О Чжуван, как Вы считаете, насколько далеко такими темпами может зайти Церковь Эмбиню?

- Как Вы уже знаете, весь Центральный Континент находится в замешательстве из-за бурной активности фанатиков. Тем не менее, официального заявления от Корпорации Юникорн пока что нет.

Сотрудники корпорации-разработчика Королевской Дороги действительно были взволнованы текущей ситуацией. Они переживали, что тотальные разрушения городов и смерть жителей происходят на чересчур завышенном уровне.

Тем не менее, игроки, правящие городами и замками сами должны были выковать свою историю. Вместо разрушенных домов, они могли поселиться в лесах или вдоль устья рек, а затем построить там новые города. И если их оборона вновь окажется недостаточно хорошей, то монстры уничтожат и их.

- Учитывая это, шанс полного уничтожения континента фанатиками стал еще выше, – пробормотал себе под нос Ю Бинг-джин, продолжая смотреть телевизор.

Если всё так дальше и будет продолжаться, то возможность полного краха была крайне высокой. Церковь Эмбиню могла и камня на камне не оставить от всего Версальского Континента, а монстры и темные силы превратили бы самые процветающие города в руины.

Повсюду на карте континента были заштрихованные участки, пораженные фанатиками. И они продолжали прогрессировать.

Если игроки перестанут должным образом расти или начнут междоусобные войны, то континент попросту погрузится во тьму. Естественно, возможность подключения новых игроков в Королевскую Дорогу останется. Они либо будут жить в рабстве, либо станут бороться за своё светлое будущее и возводить новые города.

Если бы Королевская Дорога была обыкновенной игрой, то корпорация-разработчик наверняка вмешалась бы, чтобы остановить Церковь Эмбиню и сохранить заинтересованность игроков. Но в этом мире всё текло своим чередом и Юникорн вытягивала деньги из игроков со всех уголков земного шара.

Судьба Версальского Континента целиком и полностью зависела от выбора самих игроков.

- Чтобы стать императором, Бадырею, скорее всего, придётся начать войну с Церковью Эмбиню, когда у него будет достаточно власти и территорий. Но есть ещё...

Вот уже некоторое время слух Ю Бинг-джина резало ещё одно имя.

Виид!

Ю Бинг-джин считал, что образ Бога Войны Виида наверняка просто символический, а большинство из его достижений сильно преувеличены. Однако перемотав сцены с самого начала пути Виида в Королевской Дороге, доктор постоянно был то озадачен, то удивлен.

- Разве люди обычно не разочаровываются в своих способностях и не теряют веру в этот мир, когда наступают невзгоды? Разве они не впадают в уныние и отчаяние?

Но Виид превращал свои страдания в настоящее театральное шоу и преодолевал все навалившиеся трудности. Одну за другой он собрал секретные скульптурные техники, а потом каким-то образом встретил еще и Захаба. Виид постоянно рыскал по Версальскому Континенту и посещал самые труднодоступные места.

- И Мора...

В довесок, у Виида был свой город. Это не было чем-то, что свалилось на него с неба, словно божий дар. Это место он честно получил и развивал своим собственным трудом.

Виид не командовал войсками целой гильдии, как Бадырей. Но почему то был популярен на всем континенте.

На данный момент Ю Бинг-джин относился к Вииду довольно настороженно.

- Он очень умный. Я уверен, что спасение игроков и жителей из Крепости Серабург станет еще одним примечательным событием в его биографии.

Силы Церкви Эмбиню выходили за рамки нормального. Практически невозможно было спасти из осажденной крепости даже часть находящихся там новичков. Но даже если Виид потерпит на этом поприще неудачу, его благородный поступок навсегда завоеует сердца и умы людей.

- Церковь Эмбиню уже должна была блокировать этот путь... Но если ему удастся спастись, то я задамся вопросом: насколько далеко он сможет зайти?

Президент компании Джинг Дюк-су воспользовался своими выходными, чтобы почитать в своем доме книгу.

- Они сказали, что весь день будет идти дождь.

С самого утра по подоконнику шлепал дождик.

- Думаю, эта погода - отличная возможность зайти в Королевскую Дорогу.

Разговор с Парк Джин Суком возродил его интерес к Королевской Дороге. Эта игра была полезным инструментом, позволяющим всласть отдохнуть в своё свободное время.

- Я должен подключиться, пока не передумал, - пробормотал председатель и зашел в комнату с капсулой.

Затем Джинг Дюк-су подсоединился к игре в облике персонажа по имени Барт. У него была лишь самая базовая экипировка. Поскольку он любил подниматься в горы, его последним местом отключения от игры был горный склон, расположившийся у долины, где проживали рейнджеры.

- Ничего себе, вода такая прозрачная.

- Выпейте немного, она очень освежает.

Долина была настоящим раем для парочек! Это место было широко известно на Версальском Континенте, а потому сюда часто наведывались влюбленные.

- Полагаю, мне стоит пойти в другое место.

Барт неуклюже начал спускаться с горы.

- Приятно, что благодаря Королевской Дороге я чувствую себя на несколько лет моложе.

Однако всего спустя несколько шагов он наткнулся на симпатичного красноглазого кролика.

- Эхх, кролик.

Барт вжал голову в плечи, убедившись, что кролик пройдет мимо, не заметив его.

Он был новичком всего 3-го уровня, так что даже кролик вселял в него страх. У Барта не было боевого опыта, а 3-ий уровень он получил, выполняя простенькие задания, которые заканчивались обычным ведением диалога.

- Для начала нужно вернуться в деревню.

Барт был не на том уровне, чтобы уверенно путешествовать по любым местам. Горная долина была относительно безопасным местом, поскольку здесь путешествовало множество игроков. Кроме того, совсем рядом располагался главный город, так что монстры здесь встречались крайне редко.

Город Королевства Лессаль был переполнен игроками, которые болтали, торговали и искали себе компаньонов для путешествий.

- Ищу группу для сбора синих лекарственных трав! Подходит любой, кто выше 25-го уровня! Вы можете получить кругленькую сумму денег всего за 1 час напряженной работы.

- Ищу компанию для охоты на гоблинов в недавно построенном ими форте.

И такие крики начинающих игроков стояли повсюду. Правда, для Барта их уровни казались какими-то невероятно высокими.

- Кажется, все по-настоящему наслаждаются Королевской Дорогой.

Блуждая по городу, Барт видел радостные лица людей. Даже небо нельзя было отличить от реальности, впрочем как и все остальные объекты, которые окружали новоиспеченных игроков. Волнительное чувство пребывания в новом мире!

Барт кивнул самому себе, глядя на птиц, гнездящихся на крыше.

- Теперь понятно, почему это всё так популярно.

Как бизнесмен, он обращал внимание только на технологии и возможности, связанные с Королевской Дорогой. В настоящее время Корпорация Юникорн выросла до беспрецедентных масштабов, а чистая прибыль всех подконтрольных ей компаний выходила за рамки здравого смысла.

Даже трансконтинентальные компании не попадали в одну лигу Корпорацией Юникорн.

- Времена изменились. В будущем Королевская Дорога может стать еще более полезной.

Поначалу он думал, что Королевская Дорога - пустая забава, но увидев, насколько без ума от неё люди, захотел и сам попробовать.

К счастью, у него был накоплен внушительный запас наличных денег. К тому же его секретарь отложила для него определенную сумму, чтобы он мог насладиться своими выходными.

- Нужно раздобыть какое-нибудь нормальное оружие для сражений.

У Барта была толика здравого смысла, так что первым делом он обзавелся начальной экипировкой, у которой не было ограничения по уровню. А так как у него еще не было класса, он купил самую простую одежду и легкий двуручный меч.

В магазине с эмблемой в виде скрещенных мечей стоял возбужденный гвалт.

- Вы слышали? Прямо сейчас Церковь Эмбиню штурмует Крепость Серабург.

- Что, прямо сейчас?

- Да, осада идёт полным ходом. Говорят, демоны просто огромные!

- Ах... А я только собрался пойти на охоту в Подземелье Бологов...

- У Вас что, охота - самое главное в жизни? Наблюдение за происходящим из таверны - вот что более важно.

- Да, думаю, Вы правы. Если я не увижу всё это своими глазами, то потом буду жалеть.

- Давайте поспешим. Если мы опоздаем - то не успеем занять место в таверне.

Все это было бессмысленно для Барта. Но, пойдя в таверну, он тоже мог бы кое-что увидеть. Возможно, именно поэтому улицы так внезапно опустели, а в переполненных магазинах остались лишь одинокие продавцы.

- Пойду-ка и я в таверну.

Барт отправился в ближайший трактир, где заказал целую курицу с пивом. На большом кристалле перед ним играло видео. На нём, как и говорил один из игроков, транслировалась осада Крепости Серабург.

Взгляды остальных едящих и пьющих игроков были прикованы к таким-же большим кристаллам.

- Ох, пиво просто отменное. А Бог Войны Виид действительно отличается от других.
- Может ли кто-то еще в одиночку противостоять Церкви Эмбиню?
- Высокоранговые игроки? Вы думаете, что высокий уровень – это всё, что нужно? Да они и в подметки ему не годятся.
- Посмотрите на его скорость охоты. Она быстрее, чем наша скорость ходьбы! Он даже не моргает, когда на него выскакивает новый монстр!
- Церковь Эмбиню – самая настоящая котлета для Виида.

Слушая болтовню других игроков, Барт продолжал смотреть на большой кристалл. Этот предмет мог с точностью изображать всё, что транслировалось телестанциями. А вопрос разрыва между ходом времени в игре и реальности можно было решить, показывая другие программы и рекламу.

На картинке показывалось, как Церковь Эмбиню планомерно продвигается вглубь Крепости, а временами демонстрировалась сцена, как Виид зачищает подземелье вместе с другими игроками.

- Бог Войны Виид...

Это имя было очень хорошо знакомо Барту. Это был персонаж мужского пола, с которым часто проводила своё время его дочь, Союн!

- Ага, этого-то парня я знаю, – пробормотал он, от чего другие люди удивленно к нему обернулись.

- Дяденька, этот человек – Бог Войны Виид. Вы хотите сказать, что знаете его?

- Да, это, безусловно, он.

- Ну, у многих людей персонаж с таким именем.

- Говорю вам, что это тот самый Виид.

- Ага, понятно...

Из-за возраста Барта, никто не стал над ним подшучивать, но атмосфера в таверне ясно свидетельствовала о том, что ему никто не верит. Новичок, одетый в самую простецкую экипировку, который лично знает Виида? Это походило на какую-то шутку.

- Дяденька, наверное, что-то напутал.

- Он бы хоть рассказывал об этом поправдоподобнее...

Барта посчитали напыщенным дураком, который нагло врал о знакомстве с Виидом.

- Гру-хуууу!

Рёв Виида разнёсся по всему подземелью. Помимо эффекта заманивания монстров, также он

подбадривающе воздействовал на игроков, прячущихся у него за спиной.

- Быстрее.

- Эй, те, кто сзади, шевелитесь. Если вы будете отставать, то в тоннеле возникнет пробка.

Один за другим игроки и НПС-жители следовали вперед по секретному проходу. Среднеразмерные гильдии, которые поначалу планировали пойти за более крупными гильдиями, также поверили в Виида.

Необходимо было эвакуировать более ста тысяч человек. Процессия растянулась настолько, что некоторые лишь недавно вошли в подземелье.

Виид принял задание Селины, соблазнившись цветочным браслетом. Однако, на самом деле, это было чрезвычайно трудное задание. К подобному поручению нельзя было подготовиться заранее, и в доверок от него одного решалась судьба сотен НПС.

- Позвольте нам сражаться с вами.

- Убейте их всех! Уничтожьте этих тварей!

Высокоуровневые игроки вышли вперед и начали помогать с зачисткой монстров.

- Вперед!

Учитывая то, что смерть наступала им на пятки, это была борьба со временем. Но даже сейчас игроки чувствовали больше удовольствия, чем опасности. Они восхищались и волновались, следуя за Виидом.

Даже издали легко было увидеть высокую фигуру ледяного тролля, мощно размахивающего своим мечом. Его мышцы прямо таки играючи наносили рубящие удары клинком, а затем пронзали монстров копьем.

- У-ха-ха-ха-ха!

Всякий раз, когда Виид подбирал стоящие трофеи, из его уст вырывался устрашающий смех.

Игроки с нескрываемым волнением смотрели на ледяного тролля, одержимого убийством своих врагов.

Им казалось, Виид ставит перед ними вопрос: зачем жить, окружая себя стрессом, если весь мир наполнен захватывающими событиями и увлекательными приключениями? Только им дано великое благословение использовать свои тела, чтобы сражаться, решать мелкие неприятности и просто жить.

- Вам нужно повернуть направо.

- Там течет чистая подземная река. Если Вы хотите пить, пожалуйста, остановитесь и попейте, прежде чем продолжать двигаться.

- Приближается 3 монстра. Устройте им ад!

- Впереди ловушка. Вы хотите просто прорваться сквозь неё? Если Вы это сделаете, то я влюблюсь в Вас.

Феи порхали вокруг, направляя Виида и его подопечных. Впереди группы шествовали лучники, обстреливающие приближающихся монстров. Игроки, которые раньше никогда вместе не взаимодействовали в опасных ситуациях, прилагали максимум усилий, чтобы остаться в живых. Благодаря этому, даже несмотря на увеличившееся количество монстров, группе удавалось сохранить свою скорость.

- Полечите людей.

Согласно команде Виида, вперед вышли жрецы и начали исцелять игроков, сражающихся на передней линии.

- Почините.

Оружие было передано назад и кузнецы мгновенно принялись за его починку. Виид самым естественным образом максимизировал эффективность своего отряда.

По подземному проходу были разбросаны потерянные предметы и сокровища, оставленные дворянами. Во время очередного сражения с монстрами, Виид обнаружил 4 сундука.

- Пусто.

- Пусто.

- Вы подобрали 3 золотые монеты.

- Вы подобрали Королевский Декоративный Меч.

Поскольку Виид действовал впереди всех остальных, он тайком поднял меч, украшенный золотом, серебром и драгоценными камнями.

- Идентификация!

- Королевский Декоративный Меч.

Прочность: 45/45.

Атака: 24~39.

Когда-то этот меч висел в качестве украшения во дворце Королевства Розенхайм.

Однако давным-давно он был потерян, и люди про него полностью забыли.

Ограничения:

Слава - 3,500 и выше.

Уровень - 240 и выше.

Эффекты:

Очарование увеличивается на 4%.

Харизма увеличивается 35.

Достоинство увеличивается 40.

Искусство увеличивается 15.

Если меч будет экипирован при совершении покупки в магазине, Вы заплатите на 5% больше.

Этот меч был предназначен для демонстрации, а не для сражений. С драгоценным камнем, инкрустированным в рукоятку, его можно было продать по хорошей цене в магазине оружия или какому-нибудь дворянину.

- Неплохо для дополнительного дохода.

Подземный проход представлял собой извивающийся тоннель с большим количеством разветвлений и пересечений. Здесь были даже ловушки, призванные задержать нарушителей, но Виид попросту ломился вперед, не обращая на них внимания. Особо опасные ловушки, которые могли нанести серьезные увечья, как можно быстрее деактивировались авантюристами, действовавшими на свой страх и риск.

- Сюда, так будет быстрее.

- Этот путь заблокирован.

- Этой дорогой выбирался король. Туда нельзя идти, с той стороны в подземелье уже спустились слуги зла.

Выходов из подземного тоннеля было несколько. Под руководством фей, Виид продолжал продвигаться вперед, взяв курс на восток. Они шли, побеждая на своем пути монстров, пока наконец не добрались до выхода на поверхность.

- Здесь передохнем, а потом будем выходить.

Так как Виид превратился в ледяного тролля, его Здоровье и Живучесть быстро восстанавливались, однако другим игрокам повезло меньше. Они еле передвигали ноги и задыхались от быстрого темпа. Даже подобный марш вызвал у игроков, следующих за ним, большие трудности.

Там, на поверхности, их могло ждать всё что угодно. Воины, которые сражались рядом с Виидом, чувствовали себя совершенно не хорошо. Но что бы их там не поджидало, они были готовы столкнуться с любым своим врагом лицом к лицу.

«Если я умру, сражаясь бок о бок с Виидом-нимом, то стану героем»

«Я обязательно похвастаюсь этим на своей работе. Сначала коллегам, потом начальнику отдела, директору и даже депутату. Если я умру, сражаясь за Крепость Серабург... Кхе! Все будут мне завидовать!»

«Может, меня прямо сейчас показывают по телевизору? А я утром даже не умылся. Возможно, сейчас меня видит моя бывшая подруга, которая рассталась со мной из-за того, что я слишком много времени уделял охоте и поднятию уровней»

«У меня даже ноги трясутся. Это волнение сводит меня с ума»

Игроки сходили с ума от волнения, ведь они могли помочь спастись начинающим игрокам, да ещё и заработать, находясь рядом с Виидом. Их сердца бешено колотились, а губы пересохли от ожидания. Если бы они последовали за другими группами, покидавшими Крепость Серабург, то никогда бы не получили столько удовольствия.

От игроков, помогавших трансляции или защищавших Крепость Серабург, продолжала поступать информация.

- Дворец в огне.

- Западные ворота пали.

- Южная стена рухнула, защитники отступают.

Также их уведомили о том, что другие группы, состоящие из крупных гильдий и игроков высокого уровня, начали свой побег. Все замковые ворота и стены уже были разрушены. Вот почему все так отчаянно пытались пробиться, ведь их единственное спасение лежало за пределами расположения армии Церкви Эмбиню.

- Ну, они должны по крайней мере обратить на себя некоторое внимание фанатиков.

Виид дождался подходящего момента, а затем обратился к игрокам:

- Как только мы высунемся на поверхность, то столкнемся с Церковью Эмбиню.

Ик.

Игроки сглотнули, ожидая дальнейших слов Виида. Они получили возможность выслушать речь Виида, прежде чем начнется большое сражение, где им придется зубами выгрызть себе право на дальнейшую жизнь.

Даже в схватке со слабыми монстрами игроки испытывали проблемы и долго с ними возились. А сейчас им предстояло сражаться за свою жизнь вдали от Крепости Серабург, которая находилась под полномасштабной осадой фанатиков.

Какие слова могли бы вселить мужество в этих игроков?!

- Смерть от монстров, потеря предметов, текущее значение навыков и уровней... Это то, что довольно часто случается в жизни.

До этого самого момента Виид испытал множество смертей.

- Тем более, что новичкам свойственно часто умирать. Вы быстро почувствуете, как ваши друзья и товарищи по охоте опередят вас. Вы откатитесь назад, и разрыв станет еще больше. От вида, как другие незнакомые люди процветают, всё внутри вас будет закипать, и вы будете чувствовать себя несчастными и обделенными справедливостью. А потом ваши друзья и вовсе начнут пропадать.

- ...

- Вы беспокоитесь тем, чтобы их догнать. Вы начнете ходить в опасные подземелья, чтобы поскорее получить новые уровни, и вновь погибнете. Вы потеряете деньги и предметы, станете бедными. Приключения станут попросту невозможными, а все ваши задания будут идти не по плану.

-

- Но даже в такой ситуации, выйдя наружу, давайте оставаться позитивными.

-

Без единого лишнего слова это сообщение было передано дальше по цепочке до самого конца.

Настроение игроков и жителей стало подавленным.

Глава 2: Беженцы Крепости Серабург.

Глаза игроков наполнились решимостью.

«Я не должен умереть»

«Что бы не случилось, я буду следовать за Виидом-нимом»

«Сосредоточиться. Я дошел до этого места живым и не могу умереть в шаге от свободы и всю жизнь оставаться новичком. Я даже не смогу познакомиться с девушкой!»

Виид рывком опустил деревянный рычаг, прикрепленный к стене.

Бр-бр-бр-бр!

Закрывающие выход каменные ворота начали подниматься, медленно открывая путь, ведущий к поверхности.

- Пора. Выходим.

Привал был коротким, но его было достаточно, чтобы игроки смогли восстановить немного своей Живучести. Виид выбрался наружу первым, протиснувшись в узкий для него проём.

Как только он вышел из подземелья, вслед за ним и остальные игроки начали покидать душную пещеру.

- Не оставлять никого в живых!
- Все, кто не верит в Бога Эмбию - подлежат смерти!
- Зачистить Крепость Серабург!

До выбравшихся наружу игроков донеслись пронзительные крики фанатиков и рев монстров Церкви Эмбию. Несмотря на то, что выход был хорошо спрятан в зарослях кустарника, он располагался всего в 2 км от Крепости Серабург. Лошадь могла покрыть это расстояние за считанные минуты.

Виид повернулся в направлении города. Всё пространство перед ним было заполнено роящимися силами Церкви, напоминая какую-то большую черную массу. Из зданий валил дым, а крупные демоны яростно громили и поджигали все постройки крепости, которые только встречались у них на пути.

Солдат Королевства Розенхайм постепенно оттесняли во дворец, где располагался их последний оборонительный рубеж.

Виид заметил, как некоторые группы игроков всё ещё пытаются вырваться из крепости. Это было самое настоящее столпотворение! И самое настоящее побоище.

- Выходим, не стоим в проходе. Теперь у нас есть шанс.

Игроки продолжали появляться с другой стороны выхода из тоннеля. Игроки высыпали даже из соседних выходов. За Виидом следовали десятки тысяч новичков и НПС-жителей, так что для их полной эвакуации требовалось немалое количество времени.

Первая группа игроков, которая появилась у выхода, обладала приличным уровнем и вполне могла сражаться. Этих игроков было около двух сотен, и, если бы они попробовали тайком сбежать, то возможно у них это бы и получилось. Однако с таким количеством новичков, следующих за ними, просто невозможно было не попасться на глаза парящим в небе рыцарям на вивернах.

- Люди!
- Убить их! Принести их в жертву Эмбию!
- Нас заметили! - от неожиданности воскликнули игроки.
- Это рыцари на вивернах Церкви Эмбию!

Лучники, рейнджеры и все остальные обладатели луков начали обстреливать пикирующих вниз рыцарей на вивернах.

На врага посыпался хаотичный поток стрел, выпущенный новичками и некоторыми талантливыми высокоуровневыми лучниками.

- Новые жертвы!
- Хвала Церкви Эмбию!

Виверны ловко уклонялись от стрел, спускаясь ближе к земле.

Маневренность виверн была просто поразительна! Попасты по ним в воздухе было крайне сложно, и даже заклинания против них были практически бесполезны, поскольку для их активации требовалось определенное время.

- Копьё Зла!

Когда виверны спустились достаточно низко, а их всадники начали применять свои копейные навыки, ситуация начала становиться критической!

Виид разогнался и большими прыжками понесся вперед.

«Это сработает? Мои Сила и Ловкость существенно подросли, так что это вполне возможно»

Туп-туп-туп!

Ледяной Тролль скакал по земле, оставляя позади себя настоящие кратеры. А затем он резко подпрыгнул и взмахнул мечом. Низколетящая виверна попыталась уклониться от атаки ледяного тролля, столь внезапно появившегося у неё перед носом, но все её попытки были тщетны, поскольку она уже попала в радиус досягаемости его клинка.

- Киййак!

- Вы нанесли тяжелый удар по рыцарю на виверне.

Пораженный рыцарь на виверне более не сможет участвовать в сражении.

Ледяного тролля прямо-таки переполняла сила!

Виид нацелился не на виверну, но на сидящего сверху всадника. Рыцарь попросту вылетел из седла и упал на землю.

Быстрым и плавным движением Виид схватил поводья и оказался на спине виверны. Глядя на эти немыслимо гибкие и плавные движения, при учете неповоротливого тела ледяного тролля, можно было подумать, что эта сцена была постановочной.

- Кийаааак!

Под внезапно навалившимся на неё весом ледяного тролля, виверна начала терять высоту. Это была атака массой! Виверна опустилась настолько низко, что еще немного, и её брюшко начало бы соприкасаться с землей. Однако, сделав невероятное усилие, она с трудом начала вновь набирать высоту.

Виид посмотрел вниз. Высокоуровневые игроки рассеялись и пытались отбиться от рыцарей на вивернах, а начинающие игроки и жители начали нести первые потери.

- Житель Дариум, живущий неподалеку от дворца, погиб.

Ваша Слава уменьшилась на 2.

- Кузнец по имени Вортуга был убит.

Ваша Слава уменьшилась на 6.

Он совершенно не обращал внимания на смерти начинающих игроков, но вот потери среди жителей оказывали на него самое непосредственное влияние. Задание по спасению беженцев из крепости могло как принести море Славы, так и отнять её.

Когда к Вииду подошла Селина, он даже не представлял астрономические размахи этого задания. Его масштабность выросла в геометрической прогрессии, ведь все покинутые жители Крепости Серабург доверили Вииду свои жизни. К счастью, Союз наконец-то начала показывать свои истинные способности, забивая рыцарей на вивернах до смерти и превращая их в серые дымки.

- Вперед! Целей для охоты прибавилось!

Виид потянул поводья своей левой рукой. Чтобы приручить виверну, игроку требуется немало Силы и Боевого Духа. Но в этих параметрах Виид был уже достаточно квалифицирован. Кроме того, у него хватало опыта в укрощении этих существ благодаря 3-ей Виверне.

Но чтобы полностью подчинить себе и приручить монстра, требовалось либо много времени, либо высокий уровень близости с монстром. Ничего из вышеперечисленного у Виида не было. Однако виверна, на которой он сидел, послушно выполнила его приказ и полетела по направлению к другим рыцарям на вивернах.

- Быстрее!

- Киак! Киак! Киак!

Виверна летела так быстро, как только могла. Однако, она так делала не из-за своей

покорности или послушания перед Виидом. Это был молчаливый призыв к другим рыцарям на вивернах, чтобы те поскорее сбили с её спины неподъемную ношу в виде ледяного тролля. Кроме того, её крылья замерзали от холода, исходящего троллем, и она в любой момент могла рухнуть на землю.

Холодный и тяжелый ледяной тролль. Это был ночной кошмар для любой виверны.

- Отлично сработано.

Виверна отчаянно бросилась в задымленную область, надеясь, что там её будет ждать спасение, но Виид обменялся несколькими ударами с другими всадниками и вышел из боя победителем. У него было достаточно боевого опыта в воздушных сражениях, где каждый удар мог привести к окончанию боя.

Виверна направилась к остальным своим собратьям, но Виид выходил победителем из каждого поединка.

- Киак!

Виверна, на которой сидел Виид, быстро теряла силы и взмахивать крыльями ей становилось всё труднее и труднее. А из-за холода, вскоре всё её тело покрылось корочкой льда.

Виид дождался, пока его виверна окончательно замерзнет и перехватил в воздухе другую. Вид массивного тела, перепрыгивающего в воздухе с виверны на виверну был поистине невероятен. Игроки с головокружением смотрели на ослепительную сцену работы ледяного тролля.

- Вызываю Рыцаря Смерти Ван Хока! Вызываю Лорда Вампиров Торидо!

Призыв Ван Хока и Торидо!

- Хозяин, я хочу драться.

- В этом месте чувствуется запах крови. Ничто так не освежает, как прохладный ветер, несущий её запах. Это лучше, чем самые изысканные духи.

- Квайаак! - судорожно вскрикнула виверна, когда количество пассажиров на её спине выросло до трех.

Виид дал им достаточно простую команду.

- Деритесь, как вам заблагорассудится.

Ранее, когда они сражались в Горах Юрокина, он должен был постоянно контролировать и направлять их. Но теперь эти двоим испытали на себе все виды битв бок о бок с Виидом.

Перед тем, как их вес привел бы к падению виверны, Ван Хок и Торидо спрыгнули. Рыцарь Смерти призвал фантомного скакуна и ринулся в бой напрямик на нем, а Торидо раскинул плащ и слился с тьмой. Спустя несколько секунд он словно из ниоткуда начал появляться позади рыцарей на вивернах и погружать свои клыки в их незащищенные шеи.

Вшууух!

Затем был призван клан чистокровных вампиров и на всадников обрушился рой летучих мышей. Виверны не боялись летучих мышей, но те затрудняли их движения, цепляясь и

высасывая у них кровь.

- Нам не одолеть ледяного тролля. Отступаем на базу!

- Мы должны вернуться с большим количеством войск!

В конце концов рыцари на вивернах отступили. Ван Хок и Торидо погнались за ними и спустя какое-то время вернулись со значительным количеством трофеев.

Виверна, на которой летел Виид, не выдержала и рухнула на землю прямо со своим седоком.

Брууум!

Суммарная масса ледяного тролля и виверны пропахала землю. Из-за обширных травм, полученных виверной за время боя и дополнительных повреждений от падения, она превратилась в серый свет и исчезла.

Здоровье Виида также значительно пострадало, но благодаря Исцеляющей Длани жрецов, оно было восстановлено в мгновение ока.

Эти начинающие жрецы выглядели словно братья-близнецы и те из них, которые уже могли использовать исцеляющую магию, бросились помогать Вииду.

Игроки продолжали высыпать сразу из двух выходов, сминая поросший вокруг кустарник. Их было уже несколько тысяч и, выбравшись наружу, они сразу же начинали бежать прочь от Крепости Серабург.

Несмотря на то, что рыцари на вивернах достаточно быстро отступили, в их сторону направлялось новое подразделение, состоящее из фанатиков.

- Торидо, Ван Хок, вы еще не устали?

- Запах крови даёт мне энергию. А моя жажда ещё не угасла.

- Я хочу продолжать сражаться.

Виид убрал в ножны Демонический Меч и вооружился длинным копьём, выхваченным у одного из рыцарей. Поскольку сейчас его руки были намного длиннее, а тело стало несоизмеримо больше, копьём он мог нанести куда более мощные удары, нежели мечом.

У него не было навыка «Мастера Оружия», как у МЕЧ-ей, а Владение Копьём находилось на достаточно низком уровне. Таким образом, сила его атаки должна была существенно уменьшиться, но даже с этими отрицательными моментами его урон копьём превышал тот, который должен был наноситься обычным клинком. Кроме того Виид решил, что фанатиков 200-ых уровней намного удобнее будет сдерживать именно таким видом оружия.

Таким образом, с копьём в руке Виид выдвинулся вперед. Фанатиков Эмбиню насчитывалось более 500! Они были разбиты на группы, а в руках несли длинные кирки, самодельные луки, мечи или топоры. О доспехах, естественно, даже речи не шло.

- Ван Хок, Торидо. Возьмите на себя фронт.

- Толпа - как раз то, что мне нужно.

- Наконец-то я напьюсь.

Ван Хок, сидящий верхом на своем фантомном скакуне, рванул к фанатикам.

- Иго-го-го!

Фанатики не могли остановить Рыцаря Смерти и его призрачную лошадь. Торидо же и его летучие мыши облетели противников сзади, и накинулись на них, намереваясь утолить свою жажду крови. Для быстрого роста вампирам нужно было пить именно человеческую кровь. Для них возможность напиться досыта была настоящей редкостью и могла представиться всего раз в жизни. Однако после того, как они начали следовать за Виидом, такие случаи начали перепадать им с завидным постоянством.

- Если всё закончится всего пятью сотнями фанатиков, то это будет легко.

Ван Хок и Торидо обладали характеристиками нежити, а потому их Живучесть была бесконечной. Они могли сражаться столько, сколько потребует, не заботясь об усталости. Но сейчас время было не на их стороне. Церковь Эмбиню направила к ним еще большие силы, так что им нужно было как можно быстрее разобраться с фанатиками и позволить убежать как можно большему количеству беженцев.

- Я изо всех сил старался это не использовать, но... Скульптурное Разрушение! Всё в Силу!

Виид вытащил из своего рюкзака Превосходную Скульптуру «Алчный Торговец с Тростью», а затем уничтожил её.

- Вы использовали Скульптурное Разрушение.

Боль и горе от уничтожения Превосходной Скульптуры!

Характеристика Искусства навсегда понижена на 5. Известность уменьшилась на 100.

Искусство преобразовано в Силу на один день в соотношении 1:4.

Поскольку трансформированная Сила применяется к нестандартному телу, накладывается 30%-ый штраф.

Так как характеристика Искусства слишком высока, преобразование не может произойти полностью.

870 очков Силы преобразовано в 8-ой продвинутый уровень навыка «Сокрушительный Удар».

Если Вы попадете в противника прямым ударом, то он будет отброшен.

Повышена вероятность ввергнуть противника в замешательство, либо вызвать у него паралич.

950 очков Силы преобразовано в 6-ой продвинутый уровень навыка «Пронзающее Копье».

Эта могучая атака полностью уничтожит доспехи противника или его щит.

1,430 очков Силы преобразовано в 9-ый продвинутый уровень навыка «Кратковременная Богатырская Сила».

На короткий промежуток времени Ваша Сила утроится.

Потребляет огромное количество Живучести.

690 очков Силы преобразовались в улучшение особенностей ледяного тролля.

Теперь его тело источает холод в радиусе 15-и метров.

- Текущее значение Скульптурного Ремесла повысилось.

При помощи Скульптурного Разрушения Виид значительно увеличил Силу ледяного тролля. На самом деле, Сила была единственной вещью, которой можно было доверять. Используя Силу должным образом, можно было преодолеть любое поле боя!

- Ну, давайте повеселимся, - покрутил своим копьём Виид. Оно было непропорционально его телу и ощущалось легким, словно перышко.

Он чувствовал, что может сделать что угодно.

- Хия!

Взмахнув копьём, он прыгнул к правому флангу фанатиков.

Бам! Бам! Бамм!

Каждый взмах его копья отбрасывал сразу нескольких фанатиков! Но в то же время на крупное туловище ледяного тролля были нацелены все виды оружия. Пребывая в окружении, он попросту не мог защищаться.

Однако «защита» не входила в словарный запас ледяных троллей. Только атака. Виид сминал врагов вихрем своего копья. Каждый фанатик, который попадал в диапазон его ударов, незамедлительно превращался в серый свет. Атака Виида была прямолинейная, смелая и преисполненная боевым духом!

Слабые фанатики ничего не могли сделать с высоким уровнем и силой Виида. Всё это выглядело как яростное истребление более слабых! Начинающие игроки смотрели за происходящим с широко распахнутыми глазами, не веря в происходящее.

- Ах, я тоже хочу быть похожим на него.

- Ледяной тролль это так здорово!

- Сколько уровней мне нужно поднять, чтобы также сражаться?

Наблюдение за Виидом успокоило игроков, а некоторые на мгновение даже забыли о том, что нужно бежать и стали есть орешки, глядя на это зрелище.

Союз тоже начала набирать обороты, раскрывая устрашающий характер берсерка. Ближайшие фанатики прямо-таки взрывались и исчезали.

- Бежим!

- Давайте поднимем наш уровень! Тогда мы станем есть деликатесы, и с нами захотят познакомиться парни!

Большой побег!

В то время как Виид, Союз и некоторые другие игроки сдерживали фанатиков Церкви Эмбиню, остальным необходимо было убежать настолько далеко, насколько это было возможно. Игроки и жители продолжали друг за другом выбираться из подземелья и убежать за холм.

- Жители Крепости Серабург, которым удалось убежать, выражают Вам сердечную благодарность.

Ваша Слава увеличилась на 34.

- Жители находятся перед Вами в долгу, а Ваша репутация среди них выросла.

Ваша Близость с жителями Королевства Розенхайм увеличилась.

Перед Виидом продолжала выскакивать череда сообщений.

Число беженцев было огромным, но уже сейчас нескольким тысячам людей удалось пройти через подземные ходы, выбраться и перелезть через близлежащий холм. Однако Вииду нужно было купить еще больше времени, чтобы и остальные беженцы сумели добраться до безопасного места.

- Не знаю, как долго я смогу это выдержать.

Глядя в сторону Крепости Серабург, можно было увидеть, что она вся покрыта пламенем, а внутри неё творится настоящий ад. Вскоре силы Церкви Эмбиню сомнут последнее сопротивление рыцарей и обнаружат беженцев. Это был лишь вопрос времени, когда за Виидом и его подопечными займется вся армия злого ордена.

- Сестра!

Посреди этого хаоса, нога одного из новичков застряла между камней, и тот изо всех сил пытался выбраться из этой ловушки. А рядом с ним стоял раненный фанатик, сжимающий наперевес кирку.

- Смерть - вот единственный выход для тех, кто отказывается уверовать в Церковь Эмбиню!

Для новичка этот фанатик ничем не отличался от монстра класса босс.

- Чад! - прокричала его сестра, глядя, как фанатик собирается обрушить на него свою кирку. Но в ту же секунду фанатик исчез в серой дымке, а за его спиной обнаружился ледяной тролль с копьём в руке.

Виид, воевавший на переднем крае, увидел, что мальчик по имени Чад находится в опасности, и быстро метнулся к нему на помощь.

- Пожалуйста, поспешите.

Виид подхватил мальчика и поставил его на ноги.

Игроки с трепетом смотрели за этой сценой.

- Спасибо Вам.

- Нет проблем. Я сделал то, что должен был сделать.

На лице ледяного тролля не было ни единого намека на лицемерие или притворство.

«Уф, а ведь могла случиться катастрофа!»

Виид никогда не пропускал трофеи! В месте, где Чад упал, зацепившись ногой, он увидел сапфиры, по всей видимости оброненные кем-то другим.

Беженцы двигались далеко не так быстро, как хотелось Вииду. Новички могли выйти из системы, отойдя подальше от Крепости Серабург и покинув зону боевых действий. Однако НПС-жители сделать подобное не могли, к тому же среди них было довольно много стариков и детей. Мало того, что у них была низкая Живучесть, так еще и скорость передвижения оставляла желать лучшего.

Несмотря на то, что Союн, Ван Хок, Торидо и другие игроки сумели отогнать фанатиков Церкви Эмбиню, лицо Виида было мрачным.

- Конец Крепости Серабург близок.

Даже издали над крепостью отчетливо виднелся полыхающий огонь и повсеместные струи дыма. Обороняющиеся войска были всего в шаге от полного уничтожения, и некоторые дворцовые постройки уже начали издавать трещащие звуки, говоря о скором его разрушении.

Одновременно с этим в сторону Виида и беженцев двигалась новая волна приверженцев Церкви Эмбиню.

- На этот раз они послали караклопов!

Эти монстры напоминали носорогов, размером с мамонтов. Их высота составляла 6 метров, а уровень колебался в пределах 360-го. На спинах караклопов были закреплены небольшие башенки, в которых сидели солдаты Церкви Эмбиню.

Этот контингент войск был послан после получения доклада от рыцарей на вивернах.

- Убить всех, кто отверг Эмбиню и решил сбежать!

Лучники, сидящие на караклопах, натянули тетивы своих луков.

Виид шагнул вперед, чтобы привлечь их внимание.

- Никто из вас не пройдет дальше, не сразившись со мной!

Поскольку Виид переполняла Сила и Живучесть, он героически заманивал монстров на себя самого.

Фью-фью-фью-фьюх!

В качестве ответа в его сторону полетело неисчислимое количество стрел.

Перехватив копьё обеими руками, Виид начал вертеть им как можно быстрее. словно в кинофильме, стрелы рикошетили и отлетали от его копья.

Дах-дах-дах!

Однако некоторым стрелам всё же удалось проникнуть сквозь узкие щели и впиться в крупное тело ледяного тролля.

- Вас пронзила стрела.

Здоровье уменьшилось на 275.

- Вас пронзила стрела.

Ваша броня смягчила тяжесть повреждения.

Здоровье уменьшилось на 87.

- Вас пронзила стрела.

Ваша броня смягчила тяжесть повреждения.

Здоровье уменьшилось на 327.

- ...

Туловище Виуда стало похожим на дикобраза!

- Ваше тело выдержало стрелу высокорангового противника. Благодаря этому Ваша Стойкость навсегда увеличилась на 2.

Виуду успешно удалось привлечь внимание своего противника. А благодаря нелепо большому запасу Здоровья ледяного тролля, ему удалось выжить. Однако, если он допустит хоть один промах, то ситуация моментально может стать критической.

В Королевской Дороге существовали навыки, позволяющие игрокам разрезать стрелы в воздухе мечом или блокировать их, создавая барьеры. Виуду оставалось только сожалеть, что ему не выпала возможность обучиться подобным навыкам. Хотя даже если бы он и владел одной из таких техник, то у него всё равно было слишком мало маны, чтобы использовать её.

- Растоптать их!

Караклопы, стуча копытами о землю, бросились к беженцам.

Игроки и НПС-жители моментально растеряли всю свою храбрость.

- Ах, как же нам сражаться с такими монстрами?

- Мне страшно.

Многие из игроков никогда не участвовали в подобных сражениях, а потому были крайне перепуганы.

Те же игроки, которые помогали Вииду, были заняты сдерживанием обычных монстров, а потому ничем не могли помочь остальным новичкам.

- Исцеляющая Длань!

Жрецы поспешно заживляли раны ледяного тролля.

Виид, Союн, Ван Хок и Торидо бок о бок стояли на холме.

- Какой прекрасный день для битвы. Редкий случай всласть повоевать, - пробормотал Виид и сделал шаг назад.

- Когда я еще жил и здравствовал в Королевстве Калламор, то имел обыкновение каждый день участвовать в подобных сражениях.

Даже Ван Хок сделал шаг назад.

Союн не хотела выделяться на фоне остальных и обращать на себя излишнее внимание противника, а потому тоже отшагнула.

- Угра-гра-гра!

Торидо, который яростно сражался впереди со своими врагами, только теперь заметил, что все остальные слегка отступили назад. Однако для Лорда Вампиров было совершенно исключено марать своё достоинство такой вещью, как отступление. Учитывая то, что вокруг летал его клан чистокровных вампиров, это было попросту неприемлемо.

- Кровь! Я жажду крови!

Торидо рванул вперед, расправив свой плащ и запрыгнув на спину одного из караклопов.

- Вампир!

- Давайте принесем этого вампира в жертву Богу Эмбиню. Нет жертвы более ценной, чем эта. Во имя полного уничтожения континента!

В Торидо полетел залп стрел, а также проклятий и ослепляющих заклинаний, активированных шаманами.

- Вихрь Клинков!

Торидо использовал свой навык. Острые кромки мечей выкосили окружавших его фанатиков, а также нанесли тяжелые увечья всем караклопам, которые находились в радиусе их досягаемости.

За это время Здоровье и Живучесть Виида вернулись в норму.

- Пойдем, Ван Хок.

Виид поднял копье и побежал вперед. Караклопы пытались затоптать его, а солдаты Эмбиню поливали его стрелами и заклинаниями. Из-за своего огромного размера, Виид не мог избежать полностью всех атак. Даже самый легкий удар караклопа мог нанести огромный ущерб его Здоровью. Но со своей возмутительной Силой он заваливал монстров, нанося удары по их ногам.

- Уаааррргх!

С истошным ревом массивные караклопы заваливались навзничь!

Союн также использовала свои навыки берсерка и начала сражаться всерьез. После того, как она полностью отдавалась битве, её трудно было остановить. Берсерку тяжело было разогреться, но когда он достигал нужного состояния, то становился неудержимым.

Она прокатывалась по полю боя, демонстрируя свою невероятную силу, и обращая караклопов с фанатиками в серый свет.

Ван Хок верхом на фантомном скакуне подавлял противника при помощи своей мобильности.

Торидо, вместе с кланом чистокровных вампиров, продолжал осаждать спины монстров. До утра было еще далеко, так что вампиры могли показать поистине устрашающую силу.

Торидо обращал караклопов и лучников в вампиров, заставляя их бороться со своими же собратьями.

- Вампиры были посланы самим Эмбиню, чтобы вывести нас на путь истинный!

- Говорящие ересь должны умереть.

Игроки, которые еще не вышли из системы, оказывали максимальную поддержку заклинаниями и стрелами, а воины храбро сражались, стоя бок о бок. Несмотря на то, что их одного за другим убивали караклопы и сидящие верхом на них лучники, игроки боролись до самого конца.

- Мама, меня показывают по телевизору!

- Я сегодня же расскажу своим друзьям, что погиб, сражаясь с Виидом.

- Ах, там лежит какой-то предмет!

Повсюду лились потоки магии, а с неба лился дождь из стрел. Однако Виид не обращал внимания на лучников и охотился исключительно за караклопами.

Тух! Тух! Тух!

Караклопы бежали напрямиком на ледяного тролля, полные желания растоптать его.

- Вы использовали Кратковременную Богатырскую Силу.

Ваша Сила увеличилась.

- Угра-аааах! - проревел Виид и рубанул по ноге ближайшего из караклопов. Каждое падение караклопа в качестве бонуса сопровождалось смертью большого количества шаманов и лучников.

Во время войны или осады, эти монстры были крайне эффективны для противодействия вражеской пехоте. Также они обладали способностью понижать Боевой Дух противника, а потому во многих ситуациях считались крайне полезными. После того, как караклопы бросались в атаку, тела игроков с низким Боевым Духом застывали, а вскоре они и сами погибали, лишённые возможности даже сдвинуться с места.

Но Виид, Союн, Ван Хок и Торидо когда-то смогли сразить даже Костяного Дракона. Так что кого-то наподобие караклопов явно было недостаточно, чтобы сломить их Боевой Дух.

Глава 3: Решение Виида.

Среди игроков, которые спаслись благодаря подземному проходу, были Хелмен, Маркус, Льюис и Гран. Это была та самая компания, которая пересекала Горы Баркху вместе с Виидом и Манауэ.

Они пытались заманить Виида и Манауэ в ловушку, но ситуация обернулась против них, и вместо наживы квартет погиб сам! После того случая четверка игроков вернулась в Королевство Розенхайм и продолжила свою деятельность, грабя всех, кто только им попадался, включая даже МЕЧей.

Квартет, будучи частью Гильдии Ика, жил преступной жизнью и всё время размышлял о новых творческих методах совершения зла! Эти люди идеально подходили для этой гильдии, лидером которой был никто иной как Дарий.

- Никогда не думал, что существуют такие гильдии. Их не волнует ничего, кроме славы, а начать меж-гильдийскую войну для них как раз плюнуть.

Гильдия Ика. Когда до неё доходили слухи об открытии новых охотничьих угодий, она без раздумий посылала туда своих головорезов, чтобы захватить это место силой. Они брали под свой контроль подземелья, обнаруженные другими игроками, и устанавливали высокую входную плату. А в некоторых случаях принудительно отнимали добытые игроками предметы с низкой вероятностью выпадения.

- Эта гильдия как раз по нам.

Квартет быстро поднялся в ранге среди других участников гильдии. Однако время шло, а гильдия оставалась на своем прежнем месте. Из-за их сравнительно небольшого размера, они не могли тягаться с более крупными сообществами, а из-за своих чудовищных преступлений – люди попросту стали сторониться их.

Более слабому нужно осторожно совершать преступления, чтобы не попасться. Но Гильдия Ика превзошла свои возможности и сунула палец туда, куда не следовало. Таким образом, приток новых членов иссяк, и гильдия распалась, так и не став одной из самых больших на континенте.

Глава гильдии, Дарий, бежал из Королевства Розенхайм на Центральный Континент, поскольку здесь слишком многие люди хотели выпустить ему кишки.

Эта гнусная четверка также хотела отправиться на Центральный Континент, но там у них тоже хватало врагов, а потому они были вынуждены мигрировать в Королевство Брент.

В широком и открытом мире Версальского Континента существовало множество возможностей для бандитов и преступников!

Они терроризировали Королевство Брент своими грязными выходками, и вскоре их положение стало неустойчивым. Видя, что в Королевстве Розенхайм про них забыли, они решили вернуться туда.

Квартет решил прощупать ситуацию в Крепости Серабург и как раз в тот момент, когда он рыскал по торговым проулкам, случилось вторжение Церкви Эмбиню.

- Что будем делать?

- Ну, можем попытаться смешаться с какой-то группой и сбежать. Я более чем уверен, что нам удастся отсюда выбраться живыми.

Когда они попытались прибиться к какой-нибудь из групп, их тотчас же вычислили как квартет Двичи и, соответственно, отказали.

- Мир слишком жесток.

- Надеюсь, больше я вас никогда не увижу!

Двичи были оставлены на произвол судьбы перед лицом надвигающейся Церкви Эмбиню.

Но тогда в Крепости Серабург появился Бог Войны Виид и сказал, что попытается помочь беженцам. Даже среднеразмерные гильдии решили последовать за ним, а сердца игроков наполнились радостью и надеждой.

Появление всего одного человека резко сменило общий настрой всех этих обездоленных людей.

- О, боже. Этого не может быть.

- Это же Бог Войны Виид!

Хелмен, Маркус, Льюис и Гран были потрясены внезапным появлением Виида. Когда они

впервые столкнулись с ним, то не знали, что он – достаточно известная фигура, и услышали об этом лишь спустя какое-то время.

- Мы высмеивали его за то, что он скульптор, и в конце концов поплатились за это.

- Ну, как ни крути, теперь у нас есть что вспомнить.

Однако прошло уже много времени и Виид побывал во множестве эпических приключений. Видео с его участием были разбросаны по всему Залу Славы, а его задания то и дело обсуждались на форумах и по игровым телеканалам. Таким образом, квартет тоже захотел поучаствовать в каком-нибудь крупном приключении.

- Я ему завидую.

- Для него нет ничего невозможного. Я более чем уверен, что если бы Бог Войны Виид захотел, то смог бы в мгновение ока развалить даже Гильдию Облака...

- Даже главы известных гильдий не осмеливаются что-то предпринять против Виида, когда он проходит мимо них.

- Думаю, они даже плату за вход в подземелье у него не стали бы брать. Когда человек достигает такого уровня, с ним нужно считаться.

Квартет Двичи превозносил Бога Войны Виида и восхвалял его приключения. Однако, естественно, лишь после того, как до них дошло, что Бог Войны Виид и скульптор Виид – один и тот же человек.

- Как думаете, он помнит нас?

- Давайте лучше не будем попадаться ему на глаза. Смешаться с остальными людьми – вот наилучший вариант.

Двичи смешались с жителями и выбрались наружу через подземный проход. Как только они оказались на поверхности, то услышали громкий рев караклопов, несущихся в атаку на ледяного тролля. Вид того, как Бог Войны сражается с гигантскими монстрами, командуя при этом Рыцарем Смерти и Лордом Вампиров, был слишком эпичен, чтобы описать его простыми словами.

- Да здравствует Бог Войны Виид!

- Мы бесконечно благодарны ему за наше спасение.

Виид безрассудно бросился на караклопов. Со стороны это выглядело так, словно он потерял чувство реальности!

- Аааах!

- Виид-ним, неееет! – в страхе выкрикнули игроки.

Один вид этих огромных караклопов, буйствующих на поле боя, вызывал головокружение. И еще более ужасными были мысли о том, что будет, если получить удар рогом или попасть под одну из толстых ног. Игроки думали, что Виид просто-напросто там погибнет, однако он ловко

маневрировал между громоздкими караклопами.

- Поворачивай!

- Ледяной тролль уже там!

Лучники и шаманы Церкви Эмбиню были бессильны, поскольку не успевали даже прицелиться в прыткого ледяного тролля.

- Это слишком грязный метод!

Виид был человеком, которому комфортно жилось в этом мире благодаря мелким уловкам. Даже МЕЧи признали его способности, ведь он быстро адаптировался к любой битве благодаря самодельным фантастическим стратегиям и тактикам.

- Поймайте меня, если сможете!

Вне зависимости от своих больших размеров, Виид ловко перемещался между караклопами. Он даже подныривал к ним под брюхо, заставляя монстров сталкиваться и мешая им продемонстрировать всю свою боевую мощь.

- Грааааах!

Они яростно бросались на него, опустив вниз свои рога, однако всё было безрезультатно. Всякий раз, когда Виид был достаточно близко от них, на монстров начинала действовать его аура холода, затрудняя их передвижение.

Вместе с тем, Виид не просто бегал по полю боя, уворачиваясь от вражеских атак. Это было то, что он обычно называл прекрасной возможностью разжиться трофеями и получить опыт!

«Монстры повсюду. Но у меня достаточно Силы и Живучести, а также есть жрецы, которые меня поддерживают»

Хоть Виид и не объединялся с ними в группу, но когда его Здоровье опускалось до критической отметки, более сотни жрецов в любой момент были готовы применить Исцеляющую Длань.

- Давайте повеселимся!

Копье в руке Виида дрогнуло, словно вот-вот должно было развалиться. Благодаря Скульптурному Разрушению, дополнившему и без того невероятную силу ледяного тролля, стальное копьё уже погнулось от непрерывных мощных ударов.

- Вы нанесли критический удар!

Ваш удар оказался сокрушительным.

Караклоп погиб.

- Вы нанесли критический удар!

Удар нанесен с использованием Пронзающего Копья.

Защита Караклопа была проигнорирована, а его нога - проколота насквозь.

- Хийа!

Используя обильную силу ледяного тролля, Виид жестоко сокращал численность стада караклопов.

- Вы нанесли критический удар!

Вы активировали Кратковременную Богатырскую Силу.

Ваш удар оказался сокрушительным.

Караклоп больше не в состоянии сражаться.

Видя, что караклопы несут потери, к ледяному троллю бросился монстр-босс. По сравнению с другими караклопами, эта особь была намного крупнее: её рост достигал девяти метров, а глаза и рог опасно светились. Это был альфа-самец караклопов 420-го уровня!

Даже вдалеке чувствовалось, как от его поступи дрожит земля.

- Это просто увеличенная версия. Чем монстр больше - тем он неповоротливее.

Учитывая то, что Виид и сам сейчас был в облике ледяного тролля, говорить такое - было настоящим лицемерием. Но, так или иначе, ему предстоял поединок с монстром класса босс. При этом затягивание боя ему было совершенно не выгодно, и не смотря на все сопутствующие риски, Виид должен был одолеть огромного караклопа как можно быстрее.

Виид стоял на вершине холма и ожидал подходящего момента.

«Мне всего лишь нужно правильно избежать его атаки»

Когда альфа-самец пробежал достаточно близко, Виид бросился напрямик в середину стада остальных караклопов. Босс не хотел растоптать оставшихся своих сородичей, а потому приостановился, затормозив передними копытами.

Это и был тот момент, которого ждал Виид!

- Вы нанесли критический удар!

Вы активировали Кратковременную Богатырскую Силу.

Удар нанесен с использованием Пронзающего Копья.

Альфа-самец караклопов был ранен.

Как и предполагалось, один удар не мог сокрушить монстра класса босс.

Виид обогнул альфа-самца и продолжил атаковать.

Ту-дух!

Ду-ду-ду!

- Вы нанесли критический удар!

Урон увеличился на 29%.

- Вы нанесли критический удар!

Урон увеличился на 58%.

- Вы нанесли критический удар!

Урон увеличился на 93%.

- Вы нанесли критический удар!

Урон увеличился на 127%.

Последовательная серия критических ударов!

- Прочность стального копья упала до нуля, и оно сломалось.

Копье, до сих пор выдерживающее колоссальные нагрузки, всё-таки сломалось и рассыпалось. Виид быстро спрятал его обломки в рюкзак и вытащил сразу два новых копья. Первое являлось аналогом разбитого и было подобрано после смерти одного из рыцарей на вивернах. Второе называлось «Валенсовым Копьем», и было получено в подарок от старейшины гномов во время празднования в Королевстве Тор.

- Наслаждайся избиением, ты, носорог-переросток!

Тем не менее, защита босса была по-настоящему грозной. Всего за несколько ударов, наконечник стального копья затупился и сила атаки оружия существенно упала.

Виид быстро вооружился Валенсовым Копьем и подпрыгнул в воздух. Воткнув в ногу гигантского караклопа копьём, он использовал его в качестве трамплина, и заскочил к альфа-самцу на спину.

- А теперь тебе конец!

В конце концов монстр не выдержал череды мощнейших атак Виида, наносимых в его спину, и умер. Альфа-самец караклопов обладал чрезвычайно высоким запасом Здоровья, защиты, Живучести и Ловкости, но ничего не смог противопоставить цепкой хватке Виида.

- Вы получили новый уровень.

- Альфа-самец караклопов, служащий Церкви Эмбиню, был убит и обрел вечный покой.

Благодаря этому великому достижению, Ваша Слава увеличилась на 285.

- Харизма увеличилась на 1.

- Сила увеличилась на 2.

- Вера увеличилась на 2.

Перед Виидом высыпало сразу несколько информационных окошек.

- Вы подобрали большой рог караклопа.

- Вы подобрали символ Эмбиню.

Рог караклопа можно было использовать для создания крепкого лука или скульптуры.

- Груууу!

Когда альфа-самец был убит, стадо караклопов начало отступать. Несмотря на то, что сидящие сверху лучники и шаманы пытались заставить их продолжать сражение, караклопы ринулись прочь от ледяного тролля, и даже не оглядывались.

- Фуф, мы с трудом удержали этих тварей.

Виид обернулся и увидел, что лишь четвертой части от всех беженцев удалось убежать. Они и без того двигались достаточно медленно, а когда добирались до холма, через который нужно было перелезть, то замедлялись еще больше.

- Такими темпами уйдет день или два, пока все эти беженцы не доберутся до безопасного места.

Вдалеке Крепость Серабург мало-помалу обрушалась, и вскоре огромная армия Церкви Эмбиню должна была взять их след. Когда это произойдет, то организация побега серьезно затруднится.

Число беженцев, необходимое для того, чтобы данное Селиной задание засчиталось как успешное, было неизвестно. Но мысль о том, чтобы помочь лишь части, а остальных бросить один на один со своими преследователями, оставляла во рту у Вииды неприятный привкус. У него было слишком много воспоминаний о том, как его самого преследовали кредиторы и ростовщики!

Ван Хок, Торидо, Союн и остальные игроки собрались вокруг Вииды. Жители Крепости Серабург, которые в прошлом были солдатами и охотниками, также вышли вперед.

- Господин Виид, мы доверяем свою судьбу в Ваши руки. Мы готовы сложить здесь наши жизни, поэтому, пожалуйста, помогите нашим семьям добраться до безопасного места!

- Я рыцарь Одгар! Прошло много лет, с тех пор как я в последний раз держал в руках клинок. Но я торжественно присягаю лорду Моры и вместе с Вами будут бороться против Церкви Эмбиню.

- К сражению присоединился охотник Дженкинс и 430 других людей.

- К сражению присоединился отставной рыцарь Одгар, 7 других пожилых рыцарей и 894 бывших солдата.

Теперь Вы можете командовать ими.

Войска испытывают к Вам высокую лояльность.

Лицо Виида, и без того мрачное, стало еще мрачнее. У охотников не было ничего, что помогло бы им защититься. У некоторых из них были охотничьи луки, но большинство стояли с пустыми руками! Даже старые рыцари и солдаты практически поголовно были без доспехов и щитов. Всё, что у них было – самые простые кухонные ножи или кое-какие фермерские инструменты.

- Чего ещё можно было ожидать с моей удачей?

- Что?

- Нет, ничего.

Элитные войска Крепости Серабург, находящиеся в подчинении у Виида, можно было бы назвать самым обыкновенным сбродом.

«Они ничего не смогут сделать против Церкви Эмбиню», – трезво оценил ситуацию Виид, – «При нынешнем темпе, не так то много людей выберется отсюда живыми. Первыми, должно быть, умрут пожилые люди и дети, так как их Живучесть закончится первой».

Существовал предел тому, как долго Виид и Союз смогут оберегать всех этих людей. Кроме того, стоило ожидать демонов и кавалерию Церкви Эмбиню, которые вызвали бы здесь настоящую резню.

- Нужно сменить подход. Нам нужно нечто такое, что смогло бы отвлечь внимание Церкви Эмбиню.

Король и королевская семья уже выбрались из подземного прохода и бежали прочь от крепости в сопровождении рыцарей и магов. Они вышли другим путем, и смогли отвлечь на себя часть преследователей. Однако вскоре Церковь Эмбиню непременно обратит свой взор и на беженцев.

Вииду нужно было каким-то образом заставить их отказаться от преследования...

- Мне нужна приманка. Приманка, которая заставит силы Эмбиню забыть обо всём остальном. Приманка, достаточно сильная, чтобы купить как можно больше времени... Гм, и где же мне найти что-то подобное?

Виид вспомнил о своих злополучных отношениях с Церковью Эмбиню. Мало того, что он уничтожил их оплот на Северном Континенте, так он еще и избавил мир от Фейлорда, главы 11-ой секты. Церковь Эмбиню наверняка мечтает отомстить ему.

- Если я сам выйду к их передним рядам в качестве приманки, то, возможно, они посчитают это знаком судьбы?

Церковь Эмбиню наверняка клюнула бы на Виида. Вся великая армия, состоящая из фанатиков, демонов, чернокнижников и шаманов, наверняка захочет поквитаться с Виидом.

- Никогда бы не подумал, что ему в голову придет такая идея...

- Как и следовало ожидать от Виида-нима.

- Виид собирается стать приманкой и пожертвовать собой, чтобы спасти нас!

- Урааааааа!

Виид случайно пробормотал себе под нос свои мысли, но они тут же разлетелись среди игроков и беженцев, подняв их Боевой Дух.

- В сердца беженцев из Крепости Серабург пролился лучик надежды.

Боевой Дух беженцев увеличился на 89%.

Получив новый заряд энергии, беженцы стали быстрее карабкаться по холму.

- Дедушка, пожалуйста, поторопитесь.

- Да, внучок. Мы не должны потратить наши драгоценные жизни, ради которых господин Виид решил пожертвовать собой. Давай поспешим!

Мысли стали реальностью. Теперь все считали, что Виид станет приманкой, чтобы отвлечь Церковь Эмбиню.

- ...

Отказ от этой идеи приведет к падению Боевого Духа, что сильно затруднит побег. Виид мог почувствовать на себе тяжелый вес всех этих сверкающих глаз, с надеждой смотрящих на него.

Начинающие игроки не многое теряли в случае смерти. Они были словно зрители во всем этом действе, стоя позади и поедая арахис с кальмарами.

- Это будет интересно!

- Меня всегда удивляет то, как действует Виид в бою.

- Да, я понимаю, о чем Вы говорите. Фанатики и караклопы были просто горячими пирожками для Виида.

Это был побочный эффект завышенных ложных слухов! У игроков были огромные ожидания от Виида.

«Ну, чтобы задание увенчалось успехом, приманка в любом случае необходима»

Размышляя об этом, Виид знал, что ничего лучше его самого попросту нет. У него были навыки, помогающие выжить, и отточенное боевое чутьё. Но жертвование собой определенно шло в разрез всему тому, что он делал до сих пор.

«Нет, я должен выкинуть подобные мысли из головы, если хочу добиться успеха. Если я буду в себе сомневаться, то никогда не стану богатым»

Виид смотрел на пекло, в которое превратилась Крепость Серабург.

- Посмотрите, какими холодными глазами он смотрит на армию Эмбиню. Он точно собирается это сделать!

Виид слегка покачал головой.

- А сейчас он размял шею. Наверняка, он вот-вот бросится в бой.

Виид постукивал пальцами по Валенсовому Копью, которое держал в руках. После сражения с альфа-самцом караклопов, его прочность значительно упала.

- Похоже, перед боем он собирается починить копье!

Другого выбора у него попросту не оставалось. Если он развернется, то людей накроет всеобщее разочарование, и они будут проклипать его.

Конечно, он мог бы жить, игнорируя то, что общество думает о нем.

«Говорят, что если человека осыпать проклятиями - то он дольше проживет... Что если я просто буду молча принимать всю их критику...»

Но другого пути не было.

Для того, чтобы спасти беженцев, Вииду необходимо было выйти вперед. Это был всего лишь вопрос времени, когда силы Церкви Эмбиню организуют массовое преследование. И тогда, так или иначе, его личность всё равно будет раскрыта, и фанатики бросят против него все свои силы. Какое бы решение он не принял, результаты были одними и теми же.

- Я первым готов отдать свою жизнь.

- Для меня честь принять славную смерть на этом поле боя.

Охотники и рыцари предложили ему своё содействие.

Но Виид лишь покачал головой.

- Вам не нужно сражаться вместе со мной. Идите в безопасное место.

- Мы не можем этого сделать! Пусть мы и слабы, но мы выбираем почетную смерть!

- Сейчас самое главное - ваши семьи. Возвращайтесь к ним и живите счастливой жизнью.

- Вы уверены, что хотите отказаться от командования охотниками и солдатами?

- Я буду один. Этого будет достаточно.

- Охотники и солдаты присоединились к беженцам.

- Создана новая характеристика: Честь.

Делая благородные поступки, Ваша Честь будет расти.

Также Честь имеет большое влияние на лояльность жителей и дипломатию.

Помимо этого, она является большим подспорьем при попытке завербовать свободных рыцарей.

- Честь увеличилась на 2.

Виид решил бороться в одиночку. Однако вместе с ним по склону пошли также Союн, Ван Хок и Торидо.

- Защита мирного населения - очевидная обязанность каждого рыцаря.

- Это отличная возможность вдоволь напиться крови.

- ...

Церковь Эмбиню разграбила и сожгла Крепость Серабург.

- Берите всё! Эти сокровища будут преподнесены Богу Эмбиню!

- Королевство Розенхайм негодно нашему ордену и будет уничтожено!

Темные жрецы Церкви Эмбиню обчистили брошенную крепость, а затем спалили её дотла. Демоны не пощадили даже исторический дворец Королевства Розенхайм, сравнив его с землей.

После завершения осады, армия Церкви Эмбиню, скорее всего, рассеялась бы по округе, выслеживая беженцев и тех, кому посчастливилось уцелеть.

Но тут над крепостью раздался громкой голос!

- Я - Виид, и я пришел! Церковь Эмбиню, покажите мне всё, на что вы способны!

Беллони, глава 9-ой секты, в этот момент был в личном кабинете короля. Повсюду всё полыхало, и остатки дворца вот-вот должны были рухнуть. Глядя через окно поверх разрушенных стен, он увидел Вииду, Союн, Ван Хока и Торидо, бесстрашно стоящих перед Крепостью Серабург.

Они находились совсем недалеко от самого центра сил Церкви Эмбиню.

- Виид! Он является наивысшим приоритетом для Церкви Эмбиню! Служители Эмбиню, убить этого человека!

Художники не могли оторвать своих глаз от кристаллической сферы.

- Ах, это просто удивительно.

- У меня даже руки вспотели от этого зрелища.

- Я даже забыл о том, что заказал пиво!

Самые волнительные сцены начались как раз тогда, когда Виид взялся за спасение беженцев из Крепости Серабург. Как всегда, его приключения прямо-таки притягивали зрителей к экранам телевизоров.

Несмотря на то, что Виид был скульптором, он всё ещё оставался одним из величайших деятелей даже для художников.

«Если бы я мог изобразить эту сцену в скульптуре...»

«Такая картина поражала бы воображение любого человека. За неё стоило бы даже умереть»

Транслируемая сцена стала отличным источником вдохновения для художников и скульпторов.

Гильдия Скульпторов всерьез обсуждала идею возвести Вииду огромную статую. Если их проект закончился бы успехом, то мало что могло бы посоревноваться с ним в грандиозности. Подобная статуя могла бы стать даже главной достопримечательностью города!

Даже в одном единственном сражении было столько потрясающих сцен, которые можно было бы запечатлеть на холсте.

- Думаю, самая крутая сцена - это та, где он боролся в облике ледяного тролля.

- Его речь перед беженцами тоже достойна внимания.

- А как на счет того момента, когда он воевал в воздухе на замерзшей виверне?

- Ну, это тоже было захватывающе. Но с этого момента должно произойти что-нибудь получше.

- Да! Объявить о себе перед всей армией Церкви Эмбию. Если бы я только был рядом с ним...

Художники разрабатывали концепции своих картин, которые хотели нарисовать. Учитывая огромное количество картин, которое вскоре будет создано, они задумали даже провести выставку, посвященную этой теме.

А где-то в уголках своих сердец они горько сокрушались. Они могли только представить себе то волнение и переживания, которые испытывали бы на месте Виида!

Помимо художников, на кристаллах сосредоточились и представители других профессий.

Барды и танцоры!

- Смотрите внимательнее. По этим событиям мы поставим наш следующий спектакль.

- И как он будет называться?

- Противостояние Виида и Церкви Эмбию?

- Нет-нет. «Святой Континента по имени Виид» звучит лучше.

Танцоры и барды Моря готовились дать грандиозное представление, посвященное приключениям Виида. У них никогда не иссякали идеи, когда в качестве основной темы они выбирали Виида. Ведь куда бы он ни пошел - везде происходили захватывающие события.

Жители Моря тоже смотрели в хрустальные шары.

- Наш лорд действительно отличается от других.

- Надеюсь, он благополучно вернется. Он не должен погибнуть от Церкви Эмбию.

- Боевой Дух жителей Моря увеличился.

- Лояльность жителей Моря к своему лорду находится на максимальном уровне.

Глава 4: Потоп и Сфинкс.

Виид прокричал Рёвом Льва, стоя перед крепостью. Его грудь была гордо выпячена вперед, а правая рука покоилась на копье, воткнутом в землю. Твердо стоящий на своих ногах, ледяной тролль прямо-таки источал опасность.

- Убить Виида!

- Этого ублюдка мы должны убить первым! Так приказал лорд Беллони!

Из пламени подожженной Крепости Серабург начали появляться демоны. Большая часть армии, окружавшей город, начала разворачиваться. Теперь у них была новая цель - убить Виида.

Эффекта от Рева Льва было более чем достаточно, чтобы привлечь на себя внимание Церкви Эмбиню.

- Хм-м.

Даже Виид не ожидал такой реакции.

- Моя популярность и правда удивительна.

Наконец-то он смог в полной мере реализовать свою известность!

- ...

Союн смотрела на него с пустым выражением лица. Она хотела бы знать, каков его план, раз он так уверенно спровоцировал Церковь Эмбиню, и слегка сомневалась в его здравомыслии.

- Я смогу сражаться столько, сколько захочу.

- Давайте начнем фестиваль крови!

Ван Хок и Торидо были готовы к бою.

Но Виид без раздумий повернулся спиной и выкрикнул:

- Бежим!

План Виида заключался в бегстве.

Конечно же, не было ни малейшего шанса на то, что Виид решит умереть, сражаясь с Церковью Эмбиню до победного конца. Такой легкомысленный план был для Виида сродни вкладыванию всех своих сбережений в покупку лотерейных билетов или в азартные игры.

Союн облегченно вздохнула и последовала его примеру. Она считала, что отвлечение внимания Церкви Эмбиню и выманивание их на себя - правильный подход. Но с какой целью он тогда стоял в такой горделивой позе, воткнув в землю копьё?

Так или иначе, между их логикой была целая пропасть.

«В эти несколько секунд я должен выглядеть максимально круто»

Тем более, как настоящий мужчина, он всегда хотел попробовать стать в такую позу.

И теперь, когда армия Церкви Эмбиню выдвинулась в его сторону, единственное, что оставалось, - это бежать.

Темные паладины, видя, что их заклятый враг пытается убежать, погнались за ним на своих лошадях.

- Ван Хок, время сматывать удочки. Расчищай путь.

- Понял, Хозяин.

Ринувшись вперед на фантомном скакуне, Ван Хок вытащил огромный меч и широко им замахнулся.

Фу-фууууух!

Темные паладины рухнули наземь вместе со своими лошадьми.

Это был Ван Хок, которого Виид всегда упрекал в бесполезности и пустой трате на него столь ценных очков опыта. Однако сейчас, когда его уровень вырос, Ван Хок показал, на что он способен, сметая на своем пути темных паладинов. Везде, где бы ни появлялся Виид, рядом с ним всегда можно было засечь и этого Рыцаря Смерти.

Другими словами, Ван Хок стал настоящим полноправным воином.

- Вперед! Не дать им уйти!

Армия Церкви Эмбию разбила на подразделения и двинулась вперед, намереваясь заблокировать им путь к отступлению. Начинаящие игроки, смотревшие за происходящим с холма, увидели, как в сторону Вида плотными рядами медленно стекаются фанатики и демоны.

- Ах... Я думал, что он будет в одиночку с ними сражаться... Но бегство тоже работает!

- Должно быть, это очень страшно. Только представьте: за одним человеком гонится целая армия кровожадных монстров.

- Ваааа... У меня даже мурашки по коже.

Сцена с огромным количеством собравшихся демонов производила поистине величественное впечатление.

- Нам нельзя здесь останавливаться! - выкрикнул Вид и взмахнул Валенсовым Копьем.

- Вы нанесли сокрушительный удар!

Вы отбросили противника.

- Вы нанесли сокрушительный удар!

Темный паладин был парализован.

Защитный строй, образованный темными паладинами и демонами, взлетал в воздух от ударов ледяного тролля. Несмотря на то, что большинство противников могло выдержать подобные мощные удары, у Вида совершенно не было времени на их преследование и добивание.

- Оставлять добычу на земле - очень плохая примета... Что за расточительство.

Сердце Вида разрывалось, когда он вынужден был продолжать бежать, оставляя позади себя сложенных штабелями недобитых монстров. Однако развитие хода битвы менялось на глазах. Высокоранговые демоны начали покидать пределы крепости и подключаться к преследованию.

Докуда мог видеть Вид, всё вокруг было заполнено фанатиками, темными паладинами и жрецами.

- Все, кто не хочет подчиниться воле Эмбиню, - трусы!

- Вы подверглись воздействию проклятия, стимулирующего страх.

Боевой Дух снизился на 56.

- Эти глупые язычники будут вечно страдать от боли и лишатся любой надежды на спасение!

- Вы испытываете агонию.

Каждая атака будет наносить Вам на 17% больше урона.

Темные жрецы стали непрерывно накладывать на Вииду, Союн, Ван Хока и Торидо разнообразные проклятия. Вокруг огромного туловища Виида с головокружительной скоростью начали метаться маленькие черепа, а по его спине то и дело наносили удары огромные горящие когти. Вокруг всё залило туманом, словно поле боя было утром на берегу реки, ограничивая обзор и сужая видимость.

Недаром говорилось, что с колдунами Церкви Эмбиню лучше дела не иметь. На каждого из четверых товарищей мгновенно было брошено по семь проклятий.

- Когда вокруг так много людей, самое приятное - это о ком-то посплетничать.

Особенно, когда говоришь о ком-то за его спиной, то 3-4 часа пролетают словно одна минута.

Перед тем, как Виид и Союн отправились к Церкви Эмбиню, они получили различные благословления от жрецов. Но из-за обилия проклятий их эффективность снизилась, а их общее физическое состояние стало куда хуже, чем до начала битвы.

- Продолжаем бежать, нам нужно прорваться через темных паладинов!

От проклятий можно было довольно быстро избавиться, если получить новые благословления

или использовать какой-нибудь артефакт с божественной силой. В зависимости от Сопrotивления к магии и Силы Воли, со временем эффекты проклятий рассеивались. Однако сейчас группе нужно было сосредоточиться на том, чтобы преодолеть заграждение темных паладинов.

- Я, Рыцарь Смерти Ван Хок, бросаю вызов любому из вас.

- Я, верный слуга Церкви Эмбиню, принимаю вызов.

Ван Хок умело победил высокорейтингового темного паладина! Все затраты на поднятие его уровня наконец-то начали окупаться. Союн, Торидо и Виид тоже планомерно уничтожали всех противников, которые решались подойти к ним поближе.

В Союн полностью пробудился берсерк. Её сила атаки увеличилась, а Живучесть практически перестала падать. Она убивала монстров еще до того, как они успевали подступить к Вииду.

Четверке удалось прорваться через темных паладинов, но впереди их ждали плотные ряды фанатиков, поднявших кверху свое оружие. Группа знала, что эти противники не представляют собой какую-то особую угрозу, поскольку немногим раньше уже столкнулись с ними. Однако так как их продвижение было существенно замедлено темными паладинами, основная ударная сила Армии Эмбиню в виде демонов успела подойти еще ближе.

Фанатикам, вероятнее всего, удастся задержать их еще ненадолго, а за это время войска злого ордена успеют взять их в клещи, из которых им уже не выбраться.

- Это то самое чувство, когда все шесть кредитных карточек не принимаются банкоматом.

В такой обстановке им даже дышать было трудно, а впереди уже практически не было видно никакого просвета.

Виид взглянул на Ван Хока и Торидо. Они были опытными бойцами и следовали за ним в самые опасные места. Так как оба его подчиненных были нежитью, их сопротивление к ядам и проклятиям находилось на достаточно хорошем уровне. В сражении с темными паладинами Ван Хок получил некоторые травмы, однако все еще держался.

Союн в открытую демонстрировала свою силу, уничтожая фанатиков и демонов еще до того, как они успевали нанести удар. Способности берсерков раскрывали истинный наступательный потенциал. Их было трудно пробудить, но и возможности они давали просто превосходные.

Виид же продолжал источать холодную ауру, замедляя подступающих противников.

- Из-за низкого сопротивления к холоду, противники были заморожены.

Виид взмахнул копьём, раскалывая на куски заледеневших фанатиков и превращая

большинство из них в серые дымки.

С течением времени проклятия становились слабее, так что их нынешняя ситуация не была абсолютно безнадежной. Но самая большая проблема заключалась в том, что им нужно было делать дальше.

«Нельзя сказать, что мы не можем оторваться от преследователей. Но если мы вырвемся слишком рано, то Церковь Эмбиню разозлится еще больше и бросится к беженцам»

Они должны выиграть время, непрерывно отвлекая на себя внимание Церкви Эмбиню. И в довершении, они должны были остаться в живых, что делало задачу еще более раздражительной.

- А я бы мог вместо этого хорошо выспаться, нагрузить себе полную миску рамена с кимчи и наесться до отвала. Я мог бы лежать на диване, смотреть телевизор и просто приятно проводить время. Это всё моя проклятая удача, что мне приходится иметь дело с чем-то подобным...

- Оxxx!

- Кхо-хо-хо-хо!

- А я что Вам говорил? Это же Виид! Только у него могут быть такие приключения!

Таверна, где сидел Барт, была окутана шумным весельем. Она была переполнена клиентами, которые, забыв о своем пиве и закусках, разинув рты смотрели на большие кристаллические шары-экраны.

Естественно, Барт смотрел трансляцию вместе с остальными.

«Ну и что тут интересного? Сначала они испугались каких-то монстров, потом ползли по подземелью и теперь, похоже, пытаются сбежать»

Но когда прошло некоторое время...

«Да, это зрелище слегка увлекательно и от чего-то странно затягивает. Сколько жизней беженцев висит на волоске от смерти...»

А затем Виид с одними только своими компаньонами отправился вперед, чтобы выступить в качестве приманки.

«Опа... Такое решение...»

Таверна замерла, словно дохлая мышь. Игроки смотрели в большие хрустальные шары, словно загипнотизированные, забыв даже заказать новое пиво. Люди забыли абсолютно обо всем, с замиранием сердца наблюдая, как Союн, Виид и два его подчиненных убегают от разъяренной армии Эмбиню.

Барт, не имевший познаний в тактике боя, не мог оценить, насколько хорошо Виид сражался. Кроме того, кроме как о кроликах, лисицах и волках, он не имел ни малейшего представления о других монстрах. Таким образом, он принимал за правду все восторженные отклики о величии Виида на поле боя и о его отточенных движениях, которые никто не смог бы

повторить.

Барт чувствовал, что Виид что-то задумал. Встреча, которая была у него с Виидом, была короткой, но еще тогда он понял, что это не тот человек, который будет плясать перед Церковью Эмбиню, не имея никакого плана.

- Но что это за девушка рядом с ним, облаченная в маску... Она кажется мне знакомой... Это же моя дочь, не так ли?

- Торидо, слева.

- Есть, Хозяин!

Торидо призвал клан истинных вампиров, которые повышали свои уровни, высасывая кровь у фанатиков. В некотором смысле, фанатики идеально подходили для вампиров, которые обожали чистую кровь.

Повсюду можно было увидеть сцены противостояния вампиров и фанатиков. Среди атакующих также было много темных жрецов, которые пытались избежать вампиров и преследовали исключительно Вииду. Именно он был их целью номер один.

Повернув налево, Торидо уперся в протекающую реку. А неподалеку стояла Пирамида и Сфинкс, возвышаясь над окружающим ландшафтом.

- Осквернившие Церковь Эмбиню не должны уйти!

К погоне подключились и рыцари на вивернах, пикируя с неба и атакуя их копьями. А издалека в их сторону продолжал лететь ливень стрел и заклинаний.

Армия Эмбиню подбиралась всё ближе и ближе. С обеих сторон Пирамиды и Сфинкса уже сформировались клешни из фанатиков и демонов, окружившие их.

Группа Вииды больше не могла свободно передвигаться, будучи полностью окруженной и заблокированной. Силы Церкви Эмбиню отрезали все возможные пути для эвакуации. Поскольку демоны были слишком быстрыми, Виид с компаньонами слишком много времени потратили на то, чтобы отбиться от них, и не успел выбраться из окружения.

«Я снова не смогу защитить его»

Союн приготовилась бороться до самого конца. Что бы ни случилось, она была готова умереть, сражаясь за то, чтобы спасти жизнь Вииду.

- Не останавливайтесь. Нужно подниматься, - произнес Виид и стал карабкаться вверх по пирамиде. Она была построена в ступенчатом стиле, так что проблем с восхождением наверх не возникало.

У Союн были кое-какие сомнения относительно того, что стоит загонять себя в тупик, получая лишь самые небольшие преимущества в виде возвышенности.

- Ах!

Союн наконец-то достигла прозрения и последовала за Виидом.

- Хозяин, здесь мы будем более уязвимы для стрел и заклинаний.

- Это хорошее место, чтобы перестать бежать и сражаться до самого конца.

Торидо и Ван Хок высказали свою точку зрения, однако полезли вверх за своим хозяином.

За ними следовала целая орда фанатиков, демонов и солдат Церкви Эмбиню. Помимо этого, каждый их шаг сопровождался атаками со стороны рыцарей на вивернах. Однако Вииду, в облике ледяного тролля, и Союн, с её пробудившимися талантами берсерка, всадники на вивернах наносили не так уж и много урона. А учитывая то, что летающее подразделение насчитывало всего треть от начального числа, то они вполне могли выдерживать их натиск.

И наконец, Виид достиг вершины пирамиды.

Здесь располагалась усыпальница короля, которую он построил, вложив в неё всю свою душу и сердце. В то время как сейчас он обладал должностью лорда Моры, раньше Виид был порочным предпринимателем, всю раскрывавшим скрытые возможности строительного бизнеса, нещадно эксплуатируя людей для постройки такого огромного сооружения.

Союн, Ван Хок и Торидо прибыли к гробнице напрямиком вслед за ним.

- Впечатляющий вид.

Это было похоже на то, как если посмотреть с горной вершины. Отсюда было хорошо видно, как всю местность перед ними заполнили силы Церкви Эмбиню. Земля прямо-таки почернела от демонов, темных паладинов, колдунов, жрецов и фанатиков. Даже Первосвященник Беллони оставил позади пылающую Крепость Серабург и лично повел к пирамиде свои войска.

- Думаю, я уже купил половину от необходимого времени.

Группа Вииды выиграла достаточно времени, чтобы сбежало две трети беженцев. Однако оставались еще дети и пожилые люди, которым нужно было немного больше времени, чтобы взобраться по холму и добраться до безопасной зоны. Таким образом, сейчас Вииду как никогда важно было удерживать на себе пристальное внимание Церкви Эмбиню.

- Отмена Скульптурной Трансформации.

Виид вернулся к своей первоначальной форме. Он снял временно экипированную кожаную броню и вместе с копьём убрал её в рюкзак.

В этот кульминационный момент, когда предстояло самое ожесточенное сражение, Виид решил избавиться от физически более выгодного тела ледяного тролля! Игроки, смотрящие трансляцию, задавались вопросом: почему он это сделал? Зрители думали, что в спешке Виид допустил тактический промах и забрался на пирамиду по ошибке.

В сознание зрителей стало вкрадываться подозрение, что Виид, возможно, уже сдался.

- От жизни в горах есть одно преимущество. Сколько бы ни шел дождь, там всегда будет безопасно!

С этими словами Виид вытащил из своего рюкзака скульптуру. Это была Превосходная скульптура, которую он назвал «Проливной Дождь и Речное Наводнение». Скульптура была аккуратно вырезана из горных пород, а благодаря использованию Ваяния Природы - Вииду

удалось отобразить дождь и реку, выходящую из берегов.

- Ваяние Великого Природного Бедствия!

- Вы использовали Ваяние Великого Природного Бедствия.

Характеристика Искусства навсегда уменьшилась на 20.

Израсходовано 20,000 Здоровья и маны.

Все характеристики временно снижены на 15%. Длительность действия штрафа - 4 дня.

Близость к природе упала.

Ваяние Великого Природного Бедствия может быть использовано лишь один раз в сутки.

Когда произойдет великое бедствие, Ваши Слава или Дурная Слава могут быть увеличены в зависимости от нанесенных повреждений.

Вы можете погибнуть во время бедствия, так что будьте осторожны.

Виид использовал Ваяние Великого Природного Бедствия, имея в запасе 1,005 очков Близости к природе, которые он копил всё это время.

- Не уверен, что мы достаточно высоко, чтобы избежать катастрофы.

До этого самого момента он лишь дважды использовал эту технику и получил весьма болезненный урок. Ваяние Великого Природного Бедствия идеально подходило для того, чтобы совершить самоубийство, если только оно не было активировано с соблюдением всех мер предосторожности.

Завершив напряженный подъем на вершину пирамиды, теперь он мог без какого-либо беспокойства использовать этот разрушительный навык.

В небе начали собираться чёрные облака, которые вскоре разразились проливным дождем. Это выглядело так, словно кто-то проделал дыру в небе, вызвав непрерывный поток низвергающейся воды.

Дождь промочил всех: и Вииду, и Союн, и Ван Хока с Торидо, и войска Церкви Эмбиню.

- Начинается.

Дождь, не ослабевая ни на секунду, продолжать лить как из ведра. Но до того момента, как великое бедствие заработает на полную катушку, Вииду и остальным нужно было сдерживать наступающих демонов.

- Бог Эмбиню жаждет жертвы!

- Поднимаемся за ними! Явите им храбрость истинных верующих!

Демоны и фанатики толпились у пирамиды, а темные жрецы и колдуны посылали в своих врагов заклинание за заклинанием.

Виид достал Факел Ушедших Скульпторов, выкованный им из гелия. Этот предмет создавал барьер из маны, блокирующий дальние атаки, повышал уровень сопротивления к черной магии и проклятиям, а также существенно повышал восстановление маны.

- Сияющий Меч!

Из меча Вииды вылетели сотканые из света птицы. Они уничтожали демонов и перехватывали прямо в воздухе летящие заклинания. Союн, будучи берсерком, сражалась впереди, находясь в самой гуще врагов.

Свет и магия взрывались, перемешиваясь воедино и заливая вершину пирамиды блистающими красками. Однако, несмотря на всю красоту происходящего, для тех, кто там сражался, это был сущий ад.

Спустя 3-4 минуты Ван Хок не выдержал.

- Хозяин, это мой конец. Я сожалею, что не смогу остаться с Вами до самого конца.

Ван Хок, чьё Здоровье достигло предела, был отозван.

Если бы Виид мог себе это позволить, он перевязал бы Ван Хока и отправил его в тыл. Однако у него не было ни секунды. В его сторону летело облако стрел и заклинаний, так что Виид едва успевал уворачиваться и блокировать большинство из них Сияющим Мечом.

- Вас поразила магическая атака - Копьё Нуруна.

Ваше Здоровье уменьшилось на 869.

Здоровье Виида упало ниже 34,000, а Союн оставалась живой лишь благодаря выносливости берсерка. Выйдя напрямик на демонов, рвущихся убить Виида, она была тяжело ранена и стала мишенью для проклятий и боевых заклинаний. Она сражалась, нисколько не заботясь о себе, и получала больше ударов, чем сам Виид.

С неба продолжал лить дождь, ослабляя заклинания и стрелы, что помогло им продержаться еще немного дольше.

- Такими темпами мы все умрем...

С лица Виида стекали дождевые капли. Первосвященник Беллони и его личные силы тоже прибыли к основанию пирамиды. А снизу доносились вопли фанатиков, на которых падали, поскользнувшись на мокрых ступенях Пирамиды, огромные демоны.

Бедствие, которого так ждал Виид, наконец началось.

Пирамида и Сфинкс были построены в месте, называвшемся Рекой Аруд Королевства Розенхайм. Поначалу Церковь Эмбиню считала, что этот дождь лишь слегка повысит уровень воды в реке, но сейчас заметила, что ливень вызвал настоящий потоп.

- Аггх!

- Вода! На нас несетя вода!

Вода начала подниматься, заполняя всё окружающее пространство. Вскоре демоны, фанатики и темные жрецы были уже по щиколотку в воде. Однако вода не показывала ни малейших признаков остановки, продолжая прибывать и прибывать.

Река Аруд вышла из своих берегов, изливая пугающее количество воды. Все низины, расположенные между горами и холмами, а также равнины, опоясывающие Пирамиду и Сфинкса, залило водой.

Великое Природное Бедствие - Великий Потоп!

В армию Церкви Эмбиню врезались волны, размером с многоэтажный дом.

- Айаааа!

Бушующие волны опрокидывали даже караклопов. Массивное войско было разбросано во все стороны, а фанатики пытались найти хоть какой-то способ выжить. Однако всё вокруг было залито водой.

Уровень воды быстро поднимался и вскоре был уже по пояс. Мелкие постройки сносило, а сломанные осадные орудия, камни и деревья - плавали между монстров. Ревущая орда монстров больше не ревела. Мощное течение смыло фанатиков и похоронило их под слоем воды.

Виид довольно улыбнулся, наблюдая за этим процессом.

- Это и правда самый полезный скульптурный навык.

Однако Виид всё ещё не был уверен в достаточности урона, причиненного наводнением. Он знал, что у слабых фанатиков нет ни малейших шансов на выживание. Возможно, они мгновенно погибли даже от столкновения с волнами.

Но вот более мощные демоны, темные паладины и темные жрецы обладали высоким Здоровьем и сопротивлением. Таким образом, вероятность того, что большинство из них пережило бы потоп, была крайне высокой.

Но теперь, когда армия Церкви Эмбиню погрузилась в хаос и тонула в воде, у них появился шанс!

Виид повернулся к Сфинксу и использовал еще одну свою технику:

- Оживление Скульптуры!

- Жизнь была дарована скульптуре.

Способности скульптуры будут зависеть от Вашей характеристики Искусства (2,281).

В связи с тем, что данная скульптура является блестящим Шедевром, к текущему 469-му уровню скульптура получает 10%-ое увеличение.

Оживленной скульптуре даны 4 свойства:

Свойство Камня (100%), Свойство Огня (80%), Свойство Искусства (100%), Свойство Славы (100%).

Значение свойств зависит от уровня и формы скульптуры.

Свойство Камня гарантирует особую защиту оживленной скульптуре.

Свойство Огня используется, чтобы сжечь врагов.

Оживленной скульптуре предоставлен иммунитет ко всем типам проклятий.

Оживленная скульптура приобрела сильнейшее сопротивление к черной магии.

Благодаря Свойству Искусства, скульптура будет пользоваться особым спросом у ценителей творчества, предоставляя дополнительные 150% эффектов к любым работам, связанным с искусством. Данный бонус распространяется на все находящиеся рядом оживленные скульптуры и предметы искусства.

Свойство Славы предоставляет скульптуре Достоинство и Харизму. Сражение данной скульптуры с огромной армией повысит Боевой Дух и лояльность союзной армии, а также положительно скажется на лидерских навыках рыцарей.

Израсходовано 5,000 маны.

Текущее значение навыка повысилось, поэтому штраф на уровень и характеристики скульптуры уменьшен на 20%.

Искусство навсегда уменьшилось на 6. Для повышения Искусства, создавайте новые скульптуры и художественные работы.

Уровень был снижен на 2. Все характеристики были снижены на 10.

Все потерянные характеристики, связанные с понижением уровня, будут восстановлены при его очередном повышении.

Дорожите скульптурой, которой Вы даровали жизнь. Если она умрет, Вам стоит оживить ее вновь.

Если скульптура будет полностью разрушена, то Вы уже не сможете ее восстановить.

Уровень Вида опустился до 405-го, а характеристика Искусства потеряла несколько очков. Но конечным результатом было оживление легендарного Сфинкса из Королевства Розенхайм.

- Грра-ааааар!

Сфинкс пробудился с мощным рёвом.

- Гро-ро?

Когда он попытался сделать свой первый шаг, то поскользнулся и шлепнулся в воду, которая была ему по грудь. Со стороны его движения могли показаться слишком неуклюжими, но Виид не один и не два раза видел подобное поведение только что оживленных скульптур.

- Каково моё имя?

На этот раз Сфинкс повернул голову к Вииду и задал ему вопрос. Размеры монстра вполне соответствовали крупной пирамиде. У него было львиное тело, однако голова была копией предыдущего короля, Сиодерна.

- Тебя зовут Сфинкс.

- Не имеет значения, как меня зовут. Я всё равно не стану прислуживать хозяину, который ничего не знает о Чести.

Сфинкс имел высокую самооценку и, считая себя независимым, не собирался угождать своему создателю.

У Виида же прямо сейчас никаких планов по решению этой проблемы не было.

- Давай разберемся с этим, когда у нас будет свободное время. А сейчас, как ты видишь, нас атакуют.

- Кто посмел? - взревел Сфинкс и бросился в воду. Он забрасывал в свою пасть темных жрецов, подхваченных потоком, и довольно ими хрустел.

- Уничтожить этого льва!

- Виновник всего этого находится вон там! Принести Виида в жертву!

Уцелевшие жрецы забрались на демонов, которые плыли по воде. Однако некоторые всё же были сметены потоком или исчезли в водоворотах. Другими словами, в стане темных жрецов царил настоящий беспорядок, и о слаженности их действий даже речи не шло.

Сфинкс, не уступающий размерами огромному дому, плескался в воде, охотясь на приспешников Церкви Эмбиню.

- Двадцать. Двадцать один. Двадцать два.

Виид вооружился луком высших эльфов и начал обстреливать плавающих демонов. Союн и Торидо вырезали тех тварей, которые пытались зацепиться и подняться на пирамиду.

Большой потоп смёл силы Церкви Эмбиню.

Дэ-дээээээм!

Вспышка молнии на мгновение осветила фигуру Виида, стоявшего на вершине пирамиды. С луком в руках, он стоял под дождем и сражался со своими врагами, создавая тем самым потрясающую сцену.

Виид непрерывно выпускал стрелы, на этот раз выбрав в качестве своих целей жрецов Эмбиню. Гораздо выгоднее было убивать именно их, поскольку это было намного проще, чем возиться с

живучими демонами.

Однако хорошие времена быстро проходят. Ваяние Великого Природного бедствия медленно отступало и дождь постепенно прекращался. Правда, уровень воды вокруг пирамиды всё ещё рос, а её потоки становились сильнее.

- Ну, сделал всё, что мог.

Виид не был удовлетворен количеством уничтоженных жрецов, однако чувствовал, что пришло время уходить. Из-за осады Крепости Серабург и наводнения, численность войск Церкви Эмбиню значительно сократилась. Но если они останутся здесь ещё дольше, то появится реальная возможность того, что за ними погонятся абсолютно все оставшиеся подразделения.

Даже Союз выбилась из сил, в одиночку сдерживая демонов.

- Это должно было купить достаточно времени для беженцев.

На реорганизацию и погоню за беженцами у Церкви Эмбиню уйдет много времени. Большинство фанатиков и демонов было рассеяно по всей прибрежной зоне Реки Аруд. И, даже если мало кто из них погиб, водные потоки старательно разбросали их по сторонам.

Случись война между королевствами, Ваяние Великого Природного Бедствия устроило бы невообразимый хаос. Единственный небольшой побочный эффект заключался в том, что эта скульптурная техника не различала врагов и друзей.

- Сфинкс, пора идти.

- Я хочу продолжать сражение.

- Враги реорганизуются. Нам нужно уходить, прежде чем отход станет невозможным.

Первосвященник Беллони и его личные силы, гигантские демоны, тоже попали под действие потопа. Однако, когда катастрофа закончится, они придут в себя и соберут войска воедино. Учитывая то, что враги наверняка захотят поквитаться за причиненный ущерб, разумнее всего было поторопиться.

- Я не хочу покидать это место.

- Почему?

- Я должен защищать его. Я буду защищать усыпальницу Короля Сиодерна до самого конца.

- ...

Сфинкс вместо своей жизни отдал предпочтение Пирамиде.

Побочный эффект оживления скульптуры! Первоначально эта скульптура считалась символом королевского величия и была неотъемлема от Пирамиды. Получив жизнь, скульптура не забыла, что её долг - борьба с захватчиками из Церкви Эмбиню до последнего своего вздоха.

- Ты умрешь, если останешься. Жизнь, которую ты получил, - драгоценна. Так зачем тратить её впустую?

- Смысл жизни в том, чтобы защищать то, что должен оберегать.

- Даже если так, пойдем со мной. Я каждый день буду готовить тебе мясо и ежегодно буду предоставлять двухдневный отпуск.

Естественно, Виид не взялся бы гарантировать, что выполнит обещанное!

- Я уже выбрал свой путь. Идите. Я буду защищать это место.

От столь самозабвенных слов, глаза Виида стали влажными.

«Хорошо, что дождь еще идет. Он может скрыть мои слезы»

Слезы на лице Виида определенно возникли не потому, что он был тронут преданностью Сфинкса. Его драгоценное Искусство и уровни! Виид вложил свой драгоценнейший опыт в оживление скульптуры и теперь, из-за своего упрямства, она планировала умереть в бою!

«Я должен был подумать об этом, прежде чем оживлять её. В будущем, скульптуры нужно оживлять только тогда, когда есть вагон времени и возможность избивать их в образовательных целях»

Но жалеть было уже слишком поздно. Остаться здесь и пытаться переубедить Сфинкса могло поставить его самого и Союз в крайне опасную ситуацию.

- 3-я Виверна! - активировав Рёв Льва, прокричал Виид. И всего через минуту вдалеке показался силуэт летящей 3-ей Виверны. Она проснулась рано утром и, даже не успев умыться, была вынуждена полететь на зов своего хозяина.

Когда Союз и Виид забрались к ней на спину, наводнение ослабло окончательно. Приспешники злого ордена, подхваченные потоками воды, уже могли касаться ногами земли. Однако почва всё ещё была вязкая и затягивала фанатиков и демонов.

Маги и жрецы Церкви Эмбиню возобновили свои атаки, однако Сфинкс защищал группу своим собственным телом.

- Идите!

Виид и Союз улетали с поля боя на спине 3-ей Виверы, а Торидо покидал сражение, воспользовавшись собственными силами. Они видели, как позади них мужественно сражается Сфинкс, которого вскоре должны были взять в кольцо пришедшие в себя остатки сил Эмбиню.

- Понятно, почему он не хотел делать этого.

Попытка бегства вместе со Сфинксом, который не мог летать, была обречена на провал с самого начала. Но благодаря ему, Виид получил возможность покинуть бой без малейших проблем.

- 3-я, не лети к беженцам. Лучше возьми в сторону и сделай большой крик.

- Хорошо, Хозяин.

Для того, чтобы предотвратить любую возможную погоню, Виид приказал своим вивернам расположиться вокруг и ждать его зова.

Пролетая над холмами, они видели бесконечную процессию беженцев. Виид сидящего на 3-ей Виверне Виида, беженцы ликовали и махали ему руками.

«Не похоже, что Церковь Эмбию послала в погоню большие войска»

Некоторые атаки отбившихся монстров случались, но большинство из них обрабатывались игроками и солдатами. После того, как Виид перестал заниматься Церковью Эмбию, многие игроки вышли из системы. Но всё-таки приличное количество людей осталось, – они намеревались отключиться уже из другой области.

Со спины 3-ей Виверы Виид продолжал следить за беженцами.

- Вот, у меня есть бинты. Откати немного свой рукав.

Виид обернул бинты вокруг руки Союн, которая страдала от последствий активного применения способностей берсерка даже после того, как сражение закончилось.

Солнце уже начало восходить, но беженцы еще долго шли вперед, пока наконец не вышли к позициям армии Королевства Розенхайм. Это были войска, которые выдвинулись на помощь Крепости Серабург, когда до них дошел сигнал об осаде.

«Наконец-то я смогу спокойно отдохнуть»

Чувствуя себя немного уставшим, Виид отключился.

Глава 5: Церковь Лю.

По Версальскому Континенту вновь прокатилась волна шока.

Сожжение Крепости Серабург. Инцидент, при котором погибло более половины игроков и жителей города. Хотя игроки и могли возродиться по прошествии определенного штрафного времени, крепость и её население были потеряны навсегда.

- Осада Крепости Серабург.
- Побег жителей города под руководством Виида.
- Королевские рыцари сражаются с фанатиками.
- Большой пожар в Крепости Серабург.
- Таинственная скульптурная техника, которая может вызвать наводнение.

В течение дня видеоролики с этими названиями стабильно удерживали самые высокие показатели по количеству просмотров.

После того, как армия Церкви Эмбиню сожгла дотла Крепость Серабург, её силы не стали вступать в противостояние с войском Королевства Розенхайм, а рассеялись по округе. Этот момент был для них наиболее подходящим, чтобы вызвать новые вспышки восстаний по всей территории королевства.

И ни один из регионов Королевства Розенхайм не смог избежать череды бунтов и мятежей.

- Даже Королевство Розенхайм сейчас не стабильно.

Ли Хэн смотрел телевизор, обедая лапшой с морепродуктами.

- В этом месте когда-то стояла Крепость Серабург. Сейчас здесь всё выжжено дотла, и

единственное доказательство того, что здесь находился величественный город – одинокие руины и обломки.

- Мистер О Чжуван, я просто поверить не могу, что когда-то это место было процветающим городом Королевства Розенхайм.

- Да, я тоже был удивлен, когда впервые увидел эту сцену. Мисс Арин, Вы когда-нибудь посещали Королевство Розенхайм?

- Ещё нет. Я очень хотела там побывать хотя бы раз, но теперь мне кажется, что его былого величия нам уже не видать.

Тотальная разруха – вот что стало последствием пожара в Крепости Серабург, языки которого, казалось, достигали самих небес. Некогда величественная крепость теперь представляла собой лишь обгоревшие руины и остатки зданий.

В настоящее время Син Хемин, ведущая КМС Медиа, была в отпуске, а потому на её место была назначена другая ведущая – Ю Арин.

- Игроки, которые вошли в игру через несколько дней, стоят на площади и ошеломленно смотрят по сторонам.

Игроки, которые вышли из игры до начала битвы в Крепости Серабург, подключились к ней только сейчас, когда войска Церкви Эмбиню покинули это место.

- А сейчас мы проведем краткое интервью с торговцем. Здравствуйте, как Вы себя чувствуете?

- Даже не знаю... Это просто удручает.

- Ущерб, причиненный Церковью Эмбиню, кажется весьма значительным. Что Вы намерены делать теперь?

- Отправлюсь в другое место и буду продолжать вести свои дела там. Это не первый раз, когда меня грабят, – ответил торговец и ушел, волоча за собой тележку.

Затем телеведущая взяла интервью еще у нескольких игроков, но большинство из них ответило примерно в таком же духе: уйти жить в другой замок, или даже в королевство.

- Тем не менее, мистер О Чжуван, многие игроки утверждают, что видели свет надежды в Крепости Серабург.

- Да, и я уверен, что благодаря прямой трансляции его увидело и множество наших телезрителей.

- Вы правы. Это человек, которого я хочу встретить больше всего. Человек, с которым я не побоялась бы пойти куда-бы то ни было! Очевидно, что многие спаслись именно благодаря ему.

- Действительно странное стечение обстоятельств, что Бог Войны Виид оказался в Крепости Серабург. О нем давно не было никаких вестей и я даже подумал, что он отправился в Лес Красного Тростника, где был пойман убийцами. Но, к моему удивлению, он появился в Крепости Серабург и сыграл важную роль в этом инциденте.

- Я слышала, что благодаря этому событию популярность Виида стала еще выше.

- Ну, это не новость. Можно смело сказать, что зрители заинтересованы в прогрессе Виида намного больше, чем в других высокорейтинговых игроках. У Виида есть некое уникальное очарование.

- Кьях! Да, особенно когда он чвикает! Он издает эти восхитительные звуки, которые заставляют меня падать в обморок.

- Виид выступал в качестве авангарда для всех тех людей, которым необходимо было выбраться из Крепости Серабург. Можно сказать, он в одиночку прокладывает путь и отбивался от Церкви Эмбиню. Всё Королевство Розенхайм восхваляет Виида, и благодаря его доблести оставшиеся в живых игроки могут использовать эту возможность для перехода в Мору.

Ли Хэн слегка смутился, услышав по телевизору лесть в свою сторону.

- Много времени прошло с тех пор, как меня кто-то хвалил. В последний раз это было в начальной школе, когда учительница сказала, что если бы я приложил больше усилий, то написал бы диктант не на три, а на четыре.

Только что он получил публичное признание от Ю Арин, которая заявила, что хочет, чтобы он с ней связался. Она была культовой певицей и по совместительству работала телеведущей. Она пыталась поднять свою популярность и в Королевской Дороге, представляя себя в качестве привлекающего внимание жреца.

Конечно, Ли Хэн не был таким наивным и не собирался с ней связываться. Существовала огромная разница между реальными и воображаемыми вещами. Если бы она действительно заинтересовалась им, то всегда смогла бы воспользоваться списками контактов телестанции и позвонить ему. А так, её слова почти наверняка были сказаны для большего шоу.

- Но что еще более важно, мне нужно как можно быстрее выбраться из Королевства Розенхайм. Никогда не знаешь, когда Гильдия Гермес решит за тобой увязаться.

Также из новостей он узнал, что благополучно удалось уйти и королю вместе со своими Королевскими Рыцарями. За это время король уже успел собрать армию и начать контратаку, а также приказал правящим лордам начать подавление фанатиков Церкви Эмбиню.

Королевство было втянуто в гражданскую войну, и большинство игроков предпочло встать на сторону короля. Событие, направленное на спасение государства, было прекрасной возможностью для получения очков расположения в Королевстве Розенхайм.

- Вероятно, будет большой бой против Первосвященника Беллони. Этот фанатик пока ещё не раскрыл своих способностей, но он определенно не окажется пустышкой.

И в тот момент, когда Ли Хэн уже почти закончил есть свою лапшу с морепродуктами, он услышал:

- А теперь мы продолжим нашу передачу новостями о Центральном Континенте. Мистер О Чжуван, не так давно случилась еще одна великая победа для Гильдии Гермес?

- О, да. Если бы не появление Церкви Эмбиню в Королевстве Розенхайм, то это было бы первое, о чем я рассказал бы нашим телезрителям. Величайшая гильдия на Версальском Континенте, Гильдия Гермес! Она снова победила армию Королевства Калламор.

- А что случилось с верховным главнокомандующим Кольдримом?

- Рыцарь над всеми рыцарями, Кольдрим, также участвовал в сражении. Потерпев поражение в предыдущей битве, где он едва успел скрыться...

В прошлом сражении Кольдрим и его рыцари отчаянно сражались, пронзая стройные ряды Империи Хэйвен и отходя. Игроки Гильдии Гермес изо всех сил пытались поймать его, но Кольдриму всегда удавалось избегать их зубов.

Так или иначе, Королевство Калламор не смогло предотвратить своё ожидаемое поражение. Они постоянно несли потери, и в конечном результате его армия уменьшилась до совсем незначительного количества.

- К сожалению, больше мы никогда не увидим Кольдрима. Бадырей выиграл у него в бою один на один.

Во время войны между Королевством Хэйвен и Королевством Калламор сражения разгорались ежедневно. Рыцари не могли стоять в стороне, глядя как чужаки покоряют Королевство Калламор, вотчину Кольдрима.

Хоть у Кольдрима и не было достаточно сил, он постоянно шел вперед, защищая своё королевство, при этом едва успевая оставаться в живых.

В последней же битве Кольдрим был утомлен и тяжело ранен. Находясь в таком состоянии, он принял вызов Бадырея и был убит в бою.

- А теперь мы покажем вам поединок Бадырея и Кольдрима.

Ли Хэн внимательно смотрел за боем. Кольдрим был серьезно ранен в нескольких местах, а также страдал от негативного воздействия проклятий. Бадырей же, напротив, обладал множеством благословлений и выглядел бодрым и свежим.

- Наверное, Бадырей еще и еды с положительными эффектами перед боем съел.

В этом поединке с крайне несправедливыми условиями Бадырей выглядел явным фаворитом. Но даже с таким противником как Бадырей, поражение Кольдрима вовсе не было гарантировано. Даже в столь тяжелой ситуации он сражался изо всех сил, используя свои бесподобные навыки.

Но, так или иначе, в самый последний момент, когда силы Кольдрима подошли к концу, Бадырей приложил свой меч к его шее и предложил помилование.

- Присоединяйтесь к Королевству Хэйвен. Если Вы поклянетесь мне в верности, я позволю Вам жить.

Бадырей хотел себе таких подчиненных, как Кольдрим. Однако тот отклонил его предложение.

- Не оскорбляйте рыцаря перед его смертью. Я не раз смотрел ей в глаза, а потому ничего не боюсь. Единственное, о чем я сожалею, так это о том, что у меня не хватило сил защитить Королевство Калламор.

Так и настал конец Кольдрима. Даже сердца телеведущих сжались при мысли о том, что он навсегда потерян.

- Такая грустная смерть. Кольдрим нравился многим людям.

- Да уж. К слову, ущерб, причиненный Королевству Хэйвен Кольдримом, не так уж и мал. Если это учитывать, то сохранение жизни Кольдриму было бы неоднозначным поступком.

- Всякий раз, когда Кольдрим принимал участие в битве, Боевой Дух солдат и рыцарей вырастал до максимума. Воины показывали свой наилучший потенциал и сражались, как дьяволы.

- Что ж, больше на поле боя мы Кольдрима не увидим. Можно предсказать, что после этого Королевство Хэйвен с легкостью захватит еще большее количество регионов.

Весеннее событие в Университете Корея, пропустив которое, - вы будете весьма разочарованы. Прошлогодней весной Ли Хэн стал довольно известен, и все, независимо от возраста, хотели пойти именно с ним. Поговаривали, что забронированное место в этом году превосходило по популярности все предыдущие.

- Старший, ну пожалуйста, возьми меня с собой.

- В моей группе много девушек и они сказали, что хотят видеть тебя с нами.

В некоторых группах чуть ли не до драки доходило, когда они начинали соревноваться между собой за право забрать к себе Ли Хэна. Если кому-то удалось бы его заполучить, то все проблемы с ночлегом и едой были бы решены, а в спортивных соревнованиях у них появилось бы ощутимое преимущество.

Ли Хэн находил всё это раздражающим.

Хоть в этом году место проведения мероприятия и было засекречено, это наверняка был какой-то остров или горная местность. А значит, так или иначе, ему просто нужно будет взять с собой кое-какие инструменты, чтобы сделать крышу над головой, и пару одеял, чтобы было на чем спать.

Независимо от места, люди всегда были куда опаснее животных.

- Если на этот раз они действительно хотят сделать его трудным, то им просто следует заставить всех таскать кирпичи в многоэтажное здание или пришивать глаза куклам на протяжении четырех дней.

Ли Хэну пришлось бы немного попотеть, но в конечном счете для него это было бы скорее как отпуск. В конце концов он подумал, что на все эти вещи уйдет слишком много времени и решил не ехать. Естественно, также он пропустил церемонию посвящения первокурсников!

- Разве это не так, как если выиграть в лото и после этого ежегодно платить дорогой регистрационный сбор? Зачем они вообще проводят все эти церемонии?

Помимо всего прочего, Ли Хэн решил не посещать и спортивный день.

- Сейчас мое сердце уже не такое крепкое, а потому бег свыше моих пределов чреват головокружением и обмороком.

Правда, говоря эти слова, он практиковался с мечом, прикладывая максимум усилий и обливаясь потом.

Ли Хэн был человеком, на которого в лекционном зале никто не обратил бы внимание, если бы только специально не стал искать его. Единственная причина, по которой на него часто обращали внимание, заключалась в том, что рядом с ним всегда была Союн. Это постоянно вызывало бурю обсуждений среди студентов.

- Что в нем такого привлекательного? Совершенно не понимаю.

- Может быть, мы слепы, и не можем нормально оценивать мужчин?

Девушки-студентки тоже находились в унынии.

В этом году Ли Хэн выбрал себе много предметов, связанных с искусством. Поскольку это был многопрофильный университет, студенты могли изучать широкий спектр дисциплин, а не какую-то одну. Производство кофе, политика, киноискусство, история. Все эти темы плохо связывались друг с другом, а их изучение могло вызвать в голове настоящую кашу.

- На этом предмете редко проводятся проверки посещаемости. А значит, я спокойно могу пропустить пару лекций. А еще говорят, что здесь можно получить много баллов.

Ли Хэн изучил предлагаемые дисциплины и пришел к выводу, что университет не предлагал предметы, слишком трудных для обучения.

- Я не должен без причины посещать университет. Хотя, возможно, получение преподавательской степени в будущем - хорошее подспорье.

Если бы студентам стал преподавать Ли Хэн, то взяточничество со стороны родителей стало бы естественным процессом.

- Подарки - выражение признательности.

Если бы Ли Хэн и стал учителем, то вовсе не от желания рассказывать ученикам или студентам какие-то поучительные жизненные истории.

Место, в котором был Виид, называлось Высокогорным Фортом. Здесь располагалось безопасное убежище, до которого он добрался вместе с остальными игроками и жителями, сбежавшими из Крепости Серабург.

- Добро пожаловать.

- Виид-ним вернулся!

Выжившие благодаря Вииду игроки тепло его поприветствовали. Здесь оставалось достаточно много игроков, решивших провести себе небольшую экскурсию по крепости.

Виид был самым популярным человеком в Королевстве Розенхайм. Обычный человек счел бы это докучливым и надоедливым процессом, если бы его окружила толпа людей. Но Виид действовал самым естественным образом, пожимая всем руки.

- Да, я тут. Все хорошо отдохнули?

- Да!

Возможно когда-то в будущем ему придется попросить их участия в крупномасштабных заданиях, продавать им задорого скульптуры или просто обманывать. А потому Виид должен был сохранить свою популярность. Это был его выдающийся талант! Талант верховного жреца лицемерия!

Если бы Виид когда-нибудь попал в политику, он стал бы полностью злоупотреблять своим положением. Он только и думал, как побыстрее собрать урожай с ежедневно растущих Моря и Крепости Варго.

Виид поспешил к хозяйке цветочного магазина, Селине, чтобы сообщить о своем задании.

- Я старался изо всех сил, но не смог спасти всех.

Потери среди жителей Крепости Серабург были огромны, к тому же не все люди последовали за Виидом. Некоторые предпочли остаться, полагая, что солдаты смогут защитить их. А некоторые были пойманы Церковью Эмбиню и принесены в жертву. Кое-кто и вовсе был захвачен и обращен в фанатиков.

Таким образом, количество жителей, добравшихся с помощью Виида от Крепости Серабург до Высокогорного Форта, составило 98,000 человек.

- Было много смертей. Это тяжелое бремя лежит на мне...

- Нет, я должна поблагодарить Вас за то, что Вы приняли столь безосновательную просьбу. Я уверена, что люди, выжившие благодаря Вашему мужеству, чувствуют то же самое.

- Слава богу.

- Вы проявили невероятную храбрость, решительность, жертвенность и сочувствие, приведя сюда беженцев из Крепости Серабург. Я считаю, что именно благодаря Вам так много людей было спасено.

Дзынь!

- Вы выполнили задание «Эвакуация мирных жителей».

Вы доставили жителей Крепости Серабург, осажденной Церковью Эмбиню, в безопасное место.

Люди никогда не забудут Ваш подвиг.

Вследствие завершения задания и Ваших действий, Слава увеличилась на 10,236.

- Мужество увеличилось на 9.

- Харизма увеличилась на 8.

- Честь увеличилась на 21.

- Вы получили новый уровень.

- Вы получили новый уровень.

- Близость со спасенными жителями увеличилась до максимума.

Затем Селина размотала цветочный браслет и отдала его Вииду.

- Пожалуйста, обращайтесь с ним осторожно и тогда с Вами всегда будет сила растений.

- Вы получили Цветочный Браслет Селины.

- Идентификация!

Получив долгожданный предмет, Виид сразу же идентифицировал его.

- Цветочный Браслет Селины.

Прочность: 18/20.

Защита: 19.

Цветочный браслет, подаренный высшими эльфами.

Цветы, из которых он соткан, – розиум и антурум, живые. Они любят находиться под солнечными лучами и требуют достаточного количества воды.

В случае повреждения, браслет может самовосстанавливаться, а также исцелять Здоровье и восстанавливать Живучесть владельца.

Этот браслет создан из двух разных цветов, но если умрет один из них – погибнет и второй.

Ограничения:

450-ый уровень и выше.

Эффекты:

Внутри браслета скрыта сила духов.

Мана увеличивается а 2,500.

Навыки шаманов, связанные с духами, увеличиваются на 1.

Магические навыки увеличиваются на 1.

Навыки, связанные со стрельбой, увеличиваются на 1.

Ежедневно браслет восстанавливает 3 единицы своей прочности.

Кузнечное Ремесло не влияет на этот предмет.

Если у Вас хорошие отношения с растениями, то находясь в лесах и полях, Вы можете получить их помощь.

Близость к природе увеличивается на 7%.

Предмет обладает эффектом роста. По мере роста цветов, будет увеличиваться его общая эффективность.

Эффекты предмета утраиваются, если владелец принадлежит к расе эльфов или фей.

- Прелестно.

Виид был так счастлив, что хотел пуститься в пляс прямо на виду у всех. Он мог продать этот браслет шаманам, магам или лучникам, которые отдали бы всё, лишь бы его получить.

Предметы, повышающие Близость к природе, было особо трудно добыть.

- Хм, а ведь значительно возрастет и сила Ваяния Великого Природного Бедствия!

Неосторожное использование этого навыка было фактически самоубийственным шагом, но он решил подумать об этом позднее. Нарращивание силы бедствия – вот что было первоочередно!

- Я дам вам много воды и солнечного света, чтобы каждый день вы росли всё больше и больше.

Он уже экипировал на свою левую руку браслет Бэрекена, изготовленный из драгоценных камней. Это было настоящее сокровище Империи Нифльхейм, увеличивающее магические способности. И теперь, надев цветочный браслет на правую руку, он вышел через ворота Высокогорного Форта.

Охотники за головами, нанятые Гильдией Гермес, могли ударить в любое время, а потому ему нужно было как можно быстрее убраться отсюда.

- Этот человек – Виид?

- Только посмотрите на его экипировку. Поразительно. Она даже ощущается как-то совершенно иначе. Кажется, он носит только уникальные вещи.

- Никогда не видел такие вещи даже на форумах. Что ж, он Бог Войны, а потому его экипировка обязана быть хорошей.

Игроки шли за ним, глаза на его обмундирование.

Что касается жителей, то они повсюду восхваляли достижения Виида, при чем не только в Королевстве Розенхайм, но и по всему восточному краю Версальского Континента.

- Этот парень – действительно Виид? Он и правда красивый. Братик, не зря мы сюда приехали.

- Он выглядит совсем обычным. Почему ты...

- ...

В Королевской Дороге принято было считать, что мужчину делает именно его экипировка. Виид же стоял в Доспехах Веры Талрока вместе со своим Демоническим Мечом. На его ногах и голове были надеты сапоги и шлем ручной работы. И завершал его образ плащ, свободно развивающийся за его спиной.

Помимо этого, на шее Виида висел Рог Тиерезиса. Он выглядел ослепительно, даже просто стоя на месте.

«Трудно жить в этом мире с моей-то внешностью»

Обычно в городах и деревнях он не надевал доспехов и оружия, но поскольку вокруг было

множество людей, он решил экипировать их в целях создания шоу.

- 3-я Виверна!

Как только Виид позвал, на фоне заходящего солнца показался силуэт виверны, летящей к нему на своих широко раскинутых крыльях.

- Вау, 3-я Виверна и правда летит сюда.

- А, это же та виверна, на которой он обычно летает!

Когда 3-я Виверна опустилась на землю, игроки пришли в настоящий восторг.

Виид забрался к ней на спину и приготовился к отлету.

- Возвращаемся в Мору, 3-я.

- Кииййак!

3-я Виверна взяла мощный старт, подготовившись к дальнему полету. Она уже настолько к этому привыкла, что даже не пыталась протестовать. 3-я могла думать об этом, как о совместной поездке со своим Хозяином, пролетая над изумительными пейзажами в потоках прохладного ветра. А по возвращении в Мору она могла бы разделить свои тяготы с остальными братьями.

- О, вспомнил, завтра же появится Союн.

- Куек?

- Прилети сюда завтра и за ней.

- Куек-куек-куек.

Со слезами на глазах 3-я Виверна покинула пределы Высокогорного Форта.

В Лесу Красного Тростника собравшиеся убить Вииду охотники за головами решили поохотиться сами.

- Черт, да когда же он придёт?

- Видимо, пока мы ждали, он отправился в Королевство Розенхайм. Это была пустая трата времени и сил.

Охотники за головами в основном состояли из воинов и магов. Поскольку среди них не было магов, они не могли не пострадать в Лесу Красного Тростника. Убийцы Гильдии Гермес также убивали время, сражаясь с монстрами. Даже дополнительным подкреплениям, отправленным Гильдией, было нелегко справиться с оравами монстров, которые водились в этом лесу.

- Нам просто нужно немного потерпеть. Виид уже закончил свои дела в Королевстве Розенхайм, так что скоро он будет здесь.

- Вииду больше некуда идти. Если мы подождем, то обязательно поймем его здесь.

Гильдия Гермес не знала, когда придет Виид, однако рассредоточилась по своим обустроенным позициям, подготовив засаду. Они установили комплексные ловушки и терпеливо ждали возможности прикончить Вииду.

Время шло, однако Лес Красного Тростника продолжал привлекать наемников, охотников за головами и убийц. Их стало так много, что лес буквально кишел ими.

Но даже зная об этом, к этой области продолжали стекаться игроки, жаждущие наживы.

Отличительной особенностью Крепости Варго было непрерывное нашествие монстров!

- Они идут.

- Лучникам приготовиться!

Пришедшие издалека и оголодавшие монстры неслись к стенам крепости, поднимая облака пыли. Однако солдаты Крепости Варго уже имели необходимую боевую подготовку и опыт. Полторы тысячи лучников выстроилось на стенах и начало вести обстрел подступающих монстров.

Фью-фью-фьюх!

Стрелы наносили монстрам лишь небольшую часть урона. По сравнению с монстрами, солдаты Крепости Варго были относительно слабыми, а потому не могли нанести противникам особо много вреда.

Если бы здесь был Виид, он заплакал бы горькими слезами над потраченными впустую стрелами.

- Готовьтесь к штурму!

Рыцари приказали лучникам продолжать вести заградительный огонь, после чего стали выстраивать оборону стен из бойцов ближнего боя.

Каждый монстр, которому удавалось забраться на стену, встречал сопротивление в виде мечников. На случай обрушения стены с внутренней части крепости было наготове кавалерийское подразделение.

Рядом с армией Крепости Варго сражались и игроки.

Всякий раз, когда на горизонте появлялось новое облако пыли, маги немедленно начинали готовить свои заклинания. Времени у них было вдоволь, а сами они находились в относительно безопасных местах, а потому могли увеличить силу воздействия своей магии. Предпочтение отдавалось широкодиапазонным заклинаниям.

«Настало время поднять свое текущее значение и получить побольше опыта. Кто знает, когда я еще получу такой шанс?»

Новости о Крепости Варго, ежедневно привлекающей волны монстров, разошлись повсюду, а потому к ней постоянно стекались маги. Мало того, что они могли здесь хорошо поохотиться, так еще и получить Славу вместе с очками расположения в Крепости Варго.

- Грррра!

Незадолго до того, как полчище монстров достигло стены, некоторые особо проворные монстры успели добежать до неё первее остальных. Но тут они ни с того, ни с сего сбросили скорость, после чего встали и принялись просто рычать на стену.

На стенах были нарисованы изображения варваров, их естественных врагов, сжимающих в руках копьё. Картины были настолько реалистичны, что монстры посчитали их за правду.

Иногда подобные изображения можно было встретить где угодно. К примеру жаркое барбекю, которое монстры считали крайне аппетитным, было изображено на одинокой стене посреди пустыря. Такие зарисованные стены были своего рода ловушками для монстров.

Причиной этому всему было искусство Петрова. Его имя как человека, способного рисовать Шедевры, прославилось по всей Крепости Варго. Только он мог заставить монстров принять настенный рисунок за реальность.

- Огонь!

Стрелы и магия продолжали литься на монстров, тупо смотрящих перед собой.

Отважные игроки и солдаты вновь сумели одержать победу.

Когда монстры прорывались внутрь крепости, то некоторые защитники могли допустить ошибку и попасть в опасную ситуацию, однако воины всегда защищали друг друга. Здесь игроки могли получить много очков опыта и редко когда случались по-настоящему критические ситуации. Здесь было настолько весело, что каждый проходящий в Крепость Варго игрок требовал, чтобы его приняли в ряды защитников.

- Ещё одна легкая победа благодаря моим картинам.

Благодаря этому Петров смог заработать в Крепости Варго кругленькую сумму денег. Но это было не единственное, чем он занимался.

Пёстрая Змея, Цербер, Червь и другие оживленные скульптуры, которым была дана жизнь в Джиголесе, тоже были здесь. Виид приказал им защищать крепость и уничтожать орды монстров. Даже Червь Смерти действовал совместно с рыцарями, противодействуя монстрам.

И Петров подружился с этими оживленными скульптурами.

Всё началось с того, когда Петров рисовал новую картину. Червь Смерти, которого Виид называл просто червяком, выполз из-под земли, посмотрел и уполз обратно. Спустя несколько дней представиться Петрову подошли и несколько других оживленных скульптур.

- Ты очень дружелюбное создание. Позволь мне нарисовать для тебя что-нибудь.

Иногда Петров показывал им свои работы или даже что-то рисовал специально для них, увеличивая тем самым с ними близость. Поскольку оживленные скульптуры были рождены благодаря искусству, им нравилось смотреть на картины.

- Какой удивительный талант.

- Он намного лучше нашего Хозяина.

- Ты прав. Наш Хозяин дал нам странные имена и постоянно ругает нас. Мне начинает нравиться этот художник.

Петров хотел сдружиться с сорока семью оживленными скульптурами, постоянно угощая их едой.

- Ешьте. Если этого не хватит, я принесу еще немного.

- Ням-ням, аппетитно. На вкус как мёд.

- Принесите завтра еще немного мяса. А еще я хотел попробовать виноградный сок.

- А я хочу пожевать косточки.

Петров выполнил все их пожелания.

«Скоро они откажутся от Виида и будут следовать за мной»

По дороге в Мору Виид нанес неожиданный визит в то место, где охотилась Королевская Гидра и Черный Имуги.

- Вот вы где.

Попеременно используя все свои девять голов, Королевская Гидра охотилась прямо в лесу.

- Хозяин.

- Давно не виделись.

Со своими девятью торчащими, словно палки, головами, Королевская Гидра подошла к Вииду. Её пасть могла проглотить Виида целиком. Однако монстр остановился, встав перед Виидом.

- А ну в сторону, я была первой.

- 4-ая голова, ты уже забыла, что вчера больше всех съела?

- Меня! Хозяин больше всех любит меня!

Королевские Гидры были свирепыми и злыми монстрами, которые не слушались ни чьих указов. Вот почему Вииду было трудно обращаться с Королевской Гидрой. У неё было большое тело, нечувствительное к избиениям, и даже сделав всё возможное, чтобы убедить одну голову, спустя какое-то время она легко поддавалась внушению хитрых языков других голов.

Именно в этом случае и следовало применить мудрость: «Упаси Боже повстречать таких друзей». Однако головы не в силах были ничего изменить, поскольку все они были прикреплены к одному и тому же телу.

Вииду не нужно было ничего спрашивать, потому что он и без того мог отчетливо видеть, как округлился живот Королевской Гидры.

«Этот парень стал обжорой»

Королевская Гидра была совершенно недобросовестной и скептически настроенной, а потому никакие комплименты Виида на неё бы не подействовали.

Однако Виид нахмурился и произнес:

- Кто тебе сказал так много есть?

-

- Ты. Разве я не говорил тебе не охотиться каждый день?

- 4-ая голова, это к тебе обращаются. Лучше тебе послушать.

- 7-ая голова, я знаю, что это ты ела безостановочно.

- С того момента, как я уйду, старайтесь не наедаться монстрами. Они тоже ценные существа.

- Мы понимаем.

- С этого момента я буду есть меньше.

Королевская Гидра быстро согласилась.

Но Виид знал: «Когда я уйду, они будут охотиться еще усерднее».

Обратная психология! Когда вы говорите им не есть, они будут хотеть есть еще больше!

- Убедитесь, что к следующей нашей встрече вы сбросите немного жира.

- Я попробую. Но даже простое вдыхание воздуха делает меня толстой.

- Нас - девять, и даже если каждый из нас будет есть по маленькому кусочку, то тело станет жирным... Это несправедливо.

- Мне всё равно. Убедитесь, что вы сбросите весь лишний жир. Кроме того, тут неподалеку есть фиолетовые деревья. Они очень опасные. С вашим уровнем вы не справитесь. Но я слышал, что тамошние монстры такие вкусные...

- Правда?

- Что, действительно вкусные?

- Просто небесный вкус. Когда вы начинаете их есть, то даже не понимаете, как они растворяются в одной из ваших пастей. Каждый из монстров представляет собой смесь из шести различных вкусов: сладкий, кислый, пряный, горячий... Какие там оставшиеся два? Неважно, их аромат просто невероятный. Конечно, вам стоило было попробовать, а не просто слушать о них.

Ик!

При мысли о такой еде, все девять голов Королевской Гидры прямо-таки слюни пускали.

Используя этот метод, чтобы направить Королевскую Гидру к наиболее подходящему охотничьему угодию, Виид сделал вид, что собирается уходить, но сам решил проследить за

тем, что произойдет.

Как и ожидалось, девять голов тихонько посоветовались между собой и поспешно направились к лесу с фиолетовыми деревьями.

Затем Виид нашел Черного Имуги, купающегося в озере, расположенном на вершине горы.

- Как твои дела?

- Я отлично справляюсь и в полной мере наслаждаюсь жизнью, которую Вы мне предоставили.

- Я слышал, что ты сделал себе новое логово...

- Что Вы, Хозяин, это всего лишь небольшая дыра в земле.

- Может, мне позвать сегодня Ледяного Дракона с Фениксом, чтобы отпраздновать твоё новоселье?

- Хозяин!

Черный Имуги, который дорожил своим логовом больше всего на свете, поделился с Виидом драгоценностями, чтобы сохранить информацию о своем логове в тайне.

От Виида не скрывалась даже мелочь в карманах оживленных скульптур, которым он даровал жизнь!

Завершив с визитами, Виид полетел к Море. Поскольку там ему можно было не прятаться, он решил лететь в город прямо на виверне.

- Нужно использовать этот шанс и посетить Церковь Лю в Море.

Меч Лю. У него всё ещё оставалось незавершенным задание по возвращению меча. Виид мог бы сделать простой крюк, чтобы вернуть меч, когда направлялся из Крепости Варго в Грэйпасс. Однако он не хотел расставаться со столь драгоценным мечом.

Церковь Лю. Этот орден был сравнительно новым в Море, однако за последнее время он успел завербовать в свои ряды достаточно много паладинов и жрецов. Хоть Церковь Лю еще и не достигла наивысшей позиции, как например Церковь Фрей, но она постепенно развивалась.

Церковь Лю была одной из пяти основных религий континента. Она была достаточно популярна, поскольку использовала божественную магию света.

Церковь Фрей, в свою очередь, полагалась на благословения, связанные с изобилием и урожайностью. Её послушники получали бонусы к Очарованию и другим подобным характеристикам, располагая при этом магией, не акцентированной на боевом применении. Скорее всего, большинство людей отдавало предпочтение Церкви Фрей именно потому, что они становились более привлекательными по мере роста своей Веры.

Виид мог увидеть, как большинство его строительных проектов в городе были успешно реализованы.

- Высокие здания у площадей - вот что радует глаз.

Он чувствовал, как в его карман должно течь огромное количество арендной платы и налогов, поступающих от этих зданий.

Спускаясь к земле на своей виверне, перед ним открылась городская панорама... Мора и правда превратилась в великий город. Сплошь застроенные лачугами холмы, величественная Статуя Богини Фрей, изящный Зал Искусств с его обширным садом, Черный Замок Лорда и Башня Света, расположенная на вершине скалистой горы.

Ну и конечно-же шумные улицы. Отовсюду были видны экипажи, запряженные быками и лошадьми, которые везли людей и товары.

- Нас атакует виверна!

Раздался чей-то вопль и все посмотрели в небо. Затем жители увидели, что к ним спускается ни кто иной, как Виид.

- Лорд Виид прибыл!

Дзынь! Дзынь! Дзынь!

Мгновение спустя в замке лорда зазвонил колокол, возвещая об этом событии и остальных.

Виид не мог не усмехнуться.

- Это определенно плюсы проявления моей доброй воли. Такой энтузиазм от одного только моего возвращения...

Виид был всё ещё высоко, а потому не мог слышать, о чем говорят игроки.

- Я не видел еще ни одного города, столь хорошего, как Мора. Но, может быть... Как считаете, возможно он вернулся, чтобы поднять налоги?

- Я входил в состав экспедиции, которая сражалась с Бессмертным Легионом в Крепости Варго. Из-за отсутствия новостей я подумал, что он решил сбежать вместе с Мечом Лю... Но теперь он всё-таки здесь.

- Ты что, дурак? Лорд Виид никогда бы не стал убежать с мечом.

Если бы Виид услышал этот разговор, то часть его сердца наверняка бы дрогнула, ведь он уже продумал наихудший сценарий, который предполагал тайное бегство с Мечом Лю и его последующую продажу! Но видя, что игроков с достаточной квалификацией на использование этого меча еще нету, он понял, что безнаказанно его продать попросту не получится.

Игроки на улице махали руками, приветствуя Виида.

- Лорд вернулся!

- Ура! Троекратное приветствие для Лорда Моря, Виида!

Игроки восторженно приветствовали его и громко кричали, когда Виид пролетал над лачугами:

- Травяная Каша! Травяная Каша!

Жители города также любезно поклонились.

- 3-я Виверна, полетели прямо к Церкви Лю.

- Кууеек!

Устав от долгого полета, виверна с трудом заставила свои крылья продолжить лететь по направлению к Церкви Лю.

- Я пришел встретиться с епископом, - окликнул Виид с крыши Церкви Лю стоявшего внизу паладина.

3-я Виверна приземлилась прямо на крышу церкви.

- О, это уважаемый лорд Моры. Я отведу Вас к епископу.

Паладины были вежливы и учтивы. Эффект Славы применялся здесь довольно сильно, поскольку Мора являлась территорией Виида и одновременно была базой для большинства его приключений. По сравнению с другими отдаленными местами, эффект Славы был здесь совершенно на другом уровне.

Виид был сопровожден паладином в личную комнату епископа.

- Благодаря Вашему руководству, Мора растет ежедневно.

Он впервые встречался с епископом Церкви Лю.

- Пустяки. Это все благодаря стараниям простых жителей и солдат. Мне повезло, что моя скромная помощь прилась кстати.

В его словах чувствовалось смирение. Облизнув губы, Виид продолжил:

- Исследуя неизвестное, я побывал во многих местах как авантюрист. А потому я хотел сообщить Церкви Лю о кое-чем интересном.

- Вы пришли сообщить о каком-то открытии? Мы приветствуем храбрых исследователей. И откуда же вернулся лорд?

Виид мог бы сообщить о своих открытиях и в Замке Лорда. Но для этого ему пришлось бы заплатить компенсацию. Таким образом, вместо того, чтобы тратить деньги из собственного кармана, он решил сообщить о них в Церкви Лю.

- Я вернулся из Джиголаса, земли, на которую еще никто не ступал.

Если бы он сообщил об этом ордену Богини Земли, Ми-Нэ, то мог бы получить немного больше очков расположения и Славы. Но снабдив информацией Церковь Лю, её филиал в Море станет больше, что пойдет на пользу и всему городу.

- Джиголас? Мне трудно поверить, что Вам удалось вернуться живым из земель, которые упоминались лишь в легендах и старых сказаниях.

- Вот, это камень, который я привез из Джиголаса.

Виид достал и передал епископу кусочек затвердевшей лавы. После того, как епископ использовал божественную магию для идентификации камня, он кивнул и произнес:

- Свет Лю освещает даже неизведанные доселе земли. Эта порода определенно родом из Джиголаса. Поздравляю, Вам действительно удалось исследовать неизвестное и опасное место.

Дзынь!

- Вы сообщили Церкви Лю об открытии Острова Джиголас.

Главная миссия Церкви Лю, их священный долг, - принести на континент справедливость. Хотя Джиголас и не представляет для этого ордена особого интереса, он вознаградит Вас за проявленный энтузиазм и стремление к приключениям.

Слава увеличилась на 850.

Ваши Очки Расположения Церкви Лю увеличились на 192.

Вы можете проверить текущее состояние Очков Расположения других церквей, воспользовавшись вкладкой «Религия».

Всего Очков Расположения Церкви Лю: 315.

Виид, будучи лордом, получил небольшое количество очков расположения просто потому, что Церковь Лю появилась в Море. По мере роста населения, увеличивалось и число обученных солдат. Проводились зачистки окрестностей от монстров, завершались задания - и всё это тоже приносило Вииду немного очков расположения. Это можно было рассматривать в качестве привилегии лорда, но при этом следовало учитывать, что Церковь Лю не платила ни земельный, ни какие-либо другие налоги.

Однако именно церкви помогали обеспечивать общественный порядок, поддерживая стражников, помогая менять профессии и брать задания. А потому каждый лорд считал их наличие в своем городе крайне важным.

- Я обнаружил еще несколько других вещей.

Виид сообщил обо всем, что обнаружил по пути в Джиголас, в Башне Скульпторов и во время зачистки подземелий. Он увеличил свою Славу и очки расположения, сообщив о русалках, монстрах и уникальных географических объектах.

Его Вера увеличилась на 9, Мужество на 6, а Сила и Ловкость получили прибавку в +2.

Было множество и других посещенных им мест, как например Грэйпасс, Королевство Вампиром Тодум и Река Плача, однако он сообщил лишь о Джиголасе. Это было связано с тем, что Церковь использовала полученную информацию для отправки туда своих паладинов и выдачи игрокам заданий с целью взять обнаруженные земли под контроль.

- Вблизи Моря появилось новое подземелье. Церковь Лю оценила ситуацию как достаточно опасную. Мы планируем отправить туда наших паладинов и уничтожить монстров. В связи с этим я хотел спросить, могут ли мои воины получить поддержку в этой операции со стороны солдат Моря?

- Вы хотите воспользоваться своей властью лорда и приказать солдатам принять предложение сотрудничества с воинами Церкви Лю?

В случае, если Вы согласитесь, рыцари и солдаты Моря будут направлены к подземелью, а также будет сгенерировано новое задание.

- Конечно.

Виид даже согласился на их просьбу. Солдаты Моря не были должным образом подготовлены и не находились на том уровне, чтобы быть полезными. Благодаря небольшим инвестициям и последующей экспедиции, солдаты будут экипированы и получают боевой опыт.

- По правде говоря, есть особая причина, по которой я решил посетить Церковь Лю.

Настало время раскрыть самую важную причину прихода в Церковь Лю. Губы Виида дрожали от напряжения. Вернув Меч Лю, он знал, что трудно будет найти меч лучше этого.

- Вот, я привёз доказательство истинной добродетели и справедливости Церкви Лю.

Виид вытащил из своего рюкзака Меч Лю и отдал его епископу.

Глава 6: Происхождение Скульптурного Ремесла.

- Я пришел к Вам, чтобы вернуть меч и рассказать о храбрости людей, которые сражались и проливали свою кровь во имя великой цели - избавления мира от Бэрекена Деморфа.

- Ох, божественный меч! Я и представить себе не мог, что этот легендарный клинок когда-нибудь вновь вернется в нашу церковь! - воскликнул епископ и принял Меч Лю, - Я слышал о поражении Бэрекена и ты, воин, добился величайшего подвига, установив мир на континенте.

Дзынь!

- Вы вернули Меч Лю.

Церковь Лю многим пожертвовала, чтобы остановить Короля Нежити, Бэрекена Деморфа. В конце концов, грудь великого лича была пронзена божественным мечом, который успешно заблокировал его практически неограниченную силу. В итоге Бэрекен потерпел поражение в битве против отважных воинов, а меч был возвращен обратно, в Церковь Лю.

Слава увеличилась на 1,700.

Близость с Церковью Лю увеличилась до 32 очков.

Ваши Очки Расположения Церкви Лю увеличились на 1,950.

Вы можете проверить текущее состояние Очков Расположения других церквей, воспользовавшись вкладкой «Религия».

Всего Очков Расположения Церкви Лю: 2,573.

- Благодаря свершению священного акта, Ваша Вера увеличилась на 13.

В этот самый момент жрецы и паладины, сражавшиеся с Виидом против Бессмертного Легиона, почувствовали изменение. У них значительно выросла Вера и Очки Расположения Церкви Лю.

Хоть большинство населения Моры и были сторонниками Фрей, но среди жрецов, кинувших вызов Бэрекену Деморфу, были представители самых разных конфессий.

У жрецов и паладинов Церкви Лю рост Веры был особенно высок. Впрочем, представители других религий тоже получили неплохое вознаграждение, а некоторые и вовсе обнаружили, что их Вера поднялась сразу на 30 очков. Немного увеличились и атакующие навыки паладинов, эффективность которых зависела от Веры и Силы.

И конечно же МЕЧи, которые сыграли ключевую роль в битве против Легиона Нежити - они тоже получили как бонусную Веру, так и Очки Расположения.

- Ага, увеличились Очки Расположения.

- А что это такое?

- Наставник, это может быть чем-то плохим?

МЕЧи, обедавшие мясом в Крепости Варго, были немало озадачены внезапно появившемся сообщением. Объяснить всё своим собратьям решил 127-ой МЕЧ, который делал вид, что у него есть образование, поскольку когда-то ему вручили сертификат о том, что он умеет пользоваться компьютером.

- Если у вас много Очков Расположения, то можно пойти туда, где они начисляются, и получить бесплатную еду.

- Что, правда?

- Да, я где-то такое уже видел. Если у вас много этих очков, то их можно использовать для получения предметов и бесплатных продуктов питания.

- Сомневаюсь, что у них есть хотя бы пиво.

- Значит они совершенно бесполезны.

Несмотря на то, что МЕЧи, которые приняли и завершили трудное задание, получили приличное количество Очков Расположения и повысили близость с НПС, они не видели в этом никакой пользы.

- Уважаемый 3-ий МЕЧ, а что нам делать с этой Верой?

- Ничего. 8-ой, она помогает как-то в бою?

- Нет, вообще никак.

- Тогда она тоже бесполезна.

Воинам, подобным МЕЧам, Вера и вправду не помогала. Но с другой стороны, воины всегда могли предложить свои услуги по защите того или иного храма, стать частью вооруженных сил одной из церквей, сражаться вместе с ней против монстров и получать задания.

Воины, у которых была Вера, в процессе выполнения задания, выданного религиозной организацией, в редких случаях могли получить особое благословление или даже ожидать какого-нибудь чуда. Однако, в целом, Вера была не особо важна для них.

Вера могла помочь увеличить сопротивление к проклятиям, но, как и в других случаях, её влияние было не особо велико. Даже для скульптора, такого как Виид, который постоянно выполнял задания, связанные с церквями, и носил благословленную экипировку, выгода от

этой характеристики была не особо ощутимой.

Если игрок не был жрецом или паладином, Вера не могла раскрыть свой истинный потенциал.

- Я только зря отвлекся от еды.

- Это точно, наставник.

Вскоре, начиная от жителей Моры, заканчивая обитателями всего Северного Континента, начали ходить разговоры.

- Сегодня герой, победивший великого Бэрекена Деморфа, вернул в Церковь Лю божественный меч!

- Независимо от того, как долго бы вы не искали, вам никогда не отыскать второго такого же человека, как лорд Моры. Он прошел через удивительнейшие и поистине таинственные приключения!

- Я слышал, что он выполнил абсолютно все порученные ему задания.

- Лорд, это невероятное достижение навсегда останется в наших летописях, - продолжал говорить епископ.

- Я всего лишь следовал тому, что подсказывало мне моё сердце. Я не знаю, говорит ли это о праведности всех людей, но я просто не мог закрыть глаза на то, что делал Бэрекен Деморф. Я сделал то, что считал правильным, совершенно не думая о славе или какой-либо награде.

По правде говоря, все эти слова были наглыми и лицемерными, но епископ проглотил всё, что внушал ему Виид.

- Вы действительно совершили великое дело.

Виид надеялся, что получит еще что-нибудь, но епископ так ничего ему и не дал. Хоть он и сыграл важную роль, в задании участвовало еще много других игроков, что сделало невозможным получение чего-нибудь эксклюзивного.

«Похоже, придётся довольствоваться одними только Очками Расположения»

На самом деле, позитивный эффект был даже в простом увеличении близости с Церковью Лю. Поскольку Виид был лордом Моры, Церковь отправила бы больше паладинов на защиту города, и стала бы больше в него инвестировать.

Епископ провел руками по почерневшим пятнам на мече.

- К сожалению, Меч Лю был поврежден магией Бэрекена.

- Мне очень жаль это слышать.

- Но терять надежду еще слишком рано. Божественная сила меча может быть восстановлена в землях, где властвуют бедствия, в Арголдии.

Арголдия была одной из 10 Запретных Зон континента. Это была пустынная земля, где не

могла прорасти даже одна травинка. Церковь Лю учредила там святилище, но Маги Черного Дерева выпустили туда химер и прочих монстров, что сделало регион совершенно непригодным для жизни.

- Храбрый искатель приключений, Церковь Лю со своими лучшими жрецами и паладинами планирует организовать экспедицию к этому святилищу. Не хотите ли Вы присоединиться к ним и направить их поиски?

Дзынь!

- «Проводник к Святилищу».

Епископ Церкви Лю планирует снарядить экспедицию в Арголдию, чтобы восстановить истинную силу меча.

Хотите ли Вы стать проводником по коварной скалистой горной тропе, ведущей к святилищу?

Поскольку командование верными паладинами и жрецами будет вверено Вам, Вы будете нести полную ответственность за успех или провал задания.

Сложность: S.

Ограничения:

Задание не доступно для игроков с профессией убийцы и представителям злых рас.

Требуется наличие характеристики Вера.

Если задание будет провалено, Вы потеряете очки Веры, а близость с Церковью Лю - уменьшится.

«Арголдия... Это всё моя удача...»

Джиголас, Грэйпасс и, наконец, Арголдия. Казалось, у Вииды есть какая-то связь с Запретными Зонами. И вдобавок к этому, чрезвычайно высокий рейтинг сложности!

«Дверь, ведущая к страданиям, сама открывается, когда я прохожу мимо», - покачал головой Виид.

- К сожалению, у меня есть неотложный долг, о котором я должен позаботиться как можно скорее.

- Искатель приключений! Что может быть важнее восстановления божественного меча?!

- Думаю, славным паладинам Церкви Лю по силам будет справиться с группой монстров.

Арголдия сильно отличалась от Грэйпасса. Она располагалась глубоко внутри горного хребта, где было сконцентрировано множество ужасающих летающих монстров. И если в Грэйпасе еще хоть как-то можно было охотиться, то информации об Арголдии катастрофически не хватало.

Но даже учитывая все эти нюансы, если бы Церковь Лю послала туда своих лучших жрецов и паладинов, экспедиция вполне имела шансы на успех. Однако Виид счел более важным заняться Заданием на Мастера или же поисками последнего наследия скульпторов.

- Я знаю о Вашей репутации, уважаемый искатель приключений. Я абсолютно уверен в том, что нет никого, кто справился бы с этой задачей лучше Вас. Вы точно хотите отказаться от участия в этой экспедиции?

- Я много обязан Церкви Лю, но сейчас мой долг заключается в исполнении другой работы, которая поможет сохранить мир на всём Версальском Континенте. Мне жаль, но сначала я должен заняться иным заданием.

- Ну, если так... Ничего не поделаешь. Я не могу навязываться Вам, но если Ваше сердце передумает, то, пожалуйста, приходите и мы вновь об этом поговорим.

- Вы отклонили задание.

- Близость с Церковь Лю уменьшилась на 7.

- Очки Расположения Церкви Лю уменьшились на 149.

- Вера уменьшилась на 2.

После того, как Виид отказался от задания епископа, Церковь Лю сделала его общедоступным.

- «Экспедиция в Арголдию».

После смерти Бэрекена Деморфа меч, пронзивший его грудь, был возвращен в Церковь Лю. Однако его сила была искажена черной магией лича.

Церковь Лю ищет отважных людей для участия в экспедиции, которая будет возглавлена лично епископом. В её состав будет входить 80 элитных паладинов и 45 элитных жрецов.

Те, на кого можно положиться, могут прийти и принять участие в великой миссии Церкви Лю.

Сложность: А.

Ограничения:

Задание не доступно для игроков с профессией убийцы и представителям злых рас.

Уровень сложности уменьшился и возможность участия в экспедиции открылась для игроков Моры.

- Вау... Это невероятно.

- Только представьте, что будет, если удастся выполнить это задание...

- Это похоже на настоящее приключение. И дело не только в этом. Посмотрите, пункт назначения находится в одной из 10 Запретных Зон, Арголдии!

- Это определенно станет сенсацией.

Игроки, только начавшие свой путь в Море, завидовали своим более высокоуровневым коллегам, поскольку не могли принять участие в этой экспедиции. Большинство из них всё ещё были новичками, а потому участвовать в задании могли только те игроки, которые перебрались сюда с Центрального Континента.

- Вы знаете кого-нибудь, кто принял это задание?

- Неа, но я слышал, что игроки высокого уровня, которые качались в подземельях и охотничьих угодьях, начали массово возвращаться в город.

- А я видел, как Спенсер вошел в храм Церкви Лю, чтобы записаться в экспедиционные силы.

Один из самых ярких авантюристов Королевской Дороги, Спенсер! Он был одним из первых, кто перебрался на Северный Континент. Обосновавшись в Море, он уже не раз показал на что способен и отыскал немало затерянных артефактов.

Слухи о том, что он принял это задание, быстро разлетелись между игроками, так что рыцари и воины начали принимать это задание прямо-таки взрывными темпами. В ходе этого приключения игроки могли рассчитывать на поддержку жрецов, и даже в случае неудачи участники экспедиции лишь усилили бы свою связь с Церковью Лю, а потому было довольно много игроков, принявших положительное решение об участии в этом задании.

Виид покинул Церковь Лю и отправился к Гильдии Скульпторов Моря.

Вдоль улиц, ведущих к Площади Быка, в зависимости от потребности людей в тех или иных услугах, были выстроены здания различных гильдий.

- Я слышал, что сегодня вернулся Виид-ним. Хотите пойти посмотреть?

- Мы не можем. Нам нельзя откладывать работу по подготовке глиняных изделий для выставки на предстоящем фестивале.

Помимо официальных городских праздников, было также и множество фестивалей, запланированных самими игроками. Торгово-промышленная ассоциация, которая вела бизнес на площадях города, в определенные дни организовывала и проводила фестивали.

На этих праздниках были и барды, выступавшие в амфитеатре, и просто игроки, выбравшие творческие профессии, которые проводили выставки своих работ. Даже повара выходили на улицы и продавали свои блюда дешевле обычного. Естественно, самым популярным блюдом была травяная каша, в которую добавлялась тушеная говядина.

Мора была городом с несметным количеством счастья и радости! Игроков не перегружали высокими налогами и город развивался правильно и планомерно. Даже самое обыкновенное строительство было процессом весёлым и занятым.

Кроме того, в последнее время в городе начало появляться всё больше фей, привлекающих внимание игроков.

Новички, которые только начали играть в Королевскую Дорогу, получали массу удовольствия даже не покидая город. Им настолько нравились внутригородские процессы, что когда им приходилось выбирать класс, они отдавали предпочтение торговле или профессиям, связанным с искусством, а не битвам и приключениям, которые предполагали выход из города.

- Уф, и так каждую ночь.

- Что ж, поработаем над этим, а потом выпьем пива.

- Конечно, и закажем барбекю из оленины.

В связи с проведением юбилейного фестиваля в честь возведения Статуи Богини Фрей, скульпторы запланировали выставку, изготовив глиняные скульптуры Виида. Каждая из его работ стала базисом для множества тем и произведений искусства. Одними из них были орк Каричи, нежить и ледяной тролль, который оказал огромное влияние на недавние события в Королевстве Розенхайм. Естественно, не забыли и про Ледяного Дракона и виверн, которые всегда пользовались большим спросом.

Отовсюду доносились разговоры между скульпторами:

- Виид просто потрясающий.

- Вы имеете ввиду, что он, будучи скульптором, сумел пройти через такие великие приключения?

- Нет, я говорю о его первоклассных работах. Как он умудряется сделать большую часть своих работ в одиночку?

- Это настоящее искусство. В нем живет страсть и увлечение искусством. Именно они и позволяют ему всё это делать.

Виид был настоящим мастером в вопросах эффективного исполнения черновой работы! Если бы не его самодисциплина, которая выработалась за десятки часов тяжелой работы над пришиванием пуговиц в реальной жизни, большинство из его скульптур так никогда бы и не появились в Королевской Дороге.

Скульпторы создавали скульптуры даже самого Виида в его человеческом облике, при чем внешний вид экипировки был близок к настоящему. Хоть никто и не мог изобразить мелкие детали его лица, но вот известные игрокам элементы обмундирования вызывали настоящие бури обсуждений.

- Нет, это никуда не годится. Почему эта скульптура короче, чем я есть на самом деле?

Виид шел мимо выставленных работ и придирался к мелочам. Но, по правде говоря, скульптуры были настолько высоки, что даже их макушек не было видно.

- А?

- Не может быть...

Проходя мимо скульптур, изображавших его самого, он держал путь к инструктору.

- Разве это не Виид-ним?

- Это он! Виид, должно быть, пришел сюда с каким-то делом к Гильдии Скульпторов.

Скульпторы, стоявшие в очереди при входе в гильдию, освободили дорогу Вииду. Это было похоже на то, как Красное море расступилось, чтобы открыть ему путь.

«Ходят слухи, что он довольно эксцентричный»

«В Земле Магии никто не мог угадать, когда он вспыхнет»

Власть и авторитет лорда! Если бы Виид действительно был добрым и честным человеком, он стал бы дожидаться своей очереди. Но удобство было на первом месте, а потому он сразу же

направился к инструктору.

- Приветствую, господин Виид, путеводная звезда для всех скульпторов.

Инструктор Гильдии Скульпторов почтительно поклонился. Поскольку это была Мора, здесь происходили даже такие вещи.

Виид открыл рот, чтобы произнести нужную фразу. Эти слова были написаны в руководстве скульпторов и их мог произнести лишь тот скульптор, который хотел подняться на самую вершину.

- Я создал лучшие скульптуры. Теперь я хочу услышать легенду.

Форумы, посвященные Королевской Дороге, вспыхнули с новой силой.

Заголовок: Виид взялся за Задание на Мастера-Скульптора.

[Он начал задание, взяв его в Гильдии Скульпторов Моря.]

Комментарии не заставили себя ждать. Всего за несколько минут сообщение получило несколько тысяч ответов.

- Невозможно! Это никому не под силу! Тем более скульптору!

- Ну, если это Виид, то всё возможно.

- Трудно полностью овладеть даже быстро-прокачиваемым навыком верховой езды. А вы говорите про статус Мастера в Скульптурном Ремесле, которое славится своим дьявольски медленным ростом? Вы что, впервые зашли в Королевскую Дорогу?

- Это верховую езду-то легко прокачивать? Вам что, удалось поднять её до продвинутого уровня? На этой стадии лошадь может перепрыгивать через реки и нестись вперед, словно ветер.

- Виид вновь являет нам настоящее чудо.

- Это точно правда? Не ложь и не шутка?

- Я еле-еле смог поднять своё Скульптурное Ремесло до 5-го начального уровня... И вы серьезно говорите про Мастера?

Однажды в телепередаче «Истории Версальского Континента» упоминалось о том, как стать мастером в своей профессии. В программе говорилось, что Задание на Мастера скорее всего обяжет игрока сделать что-нибудь для всего континента. Кроме того, в нем могут быть задействованы практически все расы, и никто не знает, каким будет его следующий этап.

Корпорация Юникорн, которая крайне неохотно раскрывала какую-либо информацию о Королевской Дороге, поведала лишь одно: «Каким бы классом не обладал первый Мастер, его путь будет немного более особенным. Он получит большую награду, но и само задание окажется немного сложнее».

Игроки прямо-таки состязались друг с другом за то, чтобы поднять текущее значение своего

профильного навыка и в конечном итоге стать первым Мастером. Однако тех, кто действительно продолжал упорно идти к этой цели, было не так и много. Как правило, по достижению определенного текущего значения, игроки либо создавали свои гильдии, либо присоединялись к уже существующим и начинали борьбу за власть.

Пытаясь поднять текущее значение своих навыков, некоторые и вовсе погибали, блуждая по опасным регионам или сражаясь. А некоторые огорченно бросали эту затею, поскольку навык попросту переставал расти.

Тот человек, который первым достигнет мастерства в своей профессии, не только прославит свой класс, но и добьется абсолютной славы.

Лес Красного Тростника.

Охотники за головами и убийцы из Гильдии Гермес начали нервничать. Они задавались вопросом: когда же наконец придет Виид, на которого они устроили засаду.

«Он в абсолютно другом месте... Почему он отправился в Королевство Розенхайм...?»

«Единственное место, куда он может прийти – именно это. Виид обязательно сюда придет»

«Он в Море? Ничего, его следующим пунктом назначения наверняка будет этот лес»

Даже истинные поклонники Виида не ждали его с таким нетерпением.

Лес Красного Тростника был опасным местом, и отбиваться от здешних монстров было совсем не просто. Все эти убийцы уже очень долго ждали Виида, и теперь он собрался отправиться заниматься Заданием на Мастера? Это означало, что их стремление поймать его – абсолютно бесперспективно, и трудно будет даже предсказать, когда Виид сюда заявится.

- Надоело!

- Послушайте, давайте просто вернемся на Центральный Континент.

- Мне не стоило покидать свой дом. Это просто колоссальная трата времени.

- Как же я здесь настрадался.

Большинство охотников за головами, разочарованные неудачей, решили отправиться по своим делам. Игроки из Гильдии Гермес тоже пребывали в растерянности. Но они пришли сюда по заданию Гильдии и не могли вернуться с пустыми руками.

- Может, он поторопится и скоро сюда придет?

- Почему бы ему просто не сказать, если он не собирается сюда приходить?!

Поскольку Виид никогда и никому не давал конкретных разъяснений по поводу того, собирается ли он вообще посещать Лес Красного Тростника, ожидавшие его убийцы не могли даже построить какие-либо предположения.

Виид знал кое-что о Задании на Мастера-Скульптора.

«Какой бы это тип задания не был, в нём не должно быть никаких серьезных проблем»

Виид был мастером на все руки, будь то битвы или приключения, так что был уверен в том, что сможет добиться успеха в любом вызове, который бросит ему Королевская Дорога! Он уже собрал пять секретных скульптурных техник и не чувствовал, что Задание на Мастера окажется чем-то невероятно сложным.

Пока-что его Скульптурное Ремесло застряло на 8-ом уровне, но при этом он преодолел минимальное ограничение на получение этого задания. Таким образом, в ходе его выполнения, Вииду следовало сосредоточиться и на повышении самого текущего значения навыка.

- Что ж, я расскажу Вам старую легенду, которая передавалась между скульпторами из уст в уста, - начал повествование инструктор гильдии.

Поскольку это было его индивидуальное задание, Виид превратился в слух. Замерли даже другие скульпторы, которым было любопытно послушать, о чем пойдет речь.

- Это было еще до того, как Скульптурное Ремесло начало считаться проявлением искусства и культуры. Эти события происходили в те времена, когда весь континент был заполнен монстрами и страшными чудовищами. Вне зависимости от расы, будь то человек, эльф, гном, орк или варвар - монстры пожирали всех, кто встречался им на пути.

Перед Виидом всплыло видео, которое мог видеть только он.

Как и сказал инструктор, в нем показывались времена, которые были еще до того, как Император Гейхар фон Арпен объединил континент.

Боги создали Версальский Континент, и вскоре на нем стали появляться различные расы. Эта эпоха ещё не была цивилизованной, и людям, оркам, эльфам и гномам приходилось объединять свои силы.

Люди стояли стеной, сдерживая натиск монстров, эльфы выращивали урожай, а гномы добывали и затачивали в пещерах камни, чтобы дать их оркам в качестве оружия. Благодаря плодovitости орков, лидерству людей, трудолюбию эльфов и таланту гномов в сфере создания предметов, все четыре расы смогли выжить. Они жили в гармонии, заселяя пещеры, и сообща развивали свою культуру и быт.

После того, как видеоролик закончился, инструктор продолжил:

- Было сказано, что именно тогда родился первый скульптурный навык. Трудно поверить, но эта легенда была сохранена и передана древними эльфами, у которых была исключительная память. Думаю, эльфийская старейшина по имени Ранделия, возможно, сможет больше рассказать Вам о первой появившейся на свет скульптуре.

Дзынь!

- «Происхождение Скульптурного Ремесла».

Скульптурное ремесло было изобретено ещё когда представители четырех рас только начали работать с песком и камнем.

Поскольку истории происхождения всех четырех рас противоречат друг другу, Вам следует отыскать правду о самой первой скульптурной технике.

Уровень сложности:

Задание на Мастера-Скульптора.

Ограничения:

Скульптурное Ремесло должно быть как минимум 8-го продвинутого уровня.

Вы должны иметь дружеские отношения с эльфами.

Если бы до Виیدا Задание на Мастера выполнил кто-то другой, у него были бы кое-какие подсказки. Но, даже несмотря на это, он считал, что лучше уж самому столкнуться с трудностями, чем следовать руководству, написанному другими людьми.

- Что ж, тогда я пойду к ней и всё узнаю.

- Вы приняли задание.

Гильдия Гермес получила информацию о том, что Виід отправился на встречу с эльфийской старейшиной Ранделией.

- Виід взялся за Задание на Мастера?

Гильдия Гермес уже завоевала две трети Королевства Калламор. Это был настоящий блицкриг, при котором другие известные гильдии не получили ни малейшего шанса улучшить своё положение. Гермесовцы были достойны своего звания, как величайшей силы континента.

Гильдия Гермес пыталась стать империей, но оставлять Вииду наедине с Заданием на Мастера она тоже не могла.

- Мы должны его остановить. Нам следует немедленно отправить туда войска.

- Да, мы должны воспрепятствовать ему любой ценой, даже если эльфийская деревня превратится в пустырь.

На встрече Лефея с его ближайшим окружением было решено, что Гильдия Гермес отправит к эльфам свою ударную группировку. Им было известно, что старейшина по имени Ранделия живёт в небольшой деревушке в Лесу Жизни. Таким образом, они решили помешать заданию Вииду, даже если для этого им придется атаковать мирных эльфов.

- Я даю вам разрешение убить всех эльфов, если возникнет такая необходимость.

Если взять во внимание прошедшие события, Гильдии Гермес следовало бы быть более терпеливой. Но сейчас они решили не брезговать ни одним методом, который помог бы остановить Вииду.

В Гильдии Гермес знали, что интерес людей к Заданию на Мастера высок, но им было плевать на общественное мнение.

Сразу после ухода из Гильдии Скульпторов, Виид встретился с Юрин. Он планировал попасть в эльфийскую деревню или в её окрестности при помощи Картинной Телепортации. Несмотря на все свои приключения, уровень Юрин всё ещё был где-то в районе 80-го, поскольку большую часть своего времени в Королевской Дороге она проводила, путешествуя по незнакомым курортным местам и осматривая достопримечательности.

- Да, я побывала там после того как услышала, что там самые вкусные фрукты. Вход в деревню подойдет?

- Ага.

Юрин начала по памяти рисовать очертания деревни. Внешний вид девушки был достоин того, чтобы запомниться: волосы спадали вниз, а в тонкие пальчики быстро двигали кисточкой.

Даже у знаменитостей были кое-какие недостатки в красоте. Они могли быть низкими, иметь маленькую грудь или толстые ноги. Даже у самого красивого человека можно было найти один-два недостатка.

Но вот у Союн, с какого угла не посмотри, не было ни одного недочета. Если просто молча смотреть на неё в течение часа, то вместо недостатков можно было выявить еще одно новое достоинство. Даже Виид, который был довольно опытен в вопросах создания её скульптур, каждый раз добавлял что-то новое. Даже её голос и окружающая атмосфера сами по себе были прекрасными!

Но, глядя на свою сестру, Виид подумал, что Юрин тоже не испытывает нехватки в красоте.

«Жаль, что она моя сестра»

Исключая шаткое положение дома, Юрин была сверх-популярна среди парней.

- В последние дни ты поздно возвращаешься домой, - отрезвляющим тоном проговорил Виид.
- Я допоздна сижу в библиотеке.
- В прошлом месяце счет за мобильную связь был выше обычного.
- Я позаимствовала его другу, а потому так и получилось.

Чирк-чирк.

Юрин парировала каждый вопрос, продолжая рисовать эскиз.

- Несколько дней назад я видел, как перед выходом ты делаешь себе макияж.
- Мне было любопытно, как я буду выглядеть с макияжем.
- Ты вчера была в юбке...
- Было бы неправильно не носить то, что у меня есть.

Чирк-чирк. Чирк-чирк.

Скорость рисования Юрин стала еще быстрее. За всё это время она написала много картин, но впервые ей приходилось делать это настолько быстро. Но ничего не поделаешь, ведь как только Виид начинал читать ей лекции, это могло продолжаться и час, и два.

Картина, изображающая деревушку эльфов, была завершена в мгновение ока.

- Готово! Картинная Телепортация!

В тот момент, когда Юрин активировала свое умение, поверхность картины покрылась рябью, словно была водянистой.

Затем Юрин быстро нарисовала себя и Вииду, стоящими у её входа, от чего картина задрожала ещё сильнее.

Глава 7: История четырех рас.

Деревня Павро была расположена на окраине Леса Жизни. Она считалась настоящей достопримечательностью и привлекала множество туристов своими знаменитыми фруктами.

- Такое чувство, будто мы отправились прогуляться на природу...

- Дорогая, мне кажется, что это место даже лучше того курорта, на который мы ездили во время медового месяца.

По лесу прогуливалось множество парочек, державшихся за руки. Легкое шуршание листьев на кронах высоких деревьев, щебетание птиц и маленькие лесные зверьки - всё это способствовало появлению поистине очаровательного места для отдыха.

Повсюду бродили кролики, олени и лисы, пьющие из ручья неподалеку от деревни. Животные не убегали, даже когда к ним подходил кто-нибудь из людей. А более опасные звери, такие как львы и медведи, сами подходили к людям, выпрашивая еду.

Поскольку здесь находилась эльфийская деревня, охота на животных была запрещена. Этому правилу было уже много лет, так что местные жители и животные жили в настоящей гармонии.

Внезапно прямо у входа в Деревню Павро появились Виид и Юрин.

- Хм-м, еды здесь хоть отбавляй.

К такому выводу Виид пришел, увидев обильное количество животных, бродящих прямо у

ворот.

- Да, здесь мы сможем наесться до отвала, - кивнула Юрин.

- Хотя я и поел недавно, я уже снова голоден.

Они рассматривали животных исключительно как пищу. С трудом подавив свой аппетит, Виид и Юрин вошли в эльфийскую деревушку.

В деревне, расположенной под кронами деревьев, то и дело можно было увидеть чинно прохаживающихся эльфов. Здесь был и свой оружейный магазин, и таверна, специализирующаяся на местных фруктах, и даже гостевой дом, построенный прямо на деревьях.

Если бы Виид оказался здесь в свои первые дни, то он наверняка сразу же направился в оружейный магазин, но сейчас он решил пойти напрямик к Ранделии. Благодаря своему Кузнечному Ремеслу, Виид мог бы использовать эльфийское оружие, но, по правде говоря, найти здесь нечто действительно стоящее было крайне сложной задачей. Естественно, в магазине встречались по-настоящему редкие предметы, но ни один из них не был достаточно хорош для текущего уровня Виида. Кроме того, поскольку эта деревня считалась популярным местом среди путешественников, она представляла собой ничто иное, как настоящую туристическую ловушку!

- Я прибыл сюда, чтобы узнать легенду о самой старой скульптуре.

Эльфийская старейшина Ранделия сидела у пруда, который располагался по центру деревушки. Как и подобает настоящему эльфу, у неё были длинные и красивые волосы, что слегка противоречило её истинному возрасту.

- О, меня решил навестить человек-скульптор. Я слышала о Вас, лорд Моры. Ваши приключения наполнены большой любовью к искусству, стремлением обеспечить защиту мира на континенте и справедливым отношением к эльфам.

Благодаря самым разнообразным заданиям, которые довелось выполнить Вииду, старейшина приняла его весьма дружелюбно.

- Да, сюда меня привела дорога искусства. И она велит мне получить новые знания от эльфов.

- Старейшая скульптура и её создание - это легенда, которая передавалась между эльфами из поколения в поколение. Люди, с их короткой памятью, никогда бы не сберегли подобную историю. Орки, с их короткой жизнью, не смогли бы её поведать. А гномы, живущие своей жизнью, давно уже всё позабыли. Но и мы, эльфы, не имеем ей надежного подтверждения. Вы всё ещё хотите её услышать?

- Да.

- Это произошло в те времена, когда представители всех четырех рас совместно жили в пещерах. Говорят, что именно тогда было сделано множество удивительных скульптур.

Перед Виидом вновь заиграл видеоролик.

Это были первые дни Версальского Континента, когда монстры могли безнаказанно бродить там, где им хочется. Урожай расхищались, и четверем расам приходилось укрываться в

пещерах, чтобы выживать и обороняться.

Гномы, благодаря своим врожденным способностям, сумели вырыть настоящую сеть пещер, где они все могли прятаться от голодных чудовищ. Благодаря оркам, которые оказались компетентными в вопросах ведения боя, они могли отбиваться от непрерывных атак монстров.

- Гья-ха.

В это же время человеческий язык начал принимать свою форму.

Четыре расы объединили свои силы. Их численность начала увеличиваться и вскоре они поняли, как давать отпор бесчисленным монстрам.

Орки были доблестными воинами, не отступавшими ни перед одним чудовищем. Пожертвовать собой ради сохранения жизни людей, гномов и эльфов – вот что они считали своим истинным долгом.

В конце концов, четыре расы сумели выйти за пределы своих пещер и основать город рядом с рекой. Это был самый первый город Версальского Континента, и назывался он «Ратцебург».

- Вы получили информацию о происхождении древней цивилизации Версальского Континента.

Знания увеличились на 15.

«Ратцебург...»

Это была история, которая никогда прежде не встречалась в летописях Версальского Континента, поскольку все сохранившиеся рукописи рассказывали лишь о тех периодах, когда уже были основаны королевства.

Вииду было показано изображение Ратцебурга. Вокруг города был выстроен прочный деревянный частокол, разработанный гномами. Внутри же из глины и камня были возведены дома. Эльфы предпочитали спать прямоком на деревьях, а жилища орков и гномов можно было с легкостью отличить друг от друга, просто взглянув на их размеры.

Над бескрайними равнинами пролетали стаи птиц, ветви деревьев гнулись от сочных плодов, а рядом с городом неторопливо протекала полноводная река.

Дзынь!

- Вы завершили задание «Происхождение Скульптурного Ремесла».

Историю о сотрудничестве и взаимовыручке между четырьмя расами – эльфы передавали из поколения в поколение. Именно в это время и появились первые скульптуры.

Возможно, теперь Вы сможете сделать предположение о том, как появился самый первый скульптурный навык.

Награда за задание:

Вы можете забрать награду у эльфийской старейшины, Ранделии.

Выполнив это задание, Виид не обрадовался ни на грамм. Задание на Мастера-Скульптора не заканчивалось одним только разговором, а наверняка должно было перерасти в целую цепочку последовательных поручений.

И действительно, Ранделия продолжила говорить:

- Хоть наша раса и долгоживущая, есть предел тому, что можно поведать словами. Скульптуры, о которых я рассказывала, находятся в первом городе, созданном совместными усилиями четырех рас. Но его местоположение мне неизвестно.

- Как я и предполагал.

За всю историю континента было множество периодов, когда целые королевства испытывали взлеты и падения. Расы мигрировали в поисках более плодородных земель, и с течением времени даже густые леса могли превратиться в засушливые пустыри. Также следовало учитывать, что возраст Версальского Континента равнялся десяти миллионам лет!

Каждая новая раса и каждый новый тип монстров появлялся на свет лишь тогда, когда происходили какие-то способствующие этому изменения в природе. Но события тех лет происходили настолько давно, что этот период вполне можно было назвать по-настоящему темным и давно забытым.

С тех пор десятки тысяч городов и деревень пали от вторжений монстров и междоусобных войн, и каждая без исключений раса мигрировала на новые, более безопасные земли.

Даже тому континенту, который был привычным для его нынешних обитателей, было уже порядка нескольких тысяч лет.

- Я считаю, что найти Ратцебург под силу лишь тому скульптору, который может сделать невозможное возможным. Вы – человек-скульптор. Вы – идущий по великому пути искусства. Хотите ли Вы пойти и доказать, что мы, эльфы, говорим истинную правду о Ратцебурге?

Дзынь!

- «Город Ратцебург».

Считается, что где-то захоронен город, в котором давным-давно в гармонии жили все четыре основные расы.

В настоящее время о его местоположении ничего не известно.

Пойдите и отыщите Ратцебург!

Уровень сложности:

Задание на Мастера-Скульптора.

Ограничения:

Скульптурное Ремесло должно быть как минимум 8-го продвинутого уровня.

Требуется владение навыком «Скульптурные Воспоминания».

Продолжение Задания на Мастера-Скульптора!

- Да, я тоже уверен, что Ратцебург существовал. Так что я согласен пойти и узнать о нём побольше, - уверенно ответил Виид.

- Вы приняли задание.

Приняв задание, Виид пронзительно посмотрел на Ранделию. Его очень интересовал вопрос того, какую награду он получит за выполненное задание.

«Было бы замечательно, если бы это был эльфийский лук. А даже если это будет не лук, вполне сойдет и другой эльфийский предмет, повышающий характеристики. Неплохо было бы даже что-нибудь с бонусом к Близости к природе»

Любой эльфийский предмет считался ценным. Но из-за этого игроки, решившие выбрать расу эльфа, а не человека, оказывались в затруднительном положении. В эльфийских деревнях было совсем мало кузнецов, а экипировка в магазинах была дорогостоящей.

Кроме того, шанс на выпадение эльфийской экипировки был крайне мал, и даже базовые вещи для новичков были в дефиците. В связи с этим, каждому эльфу приходилось приложить большие усилия, чтобы раздобыть себе подходящее обмундирование.

Кроме того, эльфы хоть и обладали высокими показателями базовых физических характеристик, их специальностью считалась стрельба, магия и духи, а потому они нуждались в мобильности и, как следствие, в особых легких кожаных доспехах.

Наконец, старейшина эльфов Ранделия открыла свой рот, чтобы огласить награду за его первое пройденное задание, которой было...

- Если Вы пойдете к дому, в котором я живу, то на заднем дворе увидите множество фруктовых деревьев. Я всё равно не смогу съесть все плоды, которые там растут, поэтому, пожалуйста, возьмите их столько, сколько захотите.

- Вы получили разрешение Ранделии на сбор плодов с фруктовых деревьев, растущих на заднем дворе её дома.

- Кхек!

У Виуда от этих слов даже лицо позеленело. Это было как прийти на обед к богатому товарищу и вместо роскошного обеда получить один только рамен! При чем даже без яиц!

- Спасибо. Мне очень повезло, так как последнее время мне как раз очень хотелось фруктов.

- Тогда я буду молиться, чтобы Вы стали великим скульптором. Поскольку у нас, эльфов, больше нет информации о Ратцебурге, никто не будет укорять Вас, если Вы решите отказаться от этой необоснованной просьбы.

- Вы можете отказаться от задания.

Если Вы откажетесь от задания «Город Ратцебург», то Ваша Близость со старейшиной Ранделией упадет, а Задание на Мастера-Скульптора придётся начинать с начала.

Для того, чтобы не тратить время на попытки пройти тяжелое задание, игра дала возможность сразу же отказаться от него. Однако Виид вовсе не собирался этого делать, особенно учитывая то, что всё пришлось бы начинать с нуля.

Виид вместе с Юрин отправился на задний двор дома Ранделии.

Здесь были и яблони, и груши, и деревья с апельсинами, инжиром, гранатами, каштанами, абрикосами и даже финиками. Огромное множество деревьев приветливо покачивало своими ветвями со свисающими на них сочными плодами.

- Выглядит неплохо.

- Братик, фрукты в наше время стоят дорого.

- Вот почему мы должны всё здесь хорошенько подчистить.

Виид и Юрин кардинально отличались от других игроков, которые просто попробовали бы парочку плодов.

- Тряси его как можно сильнее!

Они подобрали каждый упавший плод. Разложив под деревьями широкие покрывала, они сметали всё, что падало с деревьев, не беспокоясь даже о том, что некоторые фрукты могут быть помяты. Когда основной рюкзак был доверху забит плодами, подошла очередь второго, а затем третьего, пока, в конце концов, фруктовый сад Ранделии не был вычищен догола.

- Что ж, теперь нам надо отыскать этот Ратцебург, - сказал Виид, откусывая кусок спелого яблока.

Поскольку никаких подсказок о его примерном местонахождении не удалось, ситуацию можно было оценивать только как безнадежную. Не было никаких гарантий, что другие эльфы или гномы будут что-нибудь знать о легендарном городе. Однако Виид видел видео о нем и мог воспользоваться этим, чтобы найти хоть какую-нибудь зацепку.

- То, что дольше всего меняется с течением времени - это река и некоторые типы горных пород.

Он отчетливо видел, какие материалы использовали жители этого города для постройки своих домов. Со своим развитым навыком Скульптурного Ремесла, Виид имел хорошее представление о всех породах, которые только можно было обрабатывать на Версальском Континенте.

- Хорошо. Пожалуй, я смогу примерно представить общие черты этого места.

Скалы, река, равнины и стаи птиц. Взяв во внимание все эти переменные, Виид мог слегка сузить сферу своих поисков.

- Для того, чтобы получить точное местоположение, мне нужно немного больше информации...

Для полноценной картины, ему нужно было получить больше исходных данных.

- Ну что, возвращаемся в Мору? - спросила Юрин, пока Виид колебался над следующим пунктом назначения.

- Мы только что оттуда, так что... Поехали в Крепость Варго. Пэйл, учитель и инструктора как раз сейчас обедают, так что давай навестим их.

- Хорошо, тогда я начинаю рисовать.

Чирк-чирк.

Вскоре перед Юрин начала появляться поразительно точная и красивая картина. Поскольку она постоянно развивалась и преображалась, художнице не требовалось изображать крепость в полной идентичности её нынешнему виду.

Юрин смогла в полной мере похвастаться своим безупречным искусством, основанном на опыте бесчисленных работ, и написать по-настоящему превосходную картину.

- А разве ты не говорила, что несколько дней назад была в библиотеке? Я хотел принести тебе обед, но так тебя там и не застал.

Чирк-чирк-чирк.

Скорость рисования увеличилась.

Петров стал в Крепости Варго настоящей знаменитостью. Теперь его здесь все узнавали.

Он был известен как художник, чьи картины казались второй реальностью и могли даже отпугивать монстров. Хотя Петров и не был широко известен, но это был лишь вопрос времени, когда его имя узнает весь Версальский Континент. Его слава достигла такой степени, что даже некоторые телепередачи посвящали свое эфирное время, чтобы показать его мастерски-исполненные работы, изображенные на стенах и зданиях крепости.

- Мы тут хотим построить новое здание... Если у Вас есть время, не могли бы нарисовать что-нибудь на его фасаде?

- Хм, учитывая текущее местоположение, я не думаю, что моя картина сделает его внешний вид лучше.

- Тогда, пожалуйста, скажите нам своё мнение и мы немедленно адаптируем под него все свои планы.

Архитекторы, работавшие над Крепостью Варго, чуть ли не в очередь становились, чтобы заполучить себе Петрова.

Слава этого художника восходила, словно яркая утренняя звезда.

- Влияние в Крепости Варго:

Лорд Виид: 43,198.

Художник Водного Света Петров: 3,239.

Цель Петрова, состоявшая в том, чтобы превзойти влияние Виида, была ещё очень и очень далека от своего исполнения. Чтобы восстановить этот регион, Виид прошел через жесточайшую войну против Бессмертного Легиона и командовал чрезвычайно лояльными жителями и солдатами. Превзойти нынешнего лорда и перехватить у него эти земли – было отнюдь не легкой задачей. Не помогало Петрову и то, что в Крепости Варго было не особо много жителей, которые находили время для того, чтобы полюбоваться его творениями.

- Если это было бы просто – то было бы не так весело. Но в конце концов моё стремление увенчается успехом.

Картины Петрова постепенно покрывали собой самые важные части Крепости Варго, а потому он не сомневался, что рано или поздно этот день наступит. Уже сейчас, когда в городе начинали говорить об искусстве, то первым делом восторженно вспоминали о художнике Петрове, а не о Вииде.

- Ешь, сколько хочешь.

- Гав-гав!

Он давал еду, одежду и даже покупал дома для оживленных скульптур. Страж адских врат, великий Цербер, махал хвостом, словно милый щенок, когда стоял возле Петрова. Даже феи, летавшие по Крепости Варго, стали хвалить его мастерство.

- Ты действительно хорошо рисуешь!

- Как я выгляжу?

- Быстро нарисуй меня! Быстро!

Феи сидели на плечах Петрова и игриво подергивали его за шляпу.

- Мои навыки поистине могут применять где угодно. Что ж, я не удивлен, что многие существа счастливы видеть мои работы.

Ничто не могло помешать прогрессу Петрова в Крепости Варго.

Даже феи положительно оценивали его труд. Обладая способностью манипулировать пространством, феи проникали внутрь его картин, где продолжали играть и подшучивать над Петровым.

Игроки же выстраивались в очередь, чтобы заказать у него портрет или картину. Когда он раскрывал людям место, в котором будет работать над следующим своим произведением, тысячи людей собирались, чтобы посмотреть за процессом, в центре которого был художник по имени Петров.

В тот момент, когда Петров был на пике своего ликования, к нему подошли три суровых мужчины, чтобы заказать картину.

- Я слышал, ты хорошо рисуешь. Я дам тебе 20 золотых, если нарисуешь нас троих.

«Как эти нахалы только осмелились потребовать у меня что-то за такие смешные деньги?», - собрался было поиздеваться над ними Петров.

Они предлагали ничтожные 20 золотых! Эта троица, должно быть, услышала какие-то не те слухи. Да, для начинающего художника это была бы превосходная плата. Но Петров не всегда брался за работу, даже когда ему предлагали несколько сотен золотых.

Но как только Петров собирался упрекнуть их за то, что они сказали полнейшую чепуху, и отогнать их от себя подальше...

- 3-ий МЕЧ, а ты слышал, как один из наших парней проучил того парня?

- Конечно. Наш новенький сломал ему три ребра и выбил два зуба.

Петров сразу же передумал говорить то, что собирался, и полностью переосмыслил ситуацию. В его сознании невольно возникла мысль о том, что он стал свидетелем диалога между какими-то бандитами.

- Наш ученик просто слишком вспыльчивый.

- Я не видел это своими глазами, но могу с уверенностью сказать только одно: если уже поднял на кого-то руку, нельзя останавливаться на полпути. Нужно позаботиться и закончить всё самым должным образом.

- Да, я понимаю, о чем ты говоришь и приношу свои искренние извинения за провал в обучении наших младших. Мы должны были подсказать ему, что следовало переломать обидчику обе ноги и бросить его в ближайшую канаву.

МЕЧи обсуждали одного из новеньких учеников в своем додзё. Возвращаясь после тренировки домой, он столкнулся с вооруженным насильником, и прежде чем тот успел что-либо предпринять, хорошенько его отметелил.

- Ну или как минимум сломать этому ублюдку его грязные руки. Впредь подходи к обучению младших более комплексно.

- Клянусь, так и будет!

- Если уже попал в такую ситуацию, то не стоит думать о своем противнике, как о человеке. Просто думай, что это говорящее животное. И не обращай никакого внимания на его болтовню. Ты должен избивать его до тех пор, пока он не станет на колени, умоляя тебя о прекращении.

- Я приму все меры, чтобы эта ошибка больше не повторилась.

Поскольку разговор вёлся в неформальной обстановке, то 3-ий МЕЧ, 4-ый МЕЧ и 5-ый МЕЧ

болтали между собой абсолютно расслабленно. Однако Петров, которого заинтересовало содержимое их диалога, услышал всё до последнего слова.

- Ах, точно! Художник, так что, ты сейчас занят, да?

- Нет! Совсем нет. Я полностью свободен.

- Если 20 золотых - это мало, мы можем дать больше.

- Нет, нет, что вы. Этого более чем достаточно. Я сейчас же примусь за работу.

Петров прекратил работу над одним из муралов и взялся за портрет трех МЕЧей.

Виид и Юрин вместе появились на площадке центральной башни. С её вершины можно было увидеть всё великолепие Крепости Варго. Повсюду кипели ремонтные работы над разрушенными зданиями, а стены становились всё толще и выше. Не было бы преувеличением сказать, что на данном этапе вся крепость представляла собой гигантскую строительную площадку.

- Мои драгоценные денежки...

Как только Виид увидел, что жители Крепости Варго уже вышли за рамки первоначальных планов, на него внезапно нахлынуло невосполнимое чувство потери своих драгоценных налогов.

В кинофильмах, романах, стихах и драмах описывалось множество различных трагедий, но наибольшей среди них было выбрасывание денег на ветер.

Лишь подумав о громадных суммах, вложенных в реконструкцию Крепости Варго, у него из носа могла начать идти кровь.

Но всё-таки, если смотреть на картину в целом, её развитие было не таким уж и плохим процессом. Это место постепенно становилось таким-себе романтическим городом-крепостью, куда стекалось немало людей, предвкушающих скорое окончание строительных работ.

- Лорд вернулся.

- Это точно он?

- Троль, троль! Я была с ним в Королевстве Розенхайм!

Откуда ни возьмись появились феи, которые тут же начали цепляться за воротник Виида. Окружив его, они начали без устали тараторить и шутить. Даже Юрин, поднявшая вверх большой палец, не осталась без внимания - кто-то пытался в него вцепиться, а кто-то сесть сверху.

- Для начала давай найдем инструкторов.

Виид с Юрин пошли к тому месту, где должны были обедать МЕЧи. Они собрались в тени полуразрушенного здания, которое еще не было отреставрировано, и готовили свою пищу.

- Благодаря людям мы можем хорошенько наесться.

- За еду, конечно, спасибо, но было бы неплохо еще выпить немного пива.

Компанию МЕЧам составляли гномы и варвары, которые увидели в них родственные души.

МЕЧи и варвары начинали с простых соревнований в силе и массе, а затем, когда вместе начали ходить на охоту, сдружились ещё сильнее.

- В этих краях завелось одно чудовище...

- Давайте пойдем и разорвем его на куски.

- Воины, которые смогут расчистить это подземелье, получат глубокое признание жителей нашей деревни! Вы сможете получить целое море славы!

- Подземелье? Пустяки. Вперед.

МЕЧи легко нашли общий язык с варварами.

Что касается гномов, они подружились с ними во время совместного распития пива. А покупая доспехи и оружие, МЕЧи настолько с ними сблизились, что те стали считать их чуть ли не своими кровными братьями.

С момента появления гномов и варваров в Крепости Варго, их количество существенно возросло.

Так как среди 800 присутствующих здесь мужчин было всего несколько девушек: Сурка, Ирен, Ромуна, Хварен и Беллот, постороннему человеку атмосфера могла показаться не совсем уютной. Но именно в этот момент к ним прибыл Виид вместе с Юрин.

- Братья, вы, наверное, и на похоронах ели бы за обе щеки...

- Виид!

- Ладно-ладно, я приготовлю для вас великолепный пир.

Для того, чтобы оплатить их труд, связанный с битвой против Бессмертного Легиона, Вииду пришлось взять на себя обязательства по насыщению их животов. Кроме того, здесь был и сам мастер.

- Для братьев мне не жалко никаких ингредиентов.

В Крепости Варго не было избытка основных продуктов питания, и большинство провизии импортировалось из Моры. Однако не так давно с охоты вернулись их друзья-варвары и принесли целых 4 тысячи килограммов разнообразного мяса.

- Учитывая это количество, на каждого человека получится не больше пяти кило мяса. Что ж, сэкономить на этом пире явно не выйдет.

В то время, как обычный человек мог съесть не больше одного килограмма мяса, МЕЧи были настоящими обжорами и ели, пока им не становилось дурно.

Безрассудные в сражении и безрассудные в еде. Это были самые настоящие МЕЧи.

А вдобавок ко всему следовало учитывать, что прохладный ветер и свежая погода лишь еще

больше разогревали их аппетит.

- Нужно воспользоваться своими возможностями лорда.

В Крепости Варго большинство жителей было занято ремонтными работами. Так или иначе, поскольку Виид должен был накормить и рабочих, он решил пойти ва-банк.

- Режим внутренних дел региона!

<Крепость Варго>

Регион, который когда-то был частью Империи Нифльхейм.

Совсем недавно здесь была обитель короля нежити, Бэрекена Деморфа, и его Бессмертного Легиона.

Из-за бесконечного потока монстров, атакующих крепость, есть большая вероятность, что город будет уничтожен. Но даже в столь безнадежной ситуации, благодаря чудодейственному руководству лорда Виида, происходит восстановление и реконструкция крепости.

Военная сила: 432.

Экономика: 268.

Культура: 192.

Производство: 71.

Влияние религии: 67.

Внутренняя политика: 7.

Влияние на окрестные территории: 11%.

Влияние Империи Нифльхейм: 2,9% (влияние глубоко воздействует на военную, экономическую, культурную, производственную и религиозную сферы, а также на население и генерируемые задания).

Городское развитие: 33.

Гигиена: 24.

Безопасность: 41%.

Многие жители Моря и других частей Северного Континента мигрировали сюда, веря в способности лорда.

Замок, резиденции, дороги и стены постепенно восстанавливаются благодаря самозабвенному труду рабочих. В настоящее время проходит крупномасштабная стройка, направленная на укрепление оборонительных сооружений и восстановление инфраструктуры города.

Этот регион всё ещё считается крайне опасным. Но благодаря всё новым и новым набегам монстров, здесь можно получить внушительное количество боевого опыта. Особо хорошо здесь поднимается Стрельба из Лука.

Неутешительная ситуация наблюдается за пределами крепости, из-за чего жители не могут начать заниматься сельскохозяйственной деятельностью.

Местные фермеры мечтают о том, чтобы начать выращивать здесь пшеницу и разводить крупный рогатый скот.

Несмотря на все тяготы, люди удовлетворены быстрым улучшением своего образа жизни, поскольку объекты крепости постепенно восстанавливаются.

Хоть жители и не уверены в своей безопасности снаружи города, внутри крепости они чувствуют себя вполне спокойно.

В городе можно встретить фей, а с эльфами, варварами и гномами налажена активная торговля.

Большая часть налогов в казну Крепости Варго поступает именно благодаря торговле.

Новые здания, культура и произведения искусства обеспечивают некоторый комфорт, даже несмотря на то, что эта земля по большей части всё ещё сурова и бесплодна.

В регионе доминирует религия Церкви Фрей.

Вера жителей незыблема и в будущем, но для удовлетворения своих религиозных потребностей, они хотели бы построить здесь церковь.

Специализация: отсутствует.

Общее население: 6,892.

Ежемесячные налоговые поступления: 24,978.

Операционные расходы:

Военные силы: 47%.

Ремонтные работы: 34%.

Задания и борьба с монстрами: 19%.

Нынешняя ситуация была несопоставима с Морой. При текущих темпах развития Моря, ее экономический рост всего за несколько дней мог потягаться с суммарными показателями экономики Крепости Варго за всё время, начиная от самого дня её освобождения. Но, если учитывать оживленную торговлю с другими расами, чрезвычайно сложные охотничьи угодья, разбросанные по окрестностям крепости, экономический потенциал Крепости Варго был попросту огромным.

Если наладить общественную безопасность, сюда просто хлынет поток мигрантов из перенаселенной Моря и прочих областей.

Виид считал, что управлять двумя территориями гораздо лучше, чем одной.

«Так я получу больше налогов»

Хоть Крепость Варго и переживала всего лишь первые дни своей новой жизни, текущая скорость её восстановления была невероятной. После окончания битвы с Бессмертным Легионом здесь редко где можно было найти неповрежденное здание. Стены находились в таком состоянии, что они не могли помешать пробраться внутрь даже оголодавшему волку, но теперь город становился практически неприступным.

- Операционное окно лорда!

- Вы можете использовать свои полномочия как лорда, чтобы отдавать приказы жителям.

Принудительные команды могут привести к понижению лояльности жителей и дестабилизировать общественный порядок.

- Раздать мясо из хранилищ замка лорда. Пусть жители наедятся досыта.

В Крепости Варго тоже существовали специализированные здания, подобные зернохранилищам Моря.

- Вы уверены, что хотите раздать мясо из хранилищ местным жителям?

- Да, пусть едят.

- Следуя повелению лорда, запасы мяса начали распределяться среди жителей.

Двери на склады были открыты и жители брали от туда столько мяса, сколько хотели. Поскольку в этом регионе велась активная охота, запасы мяса были достаточно внушительными.

Виид же выгрузил перед собой целую 20-метровую гору из мяса. Любому простому человеку стало бы плохо от такого количества еды, но не МЕЧам, чей аппетит разыгрался лишь сильнее.

- Ну что, давайте приготовим барбекю и всё это съедим!

- Урааааа!

- Как и ожидалось от Виида.

- А этот человек-лорд весьма щедр.

Люди выражали ему свою благодарность уже за само намерение всех накормить.

- Э-э, я, конечно, прошу прощения... Но если на складах закончится всё мясо, то что они будут есть завтра? - подойдя к Вииду, спросила Ирен.

- Ну, знаешь, как говорится: «Никогда не откладывай на завтра то, что можешь сделать сегодня».

- В смысле?

- Мораль в этой поговорке такая - о завтрашней работе мы будем думать завтра.

- ...

Виид интерпретировал известное высказывание так, как сам этого хотел. Однако, не смотря ни на что, в Крепости Варго начался целый мясной фестиваль. Даже торговцы отложили в сторону все свои дела и отправились жарить мясо. Это же касалось и игроков, которые всего несколько минут назад собирались отправиться за пределы города, а теперь разбились на группы по два-

три человека и занялись разведением костров.

Нигде, помимо Крепости Варго, еще не было видано, чтобы одновременно десять тысяч игроков принялись жарить и поедать мясо.

Виид быстро занялся приготовлением тушеного мяса и другими блюдами, которые хорошо с ним сочетались.

Порции, которые готовил Виид, были настолько большими, что ими могли насытиться десять человек одновременно! По мере наполнения столов перед ним, у всех стоявших рядом людей начали появляться одни и те же мысли:

«У него настолько высокие кулинарные навыки, что один только аромат этих блюд заставляет меня пускать слюнки»

«Я должна выйти замуж за парня, который умеет готовить. Кто-нибудь вроде Виида-нима, кто всегда готовил бы мне завтрак по утрам, был бы идеальным вариантом»

«Как у него только получается готовить так много блюд сразу»

Основное блюдо, мясо, всё ещё готовилось и никто не смел даже попробовать его на соль. Пока инструктора и ученики беспокойно ерзали на своих местах, 1-ый МЕЧ даже не притронулся к закускам и сидел с беспристрастным выражением лица, как по-настоящему умудренный жизнью человек.

Виид одновременно готовил огромное количество блюд, чтобы ими можно было заставить каждый из столов, но при этом процесс приготовления шел весьма быстро. Фрукты, лапша и даже принесенная Зефи рыба – были приготовлены и расставлены по столам.

Видя такое обилие продуктов, хотелось есть до тех пор, пока не лопнет желудок. Даже игроки, которые просто пришли посмотреть как готовит Виид, начали принюхиваться и пускать слюни.

Как только стол целиком наполнился гарнирами, Виид подал мясо.

Кра-а-а-ак!

Стол не выдержал нагрузки и с оглушительным треском проломился. Так случилось потому, что Виид слегка подпилит его четыре ноги. Ничто так не нагоняет аппетит, как стол, ломящийся от еды!

МЕЧи подняли свои вилки.

- Давайте есть.

- Налетай!

В Крепости Варго началась самая настоящая «мясная вечеринка».

Глава 8: Месторасположение Ратцебурга.

Во время работы над очередной картиной Петров узнал, что вернулся Виид.

- Мой заклятый враг наконец-то вернулся.

Рисуя в Крепости Варго, Петрову начало нравиться это место. По сравнению с другими регионами, здесь было много игроков высокого уровня, а за воротами города простиралось настоящее раздолье для любителей приключений. Количество игроков и жителей быстро росло, и со временем это место начало приобретать античный лоск.

Петров думал, что, наверное, он не был бы против стать местным лордом.

- Я слышал, что лорд устраивает мясную вечеринку!

- В самом деле?

- Он открыл склады, чтобы все могли бесплатно брать мясо. Мы можем есть столько, сколько хотим! А еще говорят, что если пойти туда, где находится сам лорд, он лично приготовит для вас мясо!

- Тогда чего же мы ждем?!

Простое появление Виида вызвало шума больше, чем осада крепости целой армией монстров. Игроки, словно одичавшие, бежали к хранилищам и брали там мясо. Много им брать не удавалось, поскольку мясо весило достаточно много, но отказаться от него они тоже не могли, ведь эту еду дал им бесплатно сам лорд Виид.

- Ням-м! Это сочное мясо кабана каждый раз сводит меня с ума!

- Точно! Я думаю, что вкус мяса лучше, потому что мы здорово набегались и проголодались.

Хлюк.

Петров, рисуя настенный мурал, невольно сглотнул.

«Я больше не могу этого выносить. Может, сначала поесть, а потом уже продолжить?»

Он не хотел быть в долгу у Виида и скоро собирался бросить ему вызов... Но почему это соперничество было для него таким важным?

«Ладно, просто пойду попробую»

Петров пошел туда, где по словам игроков, Виид лично жарил мясо каждому желающему.

В том месте оказалась длинная очередь из игроков и жителей, которые с нетерпением ждали хотя бы кусочка еды.

- Как думаете, есть шанс, что мы сегодня попробуем эту вкуснятину?

- Очередь быстро продвигается, поэтому... Думаю, через час дойдет и до нас.

Петров тяжело вздохнул и встал в конец очереди. Ему предстояло долгое ожидание, но видя как много людей занимают здесь места, он не мог не задаться вопросом: каким же на вкус окажется это мясо?

Незаметно для Петрова рядом с Виидом появилось несколько оживленных скульптур. Самые крупные оживленные скульптуры жили за пределами крепости, так что сейчас возле Виида были только Цербер и Рыцарь Севилль, которые тоже получили свою порцию еды.

- Гав! Гав!

Получив маленький кусочек мяса, Цербер преданно завилял хвостом, выпрашивая добавки, а когда это не сработало - он упал на спину и стал выкатываться у ног своего хозяина. Такой уровень близости Петров никогда раньше не видел у сурового стража адских врат.

- Вкус мяса просто феноменальный. Думаю, навык Готовки Виида выше, чем моё Владение Мечом.

Даже Рыцарь Севилль, похоже, с повышенным уважением относился к Вииду.

С его исключительным контролем над огненной стихией, жарящееся мясо становилось румяным и сочным даже от простого добавления чесночной соли.

Все усилия, которые Петров приложил, чтобы заполучить сердца и умы оживленных скульптур, были смыты, как рисунок на песчаном берегу.

«Нет, нет. Это ещё не конец. Если через какое-то время я продолжу своё дело, то получу ещё один шанс»

Петров продолжал стоять в очереди, ломая себе голову подобными вещами и слушая болтовню других людей.

- Лорд Виид, похоже, популярен среди дам.

- Да, с ним постоянно красивые женщины.

Очередь сдвинулась и теперь Петров мог лично видеть Виида. Скульптор вызвал духа огня по имени Огонёк, чтобы жарить и тушить мясо сразу на нескольких плитах. Его ловкие движения, когда он нарезал его, посыпал перцем и солью, выглядели максимально естественными.

- Кхек! А это что за красавица?

В этот момент Петров увидел Хварен. Эта редкой красоты девушка стояла вместе с Виидом и помогала ему готовить. Её лицо сильно покраснелось от жара готовящейся еды.

«Как такая красота может находиться рядом с таким, как он?»

Эта мысль ещё больше подогрела ненависть Петрова к Вииду. И в этот самый момент он увидел, как Виид берет кусочек мяса и кладет его в рот другой девушке! Девушка, которая никак не выходила у Петрова из головы.

Юрин, с которой он познакомился в Замке Святого Георгия, ела мясо, приготовленное Виидом. Они пробыли вместе совсем недолго, но даже за это время она оставила в сердце Петрова по-настоящему огненный след.

«Это же Юрин»

Вид того, как Юрин ласково улыбается Вииду, насквозь пронзил сердце Петрова. Он очень хотел вновь встретиться с ней, но не в такой обстановке, когда ему приходилось стоять в

очереди, чтобы купить мяса.

«Я должен собраться с духом, развернуться и навсегда покинуть Крепость Варго»

Петров хотел похоронить все свои планы и уйти. Но причиной, которая не позволяла ему это сделать, было лицо Юрин, стоявшей рядом с Виидом. В ушах Петрова даже зазвенело от волнения.

- Кто эта девушка?

- Я слышал, что она художница...

- Разве ты не в курсе? Это же младшая сестра Виида. Она была вместе с ним, когда тот отправился на приключения в Королевство Вампиров.

- Она очень милая. Хотел бы я, чтобы у меня была такая девушка...

- Если Виид станет моим зятем, я уверен, что передо мной откроется море возможностей.

Петров изменился в лице и вновь повернулся к Юрин.

«Значит, она его сестра...»

Теперь он понял, почему Юрин нарисовала то граффити в Замке Святого Георгия.

Стоимость всех продуктов питания и напитков, которые поглощали МЕЧи, оплачивалась Виидом.

- Уууф.

- Мне, ик... Мне кажется, я сейчас умру. Мой желудок точно лопнет.

Из-за их обжорства Здоровье действительно резко упало. Но даже после этого они были только рады новым порциям.

- Мясо!

- Это ребрышки?

- Да, это тушеные ребрышки с травами.

Виид постоянно приносил им добавку, и МЕЧи попросту не могли от неё отказаться, чтобы не показаться невежливыми. Это была ситуация, когда все 504 человека могли умереть из-за переедания!

«Повар - опасная профессия»

«Никогда не думал, что люди, бесстрашно сражавшиеся с Костяным Драконом, могут быть побеждены таким вот способом...»

Такие рациональные люди, как Пэйл и Зефи, наелись даже просто глядя на весь этот процесс. Они не могли не поразиться тому, как МЕЧи продолжают очищать тарелки.

Когда башня из мяса вот-вот должна была подойти к концу, с охоты вернулась другая группа варваров и выложила новую, еще более высокую мясную башню.

- Мясо!

- Вах!

Остальные игроки сидели рядом с МЕЧами и ели.

- Давайте наедемся как следует!

- Вы только посмотрите, это же директор Ким!

- Господин директор, не нагружайте нас завтра работой, мы хотим уйти домой пораньше.

- Мы должны как следует отдохнуть на выходных. Даже роботы устают, а мы всего лишь люди!

- Экзамены, работа, тесты, экзамены, работа, тесты. Rrrr! Да кому это всё под силу?

Игроки поедали мясо и выплескивали свой стресс, который успели накопить в реальной жизни.

- Ох и наемся же я сегодня.

- Мясо, пожаренное Виидом-нимом, – самое лучшее!

Некоторые феи просто влетали в тарелки с мясом. Они были настолько прожорливыми, что, объевшись, больше не могли летать, как бы сильно не пытались махать при этом своими крылышками.

Когда наступила ночь, МЕЧи развели несколько костров и расселись вокруг. Еда подходила к концу и они жарили оставшееся мясо для последнего приема пищи.

- Кажется, в эти времена у Виида много врагов, – произнес 1-ый МЕЧ.

- Я видел по новостям, что Гильдия Гермес пыталась его убить, – ответил 3-ий МЕЧ.

4-ый и 5-ый МЕЧи также прокомментировали слова Учителя.

- Я слышал, что эти ублюдки совсем бессовестные. Они порочные и жадные.

- По-видимому, эти поганцы самые сильные на Версальском Континенте. Никто не может сопротивляться этим гадам.

Ученики спокойно слушали старших. 1-ый МЕЧ сам выстраивал ход беседы, и другие инструкторы с серьезными лицами его поддерживали, а потому никто из учеников не смел их перебивать.

1-ый МЕЧ кивнул и продолжил.

- Нет никакой необходимости вмешиваться в войну нашего младшего. У него, наверное, есть свои соображения по этому поводу.

Естественно, Виид принял кое-какие контрмеры против Гильдии Гермес. Ей всё ещё не удалось полностью захватить континент, и он твердо намеревался сопротивляться до самого конца.

На данный момент у Виида была возможность воспользоваться Скульптурной Трансформацией, чтобы незаметно путешествовать и выполнить свою первоочередную цель – закончить Задание на Мастера и отыскать последнее наследие скульпторов. А даже если после всего этого он не сможет избежать лап Гильдии Гермес... Он заключит с ними какую-нибудь сделку.

- Верно. У нашего младшего наверняка есть какие-то идеи, так что оставив его один на один... Но я, как инструктор, не могу видеть, как наши самые младшие ведут бой совсем одни, – прокомментировал 3-ий МЕЧ, а затем поспешно добавил, – Вы всё правильно говорите, Учитель. И я уверен, что если мы оставим его наедине со своей судьбой, он проявит себя самым должным образом. Но мы, как его старшие братья, обязаны ему помочь.

1-ый МЕЧ поднял голову и посмотрел на ночной небосвод, усеянный звездами.

- Этот Версальский Континент – поистине загадочное место. Он наполнен свободой. Всю свою жизнь я шел дорогой меча, но даже я не мог себе представить, что однажды наступит день, когда у меня появится такая свобода действий...

- ...

Инструкторы и ученики могли понять слова своего Учителя. Пусть их тела и разум были доведены до совершенства, на практике они практически не применяли свои навыки.

А здесь, даже учитывая все эти сложные переменные, как например характеристики, уровни, текущее значение навыков, было место, где они могли не выпускать свои мечи из рук. Они могли сражаться с сильными противниками, отправляться навстречу приключениям и встречать новых друзей. Это был мир, о котором мечтал каждый из них.

- Я считаю, что если человек силен, то он имеет право завоевать континент. Но нельзя терпеть, когда эти вульгарные ублюдки обдирают слабых и тиранят весь континент.

- Мы тоже так думаем.

1-ый МЕЧ широко улыбнулся и спросил:

- Мы получили здесь много удовольствия, не так ли?

- Да.

- Мы наслаждались проведенным здесь временем.

МЕЧи не ходили по чьим-то поручениям убивать монстров или повышать те или иные навыки до определенного уровня. Всё, что они делали, происходило от их собственной мотивации. Иногда они делали сумасшедшие вещи, но при этом на полную наслаждались свободой, которую им предоставлял Версальский Континент.

- Думаю, пришло время стать сильными. Сильными настолько, чтобы вне зависимости от того, какой бы шквал ударов на нас не обрушился, мы не упали. Давайте проверим, может ли сила одного человека, а не какой-то гильдии, изменить мир.

Инструкторы и ученики понимали, что настоящему шторму может противостоять лишь сильнейший. Они поклялись в своих сердцах, что непременно получат уровни и прочие присущие Королевской Дороге важные элементы, чтобы стать по-настоящему сильными.

Ратцебург.

Ли Хэн пытался найти в своем компьютере что-нибудь о древнем городе, но это название не упоминалось ни на одном из форумов, связанных с Королевской Дорогой. Большинство сообщений, хлынувших на форумы словно речной поток из прорвавшейся плотины, касалось желаний вступить в Гильдию Гермес или же попыток организовать противодействие Церкви Эмбиню.

- Скорее всего, я буду первым, кто узнает об этом городе.

Если он обыщет весь континент, то наверняка его найдет. Но, чтобы на это ушли не годы бесполезных странствий, ему нужно было сузить область поисков.

- К счастью, это явно не где-то в полярных регионах.

Следуя логике и увиденному климату, Ратцебург также был не в тропиках, не в пустыне и не в зоне ледников.

- Область, в которой жили четыре расы до того, как разошлись по миру... Вероятность того, что это остров, также невысока.

Возможно, ему придется исследовать умеренно большие острова, но этим следовало заняться только после того, как на самом континенте города не окажется.

- Место с широкой рекой и равнинами.

Ли Хэн открыл карту Версальского Континента и начал поиски.

Места, которые всё ещё были не полностью изучены или по-прежнему закрыты туманом войны, также вряд ли заслуживали внимания.

- Местный ландшафт должен быть достаточно плоским, чтобы все четыре расы могли построить там великий город.

Даже такие простые выводы значительно уменьшили количество регионов, которые ему предстояло обследовать.

- Они построили свои дома из камня. Но я уверен, что у них были способы строительства своих жилищ из глины или древесины... Подождите, может быть, это просто эльфы отвергли подобные методы? Нет, нет. Важно то, что рядом с ними было место, в котором можно было добывать камни для всего этого строительства. Возможно, это какой-то карьер, который они разрабатывали...

По мере продолжения поисков он обнаружил, что мест с подобными географическими особенностями достаточно много в свободных городах Альянса Бриттен и Королевстве Риттен.

- Если принимать во внимание миграцию птиц и региональные цветы с деревьями... Шансы на то, что город находится в одном из этих королевств, - высоки.

Предполагаемое местонахождение Ратцебурга было к югу от центра континента. Там была достаточно плодородная земля, а по окрестностям бродило совсем немного монстров. По этим широким землям протекало 24 реки.

Используя свой талант в отношении работы с камнями, а также основываясь на географических данных, ему удалось сократить число до 130 возможных мест, которые находились вблизи рек.

- Не так то просто найти город, который существовал несколько тысяч лет назад.

Один только подробный анализ карты занял три дня. При этом все предполагаемые места ему приходилось искать вручную.

- Я должен посмотреть на фотографии, сделанные туристами.

Когда игрок отправлялся исследовать новую область или посещал неизвестные места, то он, как правило, фотографировал их, и загружал всё в интернет. Таким образом, Ли Хэн мог не выходя из дому посмотреть на большинство тех регионов, которые он хотел увидеть.

- Так, это не совсем то. Даже если учитывать, что за всё это время равнины могли порости кустарником и деревьями... Течение реки и направление захода солнца - не такие. А ещё на равнинах слишком много камней и выращивать там нормальный урожай было бы просто невозможно. В этом месте должны быть золотистые поля, на которых под умеренным ветром колыхается урожай...

Земля, которую он сейчас осматривал, не имела ни малейших следов сельскохозяйственной деятельности.

Ли Хэн даже вступил в некоторые группы, чтобы получить доступ к еще большему количеству фотографий.

- Мечта настоящего фермера в Королевской Дороге.
- Королевский фермер.
- От рассады до урожая. Гильдия Фермеров.
- Разглядывание красиво цветущих цветов - радость для наших сердец. Мёд и бабочки.
- Спекуляции с инвестициями в землю. Станьте богатыми, лёжа дома на диване. Гильдия сухопутных торговцев.

Все эти группы так или иначе имели свои интересы к земле. Так что Ли Хэн использовал фотографии, загруженные в интернет членами этих групп. Те места, которые не попадали под критерии Ратцебурга, отбрасывались им без малейших угрызений совести.

- Уф, дедуктивный метод совсем не прост. Это очень тяжелая работа.

Просмотр фотографий оказался трудным и нелегким делом. Но эта альтернатива была куда лучше, чем личное исследование абсолютно каждого региона. Потратив два дня на просеивание предполагаемых вариантов, их количество сократилось до 68.

- Город должен находиться в одном из этих мест. Это настоящая игра-головоломка. Игра, для которой потребуются все мои мозговые силы.

Из шестидесяти восьми мест в сорока двух уже были человеческие города или деревни.

Ратцебург должен располагаться в таком регионе, который годился для всех рас, а географические особенности помогали бы легко защищаться от монстров.

- Если бы я хотел себе построить дом...

Ли Хэн начал представлять себе место, где действительно хотел бы жить! Место, где не нужно было бы думать о цене земли и ему просто нужно было бы выбрать абсолютно любую точку, которую он хотел.

- Я должен найти лучшее место.

Ли Хэн подумал, что наиболее предпочтительным является регион Альбас. Здесь были широкие плодородные поля, а сама земля идеально подходила для поселения и была окружена широкой рекой, защищавшей этот район от монстров сразу с трех сторон. Кроме того, за равнинами располагалась скалистая гора, где вполне могли добываться камни для строительства домов.

- Если вот здесь разместить орков, то можно достаточно эффективно обороняться. Кроме того, вне зависимости от того, что происходит, зернохранилище всегда в безопасности.

Это место выглядело крайне удачным для защиты от набегов монстров, а поблизости были все самые необходимые материалы для жизнедеятельности.

Было еще пять вполне неплохих мест, каждое из которых располагало пригодными для жилья землями.

- Совершенно очевидно, что город должен быть в одном из этих мест... - произнес Ли Хэн и впал в настоящее уныние. Все они располагались далеко друг от друга, и на посещение каждого из них потребовалось бы значительное количество времени.

Кроме того, на месте возможного расположения Ратцебурга уже были построены города.

- Для начала стоит посетить регион Альбас. До следующего пункта назначения далеко, так что, надеюсь, мне повезет с первой попытки.

После долгих размышлений он наконец принял решение. Помимо изучения карты Версальского Континента всё это время Ли Хэн параллельно был занят учебой в университете и работой над скульптурами в Крепости Варго.

- Братик, ты еще не спишь?

Дверь гостиную открылась и на пороге показалась Ли Хаян, одетая в пижаму.

- Нет. Нужно кое-о чем подумать.

Доставая молоко из холодильника, Хаян спросила:

- А в чем проблема?

- Мне дали задание - найти самый первый город на Версальском Континенте, - ответил Ли Хэн и подробно объяснил ей всю ситуацию. Информация и фотографии, которые он распечатал с компьютера, были эквивалентны трем томам объемной книги. Также он откуда-то принес доску, которая была заполнена каракулями и какими-то непонятными заметками.

Всё это выглядело так, словно Ли Хэн был главным героем археологической драмы, которому никак не удавалось найти вожделенный город.

- А вот видео, которое мне показали. Используя его, я собрал все доступные материалы, чтобы определить его возможное месторасположение, - произнес Ли Хэн вкрадчивым и тихим голосом. Он вёл себя как истинный старший брат, который хотел, чтобы его младшая сестренка поняла, насколько он умён.

- Ах, значит эта картина - образ того города?

- Правильно.

Навыки рисования Ли Хэна были такими, что лягушки у него выглядели динозаврами, реки - червями, а муравьи - роботами-трансформерами. Однако благодаря видео-ролику и фотографиям он смог создать достаточно четкую топографическую карту.

- Хм, разве это не Боронис из Королевства Айдерн?

- Что? Та нет, это, скорее всего, один из свободных городов в Альбасе.

- Нет, братик. Я уже была там однажды, чтобы посмотреть на фестиваль бабочек, который они проводили, - сказала Юрин и, взяв компьютерную мышку, вывела на экран видео Борониса, - Вот, смотри. Оно?

Пейзаж выглядел точь в точь таким же, каким его Ли Хэн видел при получении задания. Река, извивающаяся словно змея, широкие равнины с птицами и цветущими деревьями... Казалось, что всё это совершенно не было затронуто временем. Пусть течение реки немного и изменилось, но горный хребет, видневшийся вдалеке, остался точно таким же.

- Смотри, братик, это Плато Ольгоро, а это - Великие Поля Ильса. Правда?

- ...

Ли Хэн уставился в монитор, но сколько бы он ни пытался отыскать хотя бы малейшее расхождение, у него ничего не получалось.

Сходство с Ратцебургом было прямо-таки жутким.

- Гм! Что ж, тогда прежде чем отправиться в Альбас, мы сделаем небольшой крюк.

Глава 9: Открытие первого города.

Первый город, Ратцебург, предположительно был именно тем местом, где когда-то все четыре основные расы жили в мире и гармонии.

Таким образом, Виид прибыл в Боронис – регион, который Юрин уже раньше посещала для того, чтобы принять участие в местном знаменитом фестивале. Благодаря этому, они смогли попасть туда довольно просто, воспользовавшись Картинной Телепортацией.

«А здесь довольно много людей»

Виид поднялся на самую вершину Плато Ольгоро и начал осмотр окрестностей.

В небесах парили стаи птиц, а внизу виднелось множество путешественников и просто туристов.

Прогуливаясь вдоль Реки Тинус, он забросил в неё удочку, и улов не заставил себя ждать.

- О, ещё одна крупненькая!

- Братик, сколько ты уже наловил?

- Думаю, больше двадцати.

Это была широкая и полноводная река, наполовину заполненная водой, наполовину – рыбой! Ни один рыбак не мог пройти мимо, не закинув в неё хотя бы раз свою удочку.

На Великих Полях Ильса выращивались всевозможные культуры, а плодородная почва могла прокормить несметное количество людей. Развив свою экономику и промышленность ещё на ранних этапах, жители Королевства Айдерн построили здесь Замок Боронис. Но затем, двести лет спустя, они возвели ещё более величественную крепость чуть дальше, на Плато Ольгоро, куда и переселились.

Таким образом, в настоящее время Замок Боронис был заброшен и представлял собой достопримечательность для туристов.

- Я более чем уверен, что Ратцебург находится где-то здесь.

Виид брёл вдоль реки и задавался вопросом – где выгоднее всего можно было расположить древний город, чтобы наиболее эффективно защищаться от монстров.

- Насколько я помню, он должен быть где-то рядом...

Прошло уже много сотен лет, и окрестности были засыпаны горами речного песка.

- Что ж, это неплохая возможность увеличить свои навыки в рыбалке, – пробормотал Виид, в очередной раз забросив свою удочку.

Если бы он начал работать здесь над скульптурами, это привлекло бы излишнее внимание людей и, что ещё хуже, Гильдию Гермес, которая могла отправить сюда своих убийц. Итак, он решил заняться самым простым делом – рыбалкой.

- Господин, в этом месте плохой клев, – дали ему совет проходящие мимо игроки-девушки, пока Виид всё равно продолжал упорно забрасывать крючок в воду.

- Так-так, эта красавица слишком большая, чтобы положить её в рюкзак.

Он выловил настолько большую рыбину, что с трудом мог поднять её двумя руками.

- Может, просто съесть её? Если я обжарю её на огне, то вкус должен оказаться вполне съедобным.

Хоть Река Тинус и кишела рыбой, но далеко не каждый рыбак мог поймать такой крупный экземпляр, как это удалось Вииду. Благодаря его навыку Рыбалки, который находился на 5-ом среднем уровне, приманка сама двигалась под водой. Она слегка покачивалась в такт течению, словно предлагая более крупным рыбам себя попробовать!

Таким образом, клёв у Виида шел намного лучше, чем у остальных рыбаков, и ему удалось наловить достаточно много крупных рыб.

Вдоль Реки Тинус расположилось довольно много людей, старательно поднимающих свой навык Рыбалки. Среди всех остальных было даже три игрока, чей уровень тоже достиг среднего, но в целом, людей, ловивших по рыбине за раз, как Виид, было совсем немного. Используя свой 8-ой продвинутый уровень Ремесла, он ловко справлялся с любой рыбой, прикладывая оптимальное количество силы, чтобы не порвать леску и не упустить улов.

Учитывая то, что Виид весьма внушительно поднял текущее значение Рыбалки во время мореплавания, за несколько коротких дней, проведенных на реке, он наконец достиг 6-го среднего уровня.

- Навык Рыбалки достиг 100% на 5-ом среднем уровне и перешел на 6-ой.

Значительно увеличился шанс поймать редких рыб.

Максимальный запас Здоровья увеличился на 1,800.

Теперь от всех Ваших рыбных блюд будет исходить непередаваемый аромат.

- Слава увеличилась на 35.

- Стойкость увеличилась на 4.

- Выносливость увеличилась на 3.

- Вы получили титул «Настойчивый Рыбак».

При длительном пребывании в одном месте, эффективность Рыбалки увеличивается на 4%.

Потребление Живучести уменьшено.

Даже ночью Река Тинус кишела рыбаками, а потому Вииду постоянно следовало соблюдать осторожность в проведении раскопок.

- Эй, реликвии, пора появляться. Конечно, будет лучше, если среди вас окажется что-нибудь ценное.

Если бы ему посчастливилось найти какую-нибудь реликвию Ратцебурга, она была бы вне всяческой конкуренции! Таким образом, Виид усердно копал землю не только из-за задания, но и желая хорошо на этом нажиться.

Яма, которую Виид тайком рыл под покровом ночи, была по-настоящему глубокой. Опыт, полученный во время раскопок в Джиголесе, даром не пропал.

- Если бы от этого не поднималось моё текущее значение Рыбалки и Горнодобывающего Ремесла, я бы сошел с ума от скуки.

Учитывая то, сколько он перенес страданий и лишений, рытьё земли было для него детской забавой! Если сравнивать то, что он делал в Джиголесе и то, чем был занят сейчас – то тогда ему приходилось горбатиться, будто он был чернорабочим, а сейчас – попал на курорт.

Виид продолжал рыть землю своей лопатой, укрывшись в густых зарослях кустарника, а излишки земли и песка сбрасывал прямо в реку. Как ни странно, но возле предполагаемого места нахождения Ратцебурга, клёв шел неважно, а потому люди были рассредоточены вдоль всей Реки Тинус.

Так или иначе, но его навыки Рыбалки и Горнодобывающего Ремесла росли с каждым днем.

- Будучи скульптором, я должен быть талантливым во всём.

Утром, когда он в очередной раз решил порыбачить, что-то клюнуло.

- Рыба?

Это нечто было очень тяжелым, но при этом не ощущалось живым существом. В то время, как опытный рыбак срезал бы свою леску, Виид десять минут боролся и наконец-то смог вытащить новый улов.

Благодаря своему навыку Шитья, он лично сделал для себя леску, которая обладала

повышенной прочностью по сравнению с теми, которые продавались на рынке.

Дзынь!

- Вы выловили из Реки Тинус древнюю реликвию - Каменный Молот.

- Удача увеличилась на 1.

- Текущее значение Рыбалки увеличилось.

- Только один паршивый каменный молот так поднял моё текущее значение... Это не может быть обычным явлением. Идентификация!

- Треснутый Каменный Молот.

Прочность: 7/19.

Атака: 2-9.

Молот, сделанный из обломков камней.

Вероятнее всего, когда-то его использовали для охоты.

Ограничения: отсутствуют.

Эффекты:

Если молот экипирует орк, сила атаки увеличится на 20%.

- Это оно!

Сама по себе реликвия была ничем по сравнению с тем, что он ожидал отыскать, но Виид получил четкое подтверждение тому, что Ратцебург был именно здесь. В обычной ситуации, он бы попросту выбросил такой предмет, ведь его нельзя было продать даже за пару медяков, но сейчас Виид бережно спрятал его в свой рюкзак.

- Никогда не знаешь, сколько могут дать за ту или иную реликвию.

Виид преисполнился новыми ожиданиями от утренней рыбалки, ведь теперь он знал - что закидывает удочку не просто стоя на берегу какой-то случайной реки, а в самом сердце древнего города Ратцебурга!

Спустя какое-то время ему удалось выловить несколько медных щитов, сломанные наконечники стрел, керамику и посуду. В то время, как большинство из добытых им вещей были обыкновенными безделушками, некоторые, судя по всему, представляли собой работы древних гномов.

- Глубже должен я копать, иначе денег не видать, - довольно прищуриваясь, напевал Виид.

По утрам и днем он рыбачил, а когда начинало смеркаться - отправлялся рыть ямы.

- Чем глубже будет яма - тем больше мой доход, и золото осветит к утру мне небосвод!

Забыв обо всем на свете, он работал и работал, а издаваемые им звуки со стороны напоминали кладбище, где одновременно роется десяток могил.

- Это первый город, так что я уверен, что здесь захоронено множество интересных предметов. Возможно, мне просто попадетсЯ клад с золотом, серебром и драгоценностями...

Мечты порочного чернокопателя!

Но реальность была жестокой. После нескольких дней рытья земли, всё, что ему удалось выкопать - это камни и песок, а желанные сокровища так и не показались.

Вшух-вшух-вшух!

Даже тогда Виид не терял надежды заработать большие деньги и продолжал взмахивать лопатой. И наконец, он наткнулся на скульптуру, высеченную из камня! У неё отсутствовала рука и нога, но сама работа отчетливо изображала какого-то орка.

- Идентификация! - произнес взволнованный Виид, а затем использовал Скульптурные Воспоминания.

- Только благодаря Вам мы снова смогли отогнать монстров и остаться в живых.
- Чвик! Я сделал то, что должен был сделать. Не стоит благодарности. Чвик!
- Ах, да, я слышал, что у господина Ульчи родился новый сын?
- Да, он скоро уже и меня догонит. Это моя гордость, чви-чвик!
- Достопочтенный Ульчи, а ещё я сделал скульптуру Вашего седьмого сына. Вот, возьмите её.

Ульчи был орком-воином, чье тело было покрыто шрамами и татуировками. Он посмотрел на протянутую ему скульптуру, которая изображала юного орка. Судьба орков была такова, что они быстро достигали совершеннолетия и не щадя себя сразу же бросались в бесчисленные сражения. Для них скульптуры, на которых запечатлевались члены их семьи, были самыми ценными подарками.

- Спасибо, я буду беречь её, чвик!

Держа скульптуру в своей покрытой шерстью руке, Ульчи пригнулся и вышел из мастерской гнома. Он стоял на одной из улиц Ратцебурга, по которой бегали и весело галдели человеческие дети.

- Добрый вечер, дядя Ульчи!
- Сегодня Вы тоже поймали много монстров? Мой папа сказал мне, чтобы я Вас обязательно поблагодарил.
- Мы очень гордимся, что у нас есть такой сильный и отважный дяденька Ульчи.

Помимо детей, к орку то и дело обращались другие люди, приглашая его в гости или просто перекидываясь с ним парой слов. Немного пообщавшись, Ульчи отправился домой. Поскольку орки часто сражались, их дома находились на окраине города.

- Ох, ну наконец-то, чви-чвик!

На пороге показалась женщина-орк. Ульчи крепко обнял её и зашел внутрь. У него была большая семья: одних только сыновей было 13. В доме практически не было мебели, а единственным украшением были скульптуры, висящие возле двери.

Люди и эльфы возделывали поля и работали над расширением города. Гномы были заняты работой над оружием и доспехами для орков. А сами орки ценой своих жизней защищали город от набегов любых монстров, которые только хотели на них напасть.

Орки были последней линией защиты, и если они потерпят неудачу – то обречен будет весь город. Именно поэтому, какие бы потери они не несли, орки никогда не отступали.

Сыновья Ульчи вырастали и уходили из отцовского дома, чтобы сражаться. Первый, второй... Мало кто из них возвращался. И единственным напоминанием о них становились новые скульптуры, висящие возле входной двери.

Но орки стойко преодолевали все трудности и продолжали увеличивать свою популяцию. Люди и эльфы тоже не теряли времени и развивались.

Вслед за земледелием человеческая раса овладела ремеслом. Хоть ни один человек и не

сравнится в силе с потенциалом крепкого орка, которым они обладали с самого рождения, люди смогли преодолеть свои недостатки благодаря быстрой обучаемости и умению взаимодействовать с маной.

Эльфы же открыли стрельбу из луков и сумели найти общий язык с духами, а потому перестали нуждаться в защите орков. Гномы углубились в совершенствование своих навыков обработки металлов. Благодаря острому оружию и прочным доспехам, они перестали бояться монстров.

Вскоре уровень развития дошел до такой степени, когда четыре расы больше не могли плодотворно сотрудничать друг с другом.

А скульптура орка продолжала смотреть на этот мир и слушать, что говорят проходившие мимо жители Ратцебурга.

- Люди нас не уважают, чви-чвик!

- Орки слишком много едят! Сколько бы мы пшеницы не вырастили, она вся пропадает в желудках орков! Скоро нам и самим еды перестанет хватать.

- Как долго ещё нам, эльфам, жить бок о бок с невеждами, ничего не знающими о силе природы?

- Они абсолютно безрассудно используют экипировку, которую мы им предоставляем. Да кем бы они вообще были, если бы не мы, гномы? Эти глупцы не смогли бы нормально ни сражаться, ни работать. Я просто вне себя, когда вижу, как бесталанно эти дураки используют наши инструменты.

Между четырьмя расами завязалась вражда. Первыми покинули город орки. Их численность росла слишком быстро, а потому они не могли вечно оставаться в пределах какого-то одного города. Таким образом, пока окрестности Ратцебурга всё ещё кишели монстрами, отважные вожди повели своих воинов-орков на поиски новых мест для жизни.

Вскоре после ухода орков, покинули город и эльфы, отдав предпочтение вечно зеленым лесам.

Некоторое время люди и гномы продолжали жить вместе, скованные необходимостью. Но прошли годы, и гномы, ещё больше усовершенствовав свои кузнечные навыки, перебрались в горы, стремясь отыскать больше материалов, пригодных для дальнейшего развития своего мастерства.

Некоторое время люди продолжали в одиночку противостоять нашествиям монстров. С уходом эльфов количество собираемого урожая снизилось в половину, однако люди сумели перенять у них некоторые методы возделывания почвы и повысили её урожайность до прежнего уровня. Также, проконсультировавшись с гномами, они подготовились к набегам монстров, укрепив стены и построив крепость.

И так, в последние дни Ратцебурга, единственной населявшей его расой – были люди. Но поскольку сам город изначально был спланирован для пребывания в нем четырех разных рас, людям трудно было комфортно обустроиться посреди этой путаницы из разно-размерных домов и прочих зданий.

В конце концов, люди тоже покинули Ратцебург, решив основать своё собственное королевство.

Первый город был брошен. А через несколько десятилетий Река Тинус вышла из своих берегов

и медленно смела с лица земли древний Ратцебург. Это была одна из причин, почему Великие Поля Ильса были настолько плодородны.

Спустя ещё какое-то время произошло новое наводнение, и те обветшалые здания, которые ещё оставались, были окончательно затоплены и разрушены. Потоки воды несли в себе камни, деревья и тонны ила, которые осели и похоронили под собой некогда процветавший Ратцебург. Дождь, река, палящее солнце и время сделали своё дело.

А скульптура седьмого сына была погребена глубоко в ущелье под куском скалы.

- Вы завершили задание «Город Ратцебург».

Вам удалось отыскать древний город Ратцебург!

Эта находка заставит историков переписать всю историю о людях, гномах, эльфах и орках. Сообщив об этом открытии в любое из королевств или представителям одной из четырех рас, Вы получите признание, достижения и Славу.

Награда за задание:

Вы можете сообщить о своём открытии официальным лицам любого королевства или представителям эльфов, людей, орков и гномов, за что получите соответствующую награду.

Также Вы можете получить некоторое вознаграждение и начать следующее задание у эльфийской старейшины, Ранделии.

- Слава увеличилась на 4,300.

- Вы получили новый уровень.

- Вы получили новый уровень.

- Все характеристики увеличились на 4.

- Вы узнали исторический факт. Благодаря этому особому опыту, Интеллект и Мудрость увеличились на 5.

- Благодаря открытию древнего города, Ваше Горнодобывающее Ремесло увеличилось на 1.

- Не знаю от того ли, что это Задание на Мастера, но награды просто потрясающие.

Несмотря на то, что уровень Виида уже был выше 400-го, полученное им количество опыта было попросту астрономическим. Будь его уровень ниже, то он наверняка получил бы сразу десяток уровней, как в случае с победой над Личем Шайяром и его нежитью.

- Я более чем уверен, что на этом не конец. Но если посреди задания такие награды, то что-же будет в конце?

На лице Виида появилась злая ухмылка. Он первым отыскал Ратцебург, а значит все другие, кто захочет пойти по его стопам - получат куда меньшее вознаграждение. Первопроходцы всегда получали максимальную компенсацию.

- Без сомнений, мне нужно быть на шаг впереди других. Если сравнивать это задание с сильным снегопадом, то мои следы на снегу станут руководством для прохождения другим людям.

Хоть Виид и был настроен положительно, в данный момент его сердце было черным.

- Пока я первый, мне нужно успеть собрать все сливки. Кто знает, какой джек-пот может достаться последующим игрокам.

Тот, кто первым выполнял то или иное задание, мог монополизировать большинство наград и сокровищ!

Таким образом, обнаружив Ратцебург, Виид при помощи Картинной Телепортации Юрин вернулся в эльфийскую деревню.

Тем временем вблизи Деревни Павро в Лесу Жизни шло сражение с войсками Гильдии Гермес. С целью быстро покорить маленькую деревушку, Гильдия Гермес собрала внушительные силы. Но эльфы воззвали к волшебству, защищавшему их поселение, из-за чего быстрый захват не удался, и гермесовцы были втянуты в бой с лесными духами и деревьями, которые существенно

затрудняли их продвижение. Даже монстры и звери покидали свои логова, чтобы напасть на чужаков.

В разгар этой битвы начали прибывать эльфийские воины, подключаясь к сражению с захватчиками. Несмотря на то, что их противником была хваленая Гильдия Гермес, эльфийские лучники, ожившие деревья и магия шаманов смогли сдержать вражеский натиск. Гильдия Гермес не смогла даже войти в деревню и вынуждена была сражаться с эльфами.

Более того, такой поворот событий вызвал крайнее недовольство игроков.

- Эта ублюдочная Гильдия Гермес на всё хочет наложить свои лапы.

- Неужели им настолько мало Королевства Калламор, что теперь они захотели заграбастать себе ещё и эльфийские деревни?

- Как только я вижу этих гадов, то не перестаю злиться несколько дней подряд. А пока я останусь в деревне и буду её защищать.

Виид появился на входе в деревню, который охранялся эльфами. На данный момент Гильдия Гермес вынуждена была отступить на некоторое расстояние от деревни.

- Я вернулся, чтобы сообщить об открытии Ратцебурга. Эта скульптура и эти артефакты являются свидетельством моего открытия.

Виид сообщил о своем успехе Ранделии.

- Поразительно. Вы отыскали столь древние реликвии...

То, что Ранделия назвала реликвиями, было каменным молотом, ожерельем из зубов и кусочками керамического горшка. Подобный антиквариат никому и даром был не нужен, но в нём хранилась глубокая история.

- Я никогда не думала, что основываясь на моей истории Вам удастся найти Ратцебург. Я мало чем могу вознаградить Вас, но...

Виид вздохнул. Он уже обобрал большинство фруктовых деревьев в её саду, так что не особо рассчитывал получить от Ранделии что-нибудь особенное. Вот если бы он отправился в какое-нибудь королевство или к представителям конкретной расы, он мог бы рассчитывать на что-то действительно стоящее.

- Вот, возьмите эту карту.

- Вы получили карту с подробным описанием Леса жизни.

На карте присутствуют следующие обозначения:

Деревня эльфов, места обитания монстров, роща и луга с лечебными травами.

- Спасибо. Буду её беречь.

Виид подумал, что это тоже достаточно приличная награда за задание. Лес Жизни представлял собой весьма обширную область, в которой гибли даже игроки-эльфы. Имея на руках подробную карту, в нём стало бы куда проще охотиться и путешествовать.

- Но видеть эту скульптуру в таком плачевном состоянии - поистине горестно.

Ранделия с сожалением посмотрела на жалкое состояние скульптуры орка.

- Я считаю, что легенда о Ратцебурге - это то, что должен знать каждый. Если бы Вы смогли восстановить эту скульптуру до её первоначального состояния, то, думаю, она стала бы хорошим подарком для орков.

Дзынь!

- «Скульптура Седьмого Сына Орка».

Множество орков пролило свою кровь во имя Ратцебурга. Без их благородной жертвы, вполне возможно, что люди, эльфы и гномы не сумели бы пережить те времена.

Расскажите оркам правду о Ратцебурге!

Если Вы сможете восстановить скульптуру до состояния новой, - она станет символом благодарности оркам за их былые заслуги.

Уровень сложности:

Задание на Мастера-Скульптора.

Ограничения:

Скульптурное Ремесло должно быть как минимум 8-го продвинутого уровня.

Вы должны иметь дружеские отношения с орками.

- Я расскажу оркам о Ратцебурге, - принял задание Виид и покинул эльфийскую деревушку.

- Не могу в это поверить! Это же какой-то абсурд!

У жителей Версальского Континента появилась горячая тема для обсуждения.

- Вы слышали? Получается, что люди, гномы и эльфы в прошлом жили вместе с этими примитивными орками.

- Это открытие настолько велико, что нам, очевидно, придется переписывать все исторические справочники.

- Ох, Вы тоже об это знаете? Величайшее открытие, совершенное скульптором-авантюристом Виидом!

- Только Вииду под силу найти нечто такое, что может встряхнуть весь континент! Независимо от того, насколько тяжела задача, на него можно положиться. Конечно, если бы нам пришлось его нанимать - то это стоило бы очень дорого.... Но его усилия стоят каждого потраченного медяка.

Как только Виид завершил ещё одно тяжелейшее задание, других игроков охватила зависть.

- Ох, когда же мне достанется что-нибудь подобное?

- Думаю, что сейчас он занят чем-то поистине грандиозным, раз это включает в себя не только людей, но ещё и орков, эльфов и гномов.

- Благодаря этому, слава Виида распространится среди всех четырех рас.

Благодаря открытию Ратцебурга, даже отношения между расами стали улучшаться.

- Есть одно дельце, которое я хочу доверить именно гномам. Не уверен, что вы захотите за него браться, но мне нужно семь острых мечей вашей работы.

- Недавно я видел стаю монстров, скрывавшихся в лесу. Если бы только люди смогли о них позаботиться - это было бы большой для нас услугой... Уничтожьте их логово, и мы в долгу не остаемся.

Отношения между расами начали теплеть, и вскоре сгенерировалось больше количество межрасовых заданий.

Раньше, когда случалось какое-нибудь особое событие, эльфы всегда пытались совладать с ним своими собственными силами. Орки, с их гордостью, тоже никогда ничего не просили у гномов. Но теперь они открыли двери друг перед другом и начали полноценное сотрудничество.

Как для Виида, учитывая его Славу и репутацию, он и без того мог получить задание от представителя любой расы. Подобные изменения никак на него не повлияли, но для рядовых игроков это был настоящий переворот.

Жители продолжали болтать друг с другом:

- Удивительно, как только Виид смог отыскать местоположение первого города. Я слышал, что он уже сообщил об этом открытии королю Королевства Айдерн. В награду Королевство Айдерн признало его должность лорда в Море и вручило ему символический меч. Я слышал это от

королевской стражи, а значит это абсолютная правда.

- А я слышал, что он получил приглашение от самого короля принять участие в придворном собрании прямо во время того, как летел на одной из своих виверн. Это просто поразительная сцена... Как только я себе её представляю, моё сердце хочет выпрыгнуть из груди. Если бы я не был пекарем, то сегодня же отправился бы на поиски приключений!

- Похоже, он также сообщил о своем открытии в Альянсе Бриттен, Королевстве Бакума и Королевстве Харуган. Кажется, он получил немалую награду за свои усилия.

- Вы в курсе? Виид уже побывал в Королевстве Риттен. Не так давно он сделал скульптуру для короля и, похоже, они стали близкими знакомыми. Король лично встретил его и попросил вырезать скульптуры королевы, принца и всех остальных членов королевской семьи.

- Ну, естественно, любой король на континенте захочет себе скульптуру великого Виида, который постоянно поражает всех своими приключениями.

- Муууууу!

Пользуясь случаем, Желтоватый наслаждался долгожданной свободой и отводил душу, любуясь видами вокруг Моря. С его величественно возвышающимися рогами, подчеркнутыми мышцами и мощной фигурой, ни один другой бык не мог соперничать с его внешностью.

- Муууууу!

После того, как Виид дал ему жизнь, в Море прямо-таки вспыхнула популяция коров.

Не было такой коровы, которая бы не смотрела на Желтоватого с полными восхищения глазами. Даже совсем молодые коровы с желанием глядели на Желтоватого.

«Наконец-то я понимаю, почему некоторые люди говорят, что мир - прекрасное место»

Желтоватый уверенно шагал по окрестностям Моря, словно единовластный и суверенный император всех коров. Хоть и бывали случаи, когда другие быки бросали вызов Желтоватому, он не прятался и всегда смотрел им в глаза. Он не избежал ни одного поединка, смело сталкиваясь своей головой с конкурентом! Опуская рога и набирая скорость, каждый их двух быков пытался взять верх над другим! Эта дуэль требовала непревзойденной силы и выносливости, но Желтоватый легко добивался успеха, побеждая всех своих соперников одного за другим.

«Это всё благодаря Хозяину»

Желтоватый наконец-то понял, почему его Хозяин так настаивал на том, что каждый бык должен быть силён и требовал, чтобы он таскал на спине тяжелые грузы.

«Это всё для того, чтобы я мог стать тем, кем я есть»

Вот в чем состояла причина, по которой его заставляли спать на холоде и в жаре, а также охотиться даже тогда, когда по его спине бил град.

Когда в Море увеличилось число быков и коров, он отчетливо помнил, как Виид завел его на заднюю аллею и отступил в сторону, чтобы понаблюдать за его боем против сильного

противника.

За этим стоял глубокий смысл! Единственный способ получить уважение телок – побеждать других быков!

В каждом новом бою Желтоватый хоть и не мог повернуться к своему Хозяину, но всегда слышал, как тот его подбадривает.

- Желтоватый, ты должен победить! Задави его! Я воспитал тебя, чтобы ты был сильным. Ты можешь это сделать! Единственное, что тебе нужно для победы, – это вера в то, что ты сможешь одолеть его!

И Желтоватый всегда побеждал, слушая восторженные возгласы толпы.

Хотя временами ему казалось, что он ошибается, глядя как люди после боёв начинают обмениваться деньгами.

«Я скучаю по Хозяину»

Желтоватый очень хотел увидеть Вииду прямо сейчас.

Глава 10: Былая слава орков.

Во время своего пребывания в Королевстве Риттен, Виид занялся работой над скульптурой, которую заказал ему сам король. Скульптурное Ремесло Виида находилось уже на достаточно высоком уровне, и его текущее значение составляло 32,7% 8-го продвинутого уровня. Благодаря этому, на работу стало уходить куда меньше времени.

- Скажите, а Вы можете сделать мою скульптуру такой, чтобы она вся сверкала?
- Госпожа принцесса, Ваша красота заставляет её сиять сама по себе. Но если хотите - я сделаю это. Ох, к слову, для этого мне понадобится ещё немного золота.
- Я немедленно распоряжусь, чтобы Вам прислали всё, что нужно.

Виид с удовольствием создал по скульптуре для каждого члена королевской семьи. То, что он делал, скорее следовало рассматривать не как искусство, а как источник дополнительного дохода.

Поскольку Кузнечное Ремесло Виида не было столь высоким, как Скульптурное, при работе с металлом был высокий шанс неудачи. Однако он старался изо всех сил, прикладывая душу и сердце. Даже Королева не смогла удержаться от похвалы, глядя как он инкрустирует корону.

- Я смотрю, у Вас немалый талант в обращении с драгоценными камнями.

На лице Виида появилась довольная улыбка, отдаленно напоминающая смущение.

- Я с самого первого дня посвятил себя ваянию, а потому не могу сделать что-то, недостойное Вашего Величества.
- Если считаете нужным добавить ещё драгоценных камней - я предоставлю Вам их.

Даже когда работа была практически завершена, Виид всё равно не сбавлял оборотов, поскольку хотел получить максимум от казны Королевства Риттен!

Главная задача, которая была перед ним поставлена, - создание скульптуры короля, королевы, принца и принцессы, держащихся за руки. А вокруг должны были находиться кланяющиеся и выражающие свою почтительность дворяне. Всё это увеличило объем работы, однако с каждым часом тяжелел и рюкзак Виида, в который попадали все неиспользованные материалы.

В результате Вииду удалась работа, которая могла похвастаться по-настоящему чистым блеском, при этом драгоценные камни, золото и дополнительные эффекты лишь подчеркивали её яркость. Это была одна из самых роскошных и экстравагантных работ, которые ему доводилось делать. Виид не пропустил ни одной мельчайшей детали и отшлифовал каждый миллиметр изготовленных скульптур.

Узнав, что работа практически готова, король, королева, принц и принцесса пожелали лично присутствовать при заключительном этапе.

Дзынь!

- Пожалуйста, дайте название завершенной скульптуре.

- Учитывая непостижимую славу Его Величества, короля Королевства Риттен, я назову её «Его Бессмертное Величество и Его Семья», - громко произнёс Виид, чтобы услышали все собравшиеся.

- Подтвердите название: «Его Бессмертное Величество и Его Семья». Верно?

- Именно!

- Вы завершили создание Превосходной работы - «Его Бессмертное Величество и Его Семья»!

Быть правителем Королевства Риттен - означает нести на своих плечах безмерную ответственность за своих подданных. Но известный скульптор потратил целую гору сокровищ, драгоценностей и золота для создания всего лишь нескольких статуй.

Вследствие создания этой работы, в Королевстве Риттен появится новый налог - налог на короля.

Создатель этой скульптуры вряд ли сумеет избежать критики историков.

Тем не менее, статуи из золота и драгоценных камней - изящны и будут сверкать под лучами солнца ещё много десятилетий.

Художественная ценность: 923.

- Эффекты:

Скульптура «Его Бессмертное Величество и Его Семья» увеличивает лояльность дворян по отношению к членам королевской семьи.

Увеличивается Слава Королевства Риттен.

В связи с созданием скульптуры, начало расти недовольство на юге государства.

В горных регионах королевства будут чаще появляться бандиты.

Количество созданных Превосходных работ: 106.

- Вы получили опыт в Скульптурном Ремесле.

- Вы получили опыт в Кузнечном Ремесле.

- Благодаря изображению королевской семьи, Ваша Слава увеличилась на 514.

- Искусство увеличилось на 5.

- Удача увеличилась на 3.

- Очарование увеличилось на 5.

Король выглядел очень довольным.

- Какая прекрасная работа.
- Для меня, как для скульптора, было честью изобразить Ваше Величество.
- Позвольте мне пригласить Вас к обеденному столу.
- Благодарю, Ваше Величество, но мне не нужно есть, чтобы понять Вашу доброту.

Хоть это и было настоящей редкостью, но Виид всё-таки отказался от бесплатной еды. Он уже успел поесть прямо во время работы над скульптурой, да и в рюкзаке был запас высококачественных продуктов.

Но самой главной причиной отказа было то, что его рюкзак был битком набит остатками драгоценных камней и золота, а потому он хотел сбежать отсюда как можно скорей!

- 3-я Виверна!

Королевство Риттен было известно своими широкими просторами, и Виид немедля позвал всегда ненасытную 3-ю Виверну, которая тотчас же прилетела к нему.

- Что ж, удачи Вам.
- С нетерпением буду ждать следующей встречи с Вами.
- Будете в наших краях - заезжайте. Как король, я буду всегда рад принять такого дорогого гостя.

Виид запрыгнул на спину 3-ей Виверны и довольно завопил, когда оказался в небе. Стоявшие на земле солдаты и знать удивленно посмотрели вверх, глядя на улетающий силуэт Виида.

- 3-я, мне жаль, что ты не успела вдоволь наесться.
- Куееек!
- Тяжело? Это из-за рюкзака, в котором много денег. И я на все эти деньги куплю отборной конины.

Будучи много раз обманутой подобным образом, 3-я Виверна хотела было не согласиться, но...

- И я скормлю её только тебе одной.
- Куееееек!

3-я Виверна всем своим видом источала радость.

- Тогда вперед! К землям орков!

Территория орков.

У этих земель не было своего собственного официального названия, и таковыми считалось всё, что располагалось за Горами Юрокина и далее на восток. Именно здесь чаще всего встречались именно орки, а не какие-либо представители других рас.

- Чви-чви!

- Чвик!

Теперь глубоко в горах можно было услышать новый звук, существенно отличающийся от щебета птиц. После того, как Виид победил в Горах Юрокина армию Бессмертного Легиона, игрокам открылась возможность выбирать расу орков. С того самого дня игроки начали бурную активность на востоке Версальского Континента.

Естественно, игрокам, избравшим расу орков, приходилось сталкиваться с определенными сложностями, в отличие от тех, кто начинал свой путь в одном из развитых городов Центрального Континента, окруженного прочными стенами.

Орки были вынуждены преодолевать множество лишений, проживая в Горах Юрокина. Их поселения то и дело атаковали сильные монстры, доспехи и оружие были недостаточно прочными, а еды постоянно не хватало. Игрокам-оркам было гораздо труднее на старте, чем другим.

- Охх, моя деревня разрушена! Чвик!

Набеги монстров происходили чуть ли не ежедневно, но и орки не сидели сложа руки. Они собирались тысячами и даже десятками тысяч и отбивали свои владения обратно.

- Чвик, месть!

- Чви-чви!

Бесстрашные орки намеревались взять Горы Юрокина под свой полный контроль.

- На этот раз мы сможем вдоволь наесться.

Орки могли увеличивать свою популяцию просто благодаря обильному питанию. Считалось, что скорость их размножения и отменные боевые качества – являются их наилучшими отличительными особенностями. И это действительно было не преувеличением. Ну и помимо всего прочего, благодаря своим крепким телам, орки бесстрашно бросались в любое сражение.

Мечь, еда, защита территории, исследование подземелий – все эти вещи, так или иначе, лишь способствовали развитию расы орков, которые в настоящее время были заняты освоением горного хребта, бесконечно раскинувшегося в сторону юго-востока.

Тем, кому по душе крепкие мышцы и массовые побоища, – определенно стоит выбрать расу орка. Но если игрок заинтересован в сложной стратегии и тактике – то ему не стоит даже начинать играть орком.

- Что ты сказал? Повтори-ка мне всё с самого начала.

- Я говорю, что в долине, которая находится за горным ущельем, был обнаружен проход, который мы можем взять под контроль и обеспечить проход караванам.

Чем сложнее были слова – тем хуже они воспринимались орками.

- Он оскорбил наше племя, чвик!

- Убить, чви-чви!

В свою очередь, только здесь игроки могли быстро снять весь свой накопленный стресс. Есть, играть и вместе сражаться – таким был путь орков.

Некоторое время спустя Виид прибыл в крепость орков, которая находилась в регионе Бурузии, расположенном к востоку от горного хребта.

Крепость, которую называли Пламенной, представляла собой настоящий мегаполис орков. Подобное вполне можно было бы увидеть у людей или гномов, но полноценный город, населенный орками, был поистине чем-то необычным. Однако Вииду можно было не переживать о взаимопонимании с орками, поскольку его близость с ними находилась на крайне высоком уровне.

Орк Каричи! Будь то горы или долины – не было такого орка, который бы о нём не знал!

Скульптура седьмого сына Ульчи была полностью восстановлена и, благодаря тому, что была Превосходной работой, выглядела достаточно похожей на свой прообраз.

- Я прибыл сюда, чтобы показать вам это.

Для того, чтобы рассказать оркам о Ратцебурге, Виид трансформировался в Каричи.

- Вы выглядите просто прекрасно, чви-чви. Ничуть не похудели, чвик!

Орки, в том числе женского пола, с завистью смотрели на Виида. Среди всех орков Каричи выделялся особенно! После битвы с Бессмертным Легионом его выпертые зубы и преисполненное эгоизма жестокое лицо стало символом истинной мужественности для каждого орка.

- Если хотите стать как Ульчи, – вам нужно съесть целое стадо монстров. Таким образом, вы станете крепкими и сильными, чвик.

- Спасибо, что сказали мне, чви-чви!

- А сейчас я расскажу вам о Ратцебурге. Прочистите уши и слушайте, чвик!

Вскоре все орки заговорили о Ратцебурге. При этом Виид совершенно не заботился о том, насколько четко будут истолкованы его слова. Так или иначе, это были орки, которые не всегда воспринимали всё, что им рассказывали. Таким образом, в беспокойстве о подобных вещах не было никакой необходимости.

- Мы, орки, охраняли другие расы, чвик!

- Наши предки были великими орками, чви!

- Ульчи – вот образец для подражания, чвик-чвик!

- Я слышал, что в те времена было много сильных орков, и я хочу стать таким же, чвик!

- Ратцебург. Мы все вместе жили там в гармонии, чви.

- Давайте поделим еду, чви-чви.

Если орки с кем-то делили еду, то такой человек становился для них настоящим соратником.

- Идёмте охотиться, оркам нужно больше мяса, чвик!

- Вы сообщили об открытии Ратцебурга вождю орков, Бульчи.

Теперь орки знают, что когда-то они сражались бок о бок с другими расами и были воплощением храбрости и смелости.

В качестве награды, Ваша близость с орками будет расти всякий раз, когда Вы будете их чему-нибудь учить.

- Благодаря Вашим достижениям, связанным с открытием древнего города, Слава увеличилась на 960.

- Мужество увеличилось на 13.

- Лидерство увеличилось на 9.

- Харизма увеличилась на 7.

- Боевой дух увеличился на 6.

- Отношения между людьми, эльфами и орками изменились на «дружественные».

- Неприветливые отношения между гномами и орками слегка улучшились.

Пообщавшись с вождем, Виид получил поистине внушительную компенсацию за свои труды.

Впрочем, когда он докладывал об открытии Ратцебурга королям, его Слава, Честь, Мужество, Харизма и прочие характеристики тоже значительно возрастали. Причина этого заключалась в том, что каждая новость, принесенная авантюристом, воздействовала на огромное количество людей.

Для того, чтобы завершить очередной этап задания, Виид вытащил скульптуру.

- Вот, чвик. У меня есть скульптура.

- Чви-чви. Кажется, она отражает какого-то храброго орка, чвик.

Дзынь!

- Вы завершили задание «Скульптура Седьмого Сына Орка».

Давно утерянная скульптура вернулась в руки орков.

Глядя на неё, орки будут раздумывать над дружбой с другими расами.

- Чвиииик, - издал ожидающий звук Виид.

Он и вправду ожидал ещё одной награды !

Он должен был получить как можно больше от своего Задания на Мастера! А ещё ему было интересно узнать, каким же будет продолжение этой цепочки поручений.

«Эта скульптура... Неужели он заберёт её совершенно бесплатно? Может награда за это задание - изменение отношения к оркам?»

Поскольку орки были прямолинейными и честными созданиями, Виид рассчитывал, что ему предложат любую награду на его выбор.

- Чвик-чвик, идите за мной, - проговорил Бульчи и зашел в свою палатку.

Это был тот самый момент, которого Виид так ждал!

Войдя в палатку, он увидел стол, за которым сидела пухленькая женщина-орк и несколько орков-подростков.

- Чвик, давай поедим. Ты, должно быть, потратил много сил на поиски этой скульптуры.

- ...

Оказалось, что это и есть форма вознаграждения за задание!

Для остальных десятков миллионов орков совместный обед с самим вождем Бульчи был бы огромной честью.

«Не может быть, что бы на этом всё закончилось», - смущенно улыбнулся Виид и сел за стол.

В конце концов, не отказываться же ему от уже приготовленного обеда.

Поскольку на данный момент Виид был в теле Каричи, то за один присест он умудрился съесть несколько жареных оленей.

Когда с трапезой было покончено, Бульчи серьезно сказал:

- Я дам Вам 100,000 орков, чви-чви.

- Чвик?

Виид непонимающе наклонил голову.

- Им нравится следовать за Каричи, чвик-чвик.

- Чвик!

Теперь Виид понял.

В некоторых заданиях в качестве награды можно было получить определенное количество войск!

- Что Вы, не стоит. Чвик!

Но Виид наотрез отказался!

Как только Виид представил, как голодная орда орков опустошает запасы Мору, ему стало дурно.

Хоть 100,000 орков - не так уж и много, учитывая их общую численность, боевая мощь представителей этой расы действительно потрясала. Однако если бы он взял их с собой в Мору, то за несколько месяцев они могли бы полностью заполнить весь город, подчистив до нуля все запасы.

- Кроме того, Каричи, у меня есть что показать Вам. Чви-чви!

- Что? Чвик.

Бульчи отошел вглубь своей палатки и начал отбрасывать в сторону лежащую на полу солому. Спустя несколько секунд обнаружился вход в подвал.

- Это должно держаться в абсолютном секрете, чви-чви. Только орки-вожди знают об этом месте.

- Мой рот на замке, чвик!

Бульчи спустился в подвал и, достав оттуда какой-то шлем, показал ему.

- Это самый старый шлем, который когда-либо использовался предыдущими вождями-орками. Вы знаете, что он собой представляет?

Виид присел и осторожно стер с предмета налипши грязи.

Глядя на него, он мог с точностью сказать, что железо не было переплавлено должным образом. Оно было расплавлено лишь наполовину.

Работа была грубой, а три торчащих рога лишь портили о нем общее впечатление.

- Посмотрим, чвик-чвик, - ответил Виид и активировал навык идентификации.

- Шлем Вождя Орков.

Прочность: 24/60.

Защита: 129.

Этот шлем был подарен гномами легендарному вождю Парачи.

Он был выкован в первом городе Ратцебурге, где бок о бок жили все четыре расы.

В то время гномы-ремесленники изготавливали самые тяжелые и громоздкие шлемы, и хоть уже прошло много времени, но этот стальной шлем всё ещё может сберечь жизнь какому-нибудь орку.

Ограничения:

Только для орков.

Уровень: 570 и выше.

Сила: 2,300 и выше.

Эффекты:

Обладателя данного шлема будут слушаться все орки.

Поднимает рождаемость орков на 50%.

Абсолютное сопротивление силам природы и магии.

Если монстр сильнее Вас, Ваша Сила увеличивается на 40%.

Ваш разум полностью невосприимчив к воздействию магии.

Все боевые характеристики увеличиваются на 25.

Урон от боевых навыков увеличивается на 35%.

Предмет не подлежит восстановлению.

- Благодаря идентификации исторического предмета, текущее значение Кузнечного Ремесла немного увеличилось.

- Чвиииик! - протяжно фыркнул Виид.

Это был просто потрясающий предмет, который вполне можно было назвать уникальным в своём роде.

- Он принадлежал Парачи, чвик.

- Чви-чви! Парачи! Вы действительно слышали о нем! Он был величайшим вождем орков, и я во всём пытаюсь ему подражать. Чвик!

Даже самые могучие орки выросли на рассказах о легенде своей расы - великом Парачи. Родители орков, родители их родителей, все знали, что Парачи - образец силы и мощи орков.

Но для Виида этот старый шлем ничем не отличался от обычного сокровища. Из-за невозможности отремонтировать этот шлем, его постоянное использование в боях было попросту невозможным, да и высокие требования по Силе мог преодолеть далеко не каждый игрок.

Однако тот вождь орков, который будет обладать достаточной Силой, чтобы надеть этот шлем, получит мощную прибавку к своему урону и власти.

Затем взгляд Виида упал на торчащие из шлема три рога.

Эта часть шлема выглядела не особо потрепанной и, казалось, была сделана с использованием костей животных.

- Возможно, эта часть... Чвик. Идентификация!

- Рог Стального Шлема.

Прочность: 14/25.

Рог, сделанный из кости мантикоры и подчеркивающий величие орков.

Добытые орками рога были успешно обработаны гномами и использованы в изготовлении шлемов.

Художественная ценность: 59.

Эффекты:

Удары головой наносят на 7% больше урона.

Прочитав описание рога, Виид использовал Скульптурные Воспоминания, и перед его глазами потекли образы о временах, когда жил сам Парачи.

Величайший вождь орков, Парачи!

Огромный орк стоял высоко на холме и смотрел своими ясными глазами на раскинувшийся перед ним город.

Он видел, как в Ратцебурге кипит работа по возведению новых домов для его сородичей и других рас.

- Вперед, чвик!

Парачи неустанно воевал в окрестностях города с полчищами монстров, которые пытались в него вторгнуться.

Несмотря на то, что Ратцебург постоянно рос и развивался, это не останавливало монстров, жаждавших поживиться обилием находящейся в нём еды.

Парачи не только стоял во главе защиты города, он ещё и водил за собой своё войско, чтобы контратаковать и уничтожать логова самих монстров.

С каждым днем площадь, занимаемая Ратцебургом, становилась всё шире и шире.

- Чвик-чвик! В этом году мы должны посадить больше пшеницы, чвик. Давайте поделим урожай так, чтобы всем хватило еды, чви.

Им восхищались не только орки, но даже люди, эльфы и гномы.

И вот, во главе с Парачи, орки смогли обеспечить безопасность даже в самых густонаселенных монстрами окрестностях.

Вождь орков охранял Ратцебург. Именно благодаря ему все четыре расы стали теми, кем были сейчас.

- Чвиик, - глубоко выдохнул Виид.

Он увидел, как вождь Парачи возглавляет армию орков в многочисленных сражениях. Несмотря на всю свою выдающуюся скорость воспроизводства, у орков не было надлежащей экипировки для охоты на таких монстров, как мантикоры.

В отличие от теперешних, те орки были прямо-таки невероятно смелыми. Эти эгоистичные создания в те времена были настолько преданы своим товарищам, что считали своим долгом умереть за людей.

Находясь под командованием Парачи, они получали бесценный опыт в многочисленных сражениях и настоящих, крупномасштабных баталиях.

Парачи был истинным вождем орков!

Благодаря ему количество орков выросло, а сами они окрепли. Даже после того, как Парачи умер, популяция орков в сорок раз превышала ту, которая была до того, как он стал вождем.

Начиная всего с 60,000 орков, Парачи смог вывести их из так-называемых темных веков.

«Должно быть, это было действительно весело»

Однако Виид не считал особо веселым наличие у себя в подчинении орды орков и невозможность делать то, что ему захочется. В то время как люди строили замки и города, орки лишились возможности свободно перемещаться по континенту и вынуждены были уйти вглубь восточных регионов.

Тем не менее, всё это были дела минувших дней, и сейчас игрокам-оркам предоставлялась

полная свобода передвижения.

- Если Вам удалось вспомнить великого Паричи, то Вы - настоящий везунчик. Возможно, обычному орку это не под силу, но вот скульптор или художник вполне мог бы справиться с одной задачей... - взяв шлем, проговорил Бульчи.

- Вы имеете ввиду скульптуру Паричи? Чвик. Если да, то я могу сделать её.

- Чвик! Это было бы великолепно, чви-чви!

Дзынь!

- «Скульптура Вождя Парачи».

Напомните оркам о давно позабытой славе.

Со времён исчезновения Ратцебурга прошло уже много веков, и они мало что помнят о великом вожде Парачи.

Создайте скульптуру этого вождя, чтобы воскресить в сердцах орков их веру и храбрость. Увидев её, орки вспомнят о своих древних инстинктах и неудержимой силе.

После успешного завершения скульптуры, у расы орков повысится рождаемость и увеличится Сила.

Уровень сложности:

Задание на Мастера-Скульптора.

Ограничения:

Скульптурное Ремесло должно быть как минимум 8-го продвинутого уровня.

Вы должны иметь дружеские отношения с орками.

Завершенная работа должна обладать статусом «Выдающегося Произведения».

Учитывая историю развития Версальского Континента, раса орков стала доступна игрокам несколько позже других, но благодаря этому скульптурному заданию игроки смогли бы

увидеть, насколько величественной некогда была эта раса.

- Я сделаю её, чвик!

- Вы приняли задание.

В отличие от своих обычных дней, сегодня Ю Бинг-джин сполна почувствовал, что стареет. Но даже несмотря на это, каждый раз, просыпаясь по утрам, его сердце взволнованно билось в груди.

- Какие же сегодня будут приключения? - говорил он, а затем садился перед экранами, на которых транслировались реальные события из Королевской Дороги.

Он наблюдал за множеством людей: за их амбициями, жадностью и неимением таланта добиться успеха.

Основными объектами наблюдения Ю Бинг-джина были высокоранговые игроки, но даже если ему кто-то был более симпатичен, чем остальные, он никогда и никому не помогал.

А ещё, будучи заинтересованным в Вииде, он постоянно следил за его приключениями. Глядя на то, как он путешествует, исследует подземелья и выполняет задания по всему миру, казалось, что для Вииды весь Версальский Континент мал.

И вот сейчас Ю Бинг-джин тоже ждал, когда его объект наблюдения продолжит выполнять новые, совершенно непредвиденные задания.

- Интересно, сколько страданий обрушится на него сегодня?

Смотреть на страдания Вииды - было особым удовольствием!

Рейдовый отряд Гильдии Гермес был попросту шокирован.

- У него что, нет ни одной слабости?

Гермесовцы прибыли в Лес Жизни с целью нападения на деревню эльфов, но Вииду всё равно удалось выполнить свои задания.

Мало того, что погибли их собственные игроки и солдаты, выросла и враждебность эльфов. В довершение, никаких положительных результатов от своей атаки они так и не получили.

Виид, в свою очередь, в самые короткие сроки успел побывать сразу в нескольких

королевствах.

Они постоянно слышали от жителей лестные отзывы о своем неприятеле, но при этом понимали, что даже если сумеют его выследить – то к моменту их прибытия Виида там уже не будет.

После того, как стали распространяться слухи о том, что Виид пребывает в гостях у королевской семьи в Королевстве Риттен, они подумали – что это их шанс прибыть вовремя, ведь ему, скульптору, придется там задержаться на некоторое время.

Однако, что они ему сделают, учитывая, что Виид находится в королевском замке?!

Если они нападут на него, то будут попросту уничтожены рыцарями и магами королевства.

Они бродили по окрестностям королевского замка ожидая его, и спустя какое-то время Виид действительно появился. В небе, улетающий на своей виверне. А вслед ему махали провожающие его люди, из-за чего плечи гермесовцев опустились окончательно.

- Ура! Да здравствует Виид!

- Пожалуйста, победите Гильдию Гермес.

- Я верю, что Вы сможете отбить нападение Церкви Эмбиню!

Жители и простые игроки выкрикивали слова поддержки, что в очередной раз подтверждало колоссальную популярность этого проклятого парня!

Игрокам Гильдии Гермес же ничего не оставалось, как просто смотреть ему вслед.

- Где еще мы можем его поймать?

- Так или иначе, гильдия поручила нам следить за ним, и рано или поздно нам представится возможность поймать его.

Как правило, обычные игроки редко когда покидали свое исходное королевство, и подавляющее большинство из них просто продолжало охотиться. В каждом королевстве существовали свои рекомендуемые охотничьи угодья под каждый уровень, где и проводили большую часть своего времени такие люди.

Поэтому, если Гильдии Гермес необходимо было с кем-то разобраться, она просто отправляла в то или иное место своих людей, которые дожидались свою цель и уничтожали её.

Однако сфера деятельности Виида не ограничивалась каким-то одним королевством. Этот человек путешествовал по всему континенту...

- Вы слышали новости на востоке? Орки все в счастье. Говорят, что какой-то орк сообщил им о великом открытии. Может, это был скульптор Виид?

- Теперь орки очень гордятся своим прошлым. До сих пор я был глуп и игнорировал орков, но теперь я должен признать, что они и вправду равные нам. Неужели всё это благодаря открытию Виида?

Рейдерская группа Гильдии Гермес была ошеломлена.

- Ещё хуже... Теперь земли орков...

- И когда мы туда выдвигаемся?

Глава 11: История орков.

Шкряб-шкряб-шкряб.

Виид уверенно орудовал своим ножом.

«Кое-что об орках я знаю»

Сложно было создать скульптуру того, с кем совершенно не знаком. И не менее трудно было найти баланс между отличительными признаками того или иного существа, поскольку именно они раскрывали его истинную личность. Но благодаря своим приключениям в облике Каричи среди разнообразных племен, Виид намного лучше разбирался в орках, чем кто-либо другой.

«Парачи был известен своей харизмой»

Хоть у него и были маленькие эгоистичные и злые глаза, это было всего лишь частью его внешности. Этому орку удавалось обеспечивать безопасность всех четырех рас, живших на

древнем Версальском Континенте.

Орки были жестокими существами и за всю свою историю завоевали немало земель. Они преодолевали скалы и пустыни, уничтожая на своем пути монстров. Они гордо выпячивали свою грудь, всем своим видом показывая, что орки обладают полной свободой и контролем над своими жизнями.

Виид решил вырезать скульптуру Парачи высоко над воротами Пламенной Крепости. Гигантский орк сжимал в руке глефу, при этом ревел и выглядел более чем внушительно.

- Чвик!

- Каричи что-то делает, чви-чви!

- Кажется, у Вас умелые руки, чвик.

- Каричи, пошли охотиться, чвик!

Проходящие мимо орки бросали на скульптуру свои оценивающие взгляды.

Если бы этой работой занимался какой-то рядовой скульптор, то он испытывал бы колоссальное давление. Орки считались дикими и бесцеремонными, а потому их наличие рядом наверняка вызвало бы определенную степень страха, из-за которой никому не удалось бы исполнить свою работу надлежащим образом.

Но вот Виида это совершенно не касалось.

- Чви, не отвлекайте меня. Прежде чем я освобожусь, мне нужно закончить работу.

- Чвик, наверное, будет здорово.

- Выглядит пугающе, чвик.

- Когда вернетесь с охоты, принесите мне что-нибудь поесть, чвик!

- Чвик, конечно, уважаемый Каричи!

Вместо того, чтобы бояться этих отвратительных орков, Виид ещё и умудрялся заниматься вымогательством еды!

Морда Каричи была на совершенно иной степени безобразия и могла напугать даже самого закаленного воина-орка.

Женщины-орки, в свою очередь, тайком смотрели на его раздутые мускулы, а иногда приносили ему вяленую конину, после чего смущенно убегали.

Орк, который был кумиром для всего мира орков!

Скульптура Парачи получилась попросту огромной и достигала 4 метров в высоту. Мощь и достоинство орков, которые она отражала, были видны даже издалека.

Над Пламенной Крепостью появилась статуя легендарного орка-героя!

Эта скульптура с первого взгляда говорила, что для её создания потребовались немалые усилия. А если внимательно присмотреться, то можно было рассмотреть даже мельчайшие детали.

Глаза и подбородок орка, вырезанные из камня, были коричневатого оттенка. Аккуратно воспроизведены были даже морщины на лбу и шее. Его грубые кожаные доспехи и огромные железные сапоги были очень похожи на прочие работы гномов тех времен. Толщина, длина и острота его глефы будто сами за себя говорили – это оружие особо смертоносное. Также Виид снабдил вождя огромным ножом, который, правда, вряд ли был особо полезен для него.

- Выглядит весьма неплохо... Чвик.

Дзынь!

- Пожалуйста, дайте название завершённой скульптуре.

- Имя, чвик. Что ж, это я уже решил. Вождь Орков Парачи.

- Подтвердите название: «Вождь Орков Парачи». Верно?

Поначалу он хотел сделать скульптуру только потому, что таковым было его задание. Но узнав историю жизни Парачи, он сам загорелся желанием сделать эту работу максимально хорошей. Хотя в своем сердце он всё ещё сожалел о количестве затраченных на неё материалов.

- Работа Каричи, чвик.

- Кхек! Теперь я ещё больше хочу стать отличным воином-орком, чви-чви!

- Такой красивый, чвик. Он выглядит надежным.

Видя, что орки радуются, глядя на скульптуру Парачи, Виид внезапно почувствовал, что у него на сердце стало легче.

Даже если задание будет провалено, по крайней мере он сумел заполнить сердца орков.

- Верно, Вождь Орков Парачи. Чви-чвик!

Дзынь!

- Вы завершили создание Выдающегося Произведения - «Вождь Орков Парачи»!

В истории Версальского Континента существует немало забытых героев древности.

Эта скульптура изображает великого вождя орков Парачи, легендарного лидера и защитника четырех рас.

Работа создана скульптором, который благодаря своему таланту раскрывает всему миру историю континента.

Эта безукоризненная и точная копия вождя орков Парачи вызывает у орков бесконечное чувство гордости.

Работа основана на славной истории орков.

Художественная ценность: 21,328.

- Эффекты:

Увеличивает максимальный запас Здоровья и Силы орков на 11%.

Увеличивает Харизму и Лидерство всех вождей орков на 14%.

Увеличивает процент рождаемости среди орков.

Орки будут более стойкими в сражениях с более сильными монстрами или с противниками, чьи характеристики выше их собственных.

Юные орки, увидевшие скульптуру Вождя Орков Парачи, будут расти на 20% быстрее.

Увеличивает скорость восстановления Здоровья орков, стоящих вблизи статуи, на 65%.

Благодаря созданию скульптуры, увеличена вероятность рождения вождей орков и орков-воинов.

Количество созданных Выдающихся Произведений: 11.

- Вы получили опыт в Скульптурном Ремесле.

- Понимание Скульптур увеличилось на 1.

- Вы получили опыт в Ремесле.

- Слава увеличилась на 2,178.

- Искусство увеличилось на 49.

- Харизма увеличилась на 22.

- Лидерство увеличилось на 22.

- Выносливость увеличилась на 25.

- В связи с созданием Выдающегося Произведения, все характеристики дополнительно увеличились на 3.

- Чвииниик!

Виид присмотрелся к информационному окошку и чуть было не заплакал. Его скульптура оказалась самым настоящим Выдающимся Произведением. Кроме того, Скульптурное Ремесло выросло на целых 6,2%.

«Наверное, это из-за больших размеров скульптуры. Хотя, я тоже неплохо постарался»

Так или иначе, работа оказалась успешной!

Затем к Вииду подошел Бульчи.

- Потрясающая работа, чвик! Великий Вождь держит в руках нож для разделки кожи, чвик. Парачи и правда так выглядел? Мне кажется, это просто фантастически, чвик!

- Да, именно так, чвик.

- Похоже, он может съесть за один укус даже ястреба, чвик.

- Легко, чви-чви.

- Мне нравится эта статуя, чвик. Вы действительно Каричи. Отличная работа! Чвик!

Дзынь!

- Вы завершили задание «Скульптура Вождя Парачи».

Благодаря появлению скульптуры легендарного вождя, исторические достижения орков, их мужество и сила будут признаны во всём мире.

Теперь глаза орков будут открыты для культуры. Орки, которые увидят эту скульптуру, поймут таинственную силу искусства.

- Вы завершили работу над скульптурой в процессе выполнения Задания на Мастера-Скульптора.

Эта работа будет почитаться орками как настоящее сокровище.

В деревнях и городах орков появится раздел «Культура», в связи с чем орки смогут наслаждаться лицезрением предметов искусства и обучаться навыкам, скрытых в них.

- Ваша близость с орками достигла статуса «братские отношения». Орки никогда не бросают

своих братьев, попавших в беду.

- Орки отметят успешное завершение скульптуры и по этому случаю проведут фестиваль.

Фестиваль будет длиться 25 дней.

Во время прохождения фестиваля рождаемость среди орков увеличится на 300%.

То, к чему привела скульптура Виида, было настоящим благословением для всех игроков-орков!

Учитывая то, что орки размножались с ужасающей скоростью, к концу фестиваля наверняка появится тонна новых орков.

Игроки, избравшие профессию воина-орка, как правило, всегда заняты тяжелой работой, даже если это касается охоты. Чтобы добыть себе пропитание, им приходится браться за опасные и трудоемкие задания. Но теперь, когда скорость роста молодых орков увеличится, игроки смогут набирать себе пополнение в отряды куда быстрее.

Версальский Континент был поистине огромным, и на нём до сих пор существовало множество неизведанных мест. Даже на севере, за исключением Моры, существовало разнообразие подземелий, охотничьих угодий и экстремально-холодные самые северные земли.

Однако развитие делало своё дело, и даже орки, обретя культуру, теперь со временем вполне могли основать своё собственное королевство.

«Учитывая их скорость размножения, это может произойти в самом ближайшем будущем»

До этого самого момента награды за прохождение Задания на Мастера были просто потрясающими, а потому Виид ждал, что дальше скажет ему Бульчи.

- Каричи, раньше я думал, что ты просто обыкновенный орк, чвик. Но теперь моё отношение к тебе изменилось, чви-чви.

- Что Вы, я ничем не лучше других. Тем не менее, я благодарен Вам за столь лестный отзыв.

- Не стоит благодарности. Каричи, я дам тебе 250,000 своих воинов! Чвик!

Подобная компенсация за труды Вииду была совершенно ни к чему.

- Чви-чви, право, не стоит.

- Не отказывайся! Я принял это решение, когда услышал песню, которую пели юные орки,

смотрящие на скульптуру над воротами крепости. Чви-чви!

- Какую песню, чвик?

- Я сам впервые её услышал, чвик, - ответил Бульчи, а затем стукнул своими двумя глефами друг о друга так, что в стороны разлетелись искры, и хрипло затянул:

Клац!

Мы вышли из теплой уютной пещеры. Клац!

Вокруг были монстры, ветра и ущелья. Клац!

Мы вместе стояли на горной вершине. Клац!

И вместе ложили мы предков в могилы. Клац!

Мы зиму прожили, настала весна. Клац!

Глазам нашим открылись цветущие поля. Клац!

Теперь это место - наш дом, наша крепость. Клац!

И будем бороться за землю мы слепо. Клац!

Какими бы страшными не были монстры. Клац!

Вы знайте -

Орк никогда не сдаётся!

Клац!

Мало того, что некоторые слова песни произносились весьма не точно, так ещё и клацающий звук скрежывающихся глеф по большей части заменял рифму. Каждые несколько слов Бульчи ритмично бил глефой о глефу, что делало его похожим на какого-то барабанщика.

Несмотря на то, что даже слушать эту песню было непросто, Виид захлопал в ладоши, присоединившись к остальным стоявшим вокруг оркам.

- Отличная песня, чвик!

- Естественно, любой орк скажет, что я искусен в пении, чви-чви-чви. Хотя, конечно, даже мне, вождю, не сравниться в этом таланте с Каричи, чвик!

- Вы получили информацию о четырех расах, проживавших в пещере.

Перед Виидом выскочило небольшое информационное окошко, а Бульчи тем временем продолжил:

- Каричи, что бы ты не делал, знай - мы всегда тебя поддержим, чвик! А песня, которую ты услышал, - явно появилась неспроста. Чвик, ты не мог бы узнать её происхождение?

Все знали о выдающихся песнях орков.

С тех пор, как игрокам открылась возможность выбирать эту расу, они и сами начали сочинять кое-какие песни. Вопрос состоял лишь в том - действительно ли старые песни орков указывают на то или иное сокровище или задание? В частности, если не знать точное местоположение Ратцебурга, то эта песня мало чем помогала его найти, а потому была абсолютно бесполезной.

Орки не вели летописей и не оставляли после себя никаких записей. Они быстро вырастали и, как правило, редко доживали до старости, погибая в бесчисленных сражениях. А потому единственным средством передачи важной информации своим потомкам были подобные песни.

Дзынь!

- «Убежище Четырех Рас».

Давным-давно орки, люди, эльфы и гномы жили в одной пещере.

Объединившись, четыре расы смогли выжить.

Узнайте, каким был их быт.

Уровень сложности:

Задание на Мастера-Скульптора.

Ограничения:

Скульптурное Ремесло должно быть как минимум 8-го продвинутого уровня.

- Чвик, конечно. Я всё выясню.

- Вы приняли задание.

- Уфф...

Волосы Ли Хэна были грязными, а всё его тело болело.

Он был закаленным, словно сталь, но учитывая то, что недавно он возобновил посещение университета, к тому же каждый день он играл в Королевскую Дорогу, - у Хэна накопилось немало усталости.

- Может, стоит отдохнуть хотя-бы денёк...

Совсем недавно ему довелось пройти через крупное событие в Королевстве Розенхайм, и даже по его окончанию он ещё ни дня не мог толком отдохнуть, поскольку погряз в бесконечной череде заданий.

Особо сильно у Ли Хэна болела голова. Поиски информации о Ратцебурге, которые заняли у него несколько последних дней, казалось, полностью истощили его умственные силы.

Здоровье - важная вещь и должно оберегаться, как сокровище. Пока молод, возможно, некоторые проблемы не кажутся столь существенными, но если не беречь себя, то с возрастом они будут лишь усугубляться.

- Молодым людям особенно нужно беспокоиться о своем здоровье, иначе их ждут неподъемные больничные счета.

Цены на лекарства были ужаснее, чем самый страшный дракон!

Сейчас была суббота, так что Ли Хэн вылез из капсулы и пошел завтракать.

- 3-3-3-3-3.

Хэн засыпал прямо на ходу.

Плюхнувшись на диван, ему потребовалось всего 30 секунд на то, чтобы полностью отключиться. Умеренно-влажная комната, в которой просушивалось развешенное белье, а на подоконниках стояли горшки с цветами, придавала ему ощущение расслабленности.

- Ох, хорошо я так поспал. Уже обед.

Ли Хэн встал, съел вторую порцию риса, а затем залез обратно под одеяло.

- 3-3-3-3-3. Фью-фью-фью-фью.

Проспав до вечера, Хэн вновь подкрепился рисом.

- Некоторые ночи существуют для того, чтобы человек мог хорошо выспаться. Если я буду

беспокоиться о слишком многом – то это может вызвать проблемы.

Ли Хэн выключил свет, улегся на диван и погрузился в глубокий сон. Таким образом, проспав чуть ли не целые сутки, он проснулся ранним утром под щебет птиц.

Хэн подскочил с дивана, чувствуя, как его тело стало легче и свежее, а для полного счастья осталось принять холодный душ, чтобы прояснилась и голова.

- Это был восстановительный сон.

Сон – лучшее лекарство, потому что оно не стоит денег.

После того, как его сознание окончательно прояснилось, Хэн позавтракал и приготовился к началу нового, хорошего дня. Первым делом он включил компьютер, чтобы проверить финансовое положение своей семьи.

Но затем вдруг вспомнил о своем обещании.

- Ох, неужели день похода уже сегодня?

Именно на сегодняшний день был назначен их совместный с Чон Хёрин поход (п/п: Чон Хёрин – Хварен).

Ли Хэн сразу же забыл, что собирался проверить семейный бюджет. Именно сегодня он должен был встать с утра пораньше и отправиться вместе с Хёрин в горы, поскольку ей нужен был компаньон.

- Эх, что ж, нужно подготовиться.

Затем Хэн одел футболку и штаны, после чего разбудил свою сестру и пошел готовить для неё завтрак.

Чон Хёрин родилась музыкальным гением.

Хоть Ли Хэн и не горел желанием идти в горы, он решил воспринимать этот поход как зарядку и возможность подышать свежим воздухом. Кроме того, ему вовсе ни к чему была ситуация, при которой Чон Хёрин попала бы в неловкое положение.

Естественно, ранний подъем и путешествия были куда полезнее для здоровья, чем обычные пешие прогулки, однако Ли Хэну это было совсем не по душе, поскольку в детстве он посреди зимы вынужден был бегать по заснеженным холмам, раздавая за утро по 500 газет, и это без учета молока.

- Нужно выбрать какое-нибудь живописное место... Но мне совершенно не приходит в голову, куда же нам отправиться.

Время ещё было, так что Ли Хэн, сев перед компьютером, решил заняться продажей полученной экипировки. Естественно, перед выставлением её на продажу, он сверился с текущими рыночными ценами.

Как оказалось, цена на мечи продолжала держаться на стабильном уровне, а вот магические посохи – подешевели. Впрочем, магические предметы всегда были дорогостоящими, а потому временные понижения цен были вполне обыкновённым делом.

Кроме того, Виид обратил внимание, что с недавних пор в Зале Славы стали популярны видеоролики независимых авантюристов, в отличие от игроков-представителей гильдий, которые освещали междоусобные войны.

В целом, к трём наиболее обсуждаемым вещам на форумах можно было отнести следующие события: активность Гильдии Гермес, расширение Церкви Эмбиню и, занимающие первую позицию, приключения Виида.

Вииду было очень приятно видеть множество лестных отзывов о себе на форумах орков. Женщины-орки говорили, что Каричи – идеальный для них парень, на которого можно положиться, в то время как мужчины подчеркивали, что он день ото дня становится всё суровее и суровее.

- Похоже, что сейчас много кто выбирает расу орков.

Возможно, некоторые люди опасались начинать играть орками, поскольку Горы Юрокина предполагали некоторые неудобства в связи с неразвитостью данного региона. Однако в этом также заключалась и романтика, когда игрок мог практически с нуля подняться и получить под своё командование собственных молодых орков, которых он ценил бы намного больше, чем в любой другой ситуации.

Ку-ка-ре-ку! Ку-ка-ре-ку!

Совмещая приготовление соуса и пребывание в интернете, Хэн увидел, что на часах уже 06:00 утра, а значит скоро должно было наступить назначенное время.

Ли Хэн приготовил фаршированные блинчики, кимбап и вытащил из холодильника рисовое вино.

- Этим мы и перекусим.

Собрав этот достаточно дешёвый ланч, он выглянул в окно и увидел, что перед домом уже стоит машина Чон Хёрин. Она всю ночь выступала, так что приехала сюда прямо после концерта.

На ней были шляпка и черные очки, а сама девушка спала прямо на водительском сиденье.

Подойдя к машине, Хэн осторожно постучал в окно, и Хёрин, проснувшись, поздоровалась с ним свежим голосом:

- Доброе утро.

- Э-э... У тебя слюни в уголке рта...

- Ах!

Солнце вот-вот должно было взойти, и они поехали в горы.

Когда они припарковались на стоянке, неподалеку от горного массива, Ли Хэн вытащил из рюкзака приготовленный утром завтрак.

- Перекусим?

- Да, с удовольствием. Я порядком проголодалась.

Город, в котором жил Ли Хэн, располагался неподалеку от гор, но так как они приехали рано – на парковке было совершенно пусто.

Чон Хёрин надела свои походные ботинки и снарядилась рюкзаком и прочей горной экипировкой.

- Как дела в университете?

- Я посещаю его только для того, чтобы меня не исключили.

- Просто ради любопытства, ты планируешь завести парочку детей? Только, пожалуйста, не пойми меня неправильно.

- В эти дни, чтобы иметь ребенка – нужно хорошо зарабатывать. Вот что мне нужно сделать в первую очередь.

- Но разве ты не считаешь, что для хорошей семьи в первую очередь важны отношения?

- Я предпочел бы заботиться о счастье своей семьи, а не о том, хватает ли нам денег на пропитание.

- Но ведь рис стоит не так и дорого. Разве каждому человеку не нужен кто-то, кого бы он любил на протяжении всей своей жизни?

- Но деньги ведь всё равно нужны...

Так они и шли целых 20 минут, ведя разговор о подобных вещах. Однако Чон Хёрин хотела, чтобы их совместный поход длился как можно дольше, желательно не менее 4-5 часов.

- Это больше похоже на испытание.

Хоть у Хёрин и была прекрасная физическая подготовка, поскольку постоянно танцевала на сцене, но она умудрилась упасть ещё на самом начале подъема в гору.

- Уже вся моя косметика стерлась...

Чон Хёрин остановилась, чтобы перевести дыхание.

По мере их восхождения, сердце Хёрин билось всё чаще, а температура тела повышалась, но она ни за что не согласилась бы на этом остановиться!

Спустя некоторое время они решили сделать привал. Хоть девушка и хотела продолжать, но выглядела она так, словно вот-вот упадет.

- Подожди минутку, давай ещё немного отдохнем.

По прошествии следующих 30 минут дальнейшее восхождение для Хёрин стало уже слишком сложным.

Присев на камень возле Ли Хэна, она расслабилась.

- Ты устала? Можем, спустимся?

- Ни в коем случае! Мы прямо сейчас будем продолжать подниматься! Сверху всё заволочло туманом, и если я там не окажусь и не почувствую его, то очень расстроюсь.

Ли Хэн уже собирался было встать, чтобы продолжать идти, как тут к его плечу нежно прижалась голова Хёрин.

Она и так не высыпалась, к тому же после сегодняшнего ночного концерта ей удалось поспать всего несколько часов.

Ли Хэн сидел, ощущая легкий ветерок и слушая пение птиц. Тем временем, опустившаяся на его плечо Чон Хёрин заснула, и Хэн попробовал её осторожно разбудить.

- Хм, в таком месте лучше не спать. Если не укрыться чем-нибудь, то можно простудиться.

Ли Хэн снял свой свитер и укрыл им спину Чон Хёрин, которая настолько крепко уснула, что ничего не почувствовала.

- Что ж, раз так, придётся нести тебя на спине, - пробормотал Хэн и поднял девушку на руки, - И так, куда мы пойдём?

Восхождение на гору возобновилось.

- Я помню, как мне приходилось поднимать рис и на горы повыше.

В прошлом ему приходилось таскать на своих плечах по три мешка риса за раз, а потому Чон Хёрин ощущалась достаточно легкой. Поднять девушку на гору, пусть и невысокую, было непросто, однако Ли Хэн был хорошо физически подготовлен, и для него это не было непосильной задачей.

Он мог идти и нести её даже без передышек.

Вскоре на его лбу выступили капельки пота, а футболка напрочь промокла от пота и тумана. Кроме того, непросто было подниматься вверх, не причиняя при этом дискомфорта самой девушке.

- Кажется, сегодня Королевской Дороги мне не видать...

Ли Хэн продолжал тащить на своей спине Чон Хёрин, твердо веря в свое тело и опыт перетаскивания мешков с рисом.

Тем временем певице снился сон.

Она представляла себе своего будущего мужа. Этот человек должен быть таким, который поддержит её в самые трудные времена. Возможно, он был бы бедным ученым, но при этом заботливым, тёплым и хорошим семьянином! Он был бы эксцентричной личностью, но всё равно оставался бы весёлым и заслуживающим доверия.

Такой была супружеская жизнь её мечты.

Она хотела, чтобы её парень умел стирать, готовить, мыть посуду, убираться по дому и зарабатывать деньги. И спустя много лет, когда их дети уже стали бы взрослыми, разделит бы с ней все тяготы старческой жизни.

Семья мечты Чон Хёрин была идеальной во всех отношениях. Руководствуясь телевизионной

рекламой холодильников, стиральных машин и квартир, она уже представила себе, каким должно быть их семейное гнездо.

Вскоре девушка проснулась и медленно открыла глаза. Вернувшись к реальности, она увидела, что пребывает на спине Ли Хэна.

«О... Он решил покатать меня на спине»

Хёрин подумывала было спросить Ли Хэна зачем он это делает, но потом решила, что такой вопрос может смутить его и не стала его задавать. В глубине своей души она чувствовала тепло, исходящее от Хэна, при этом совершенно не ощущая отвратительный запах пота его мокрой спины.

- Я хочу подняться на самую вершину. Не мог бы ты помочь мне в этом?

Чон Хёрин начала испытывать настолько теплые чувства, о которых даже представить себе не могла.

Это тепло было просто неописуемо.

Тем временем дыхание Ли Хэна становилось всё более тяжелым, и он продолжал потеть, медленно взбираясь на гору.

- Даже не знаю, что ты хочешь увидеть там сверху... Но когда мы туда доберемся, то поедем кимбап, а потом будем спускаться вниз.

Он никогда бы не подумал, о чем она сейчас думает.

Чон Хёрин уткнулась лицом в спину Ли Хэна, подумав: «Я так рада, что мы приехали в горы. Сегодняшний день надолго мне запомнится».

«Тяжелая... Тяжелая...», - тем временем пыхтел Хэн.

Виид вновь прибыл в то место, где когда-то располагался Ратцебург.

Основываясь на песне орков, убежище четырех рас располагалось в пещере.

- Я должен найти подходящие горы или горный хребет, которые были бы недалеко отсюда.

За пределами Великих Полей Ильса начинался крутой гористый ландшафт.

- Значит, если в песне говорилось про ветра - значит там должно быть достаточно открытое место. Кроме того, дело происходило весной, и там было много цветов. Что ж, здесь много мест, где растут цветы.

Поскольку Виид уже имел опыт в поиске самого Ратцебурга, то просто решил отправиться в самое наиболее вероятное место.

Конечно, он мог бы просто взять одну из виверн и полететь, однако в небе он мог что-то не заметить или попросту пролететь мимо, а потому решил просто идти пешком. Также Виид подумал, что таким образом он сможет больше увидеть или даже почувствовать.

Сады Ванессы.

Из-за проводимого Фестиваля Бабочек здесь всегда было много людей. Цветы уже полностью распустились, а потому Виид шел осторожно, стараясь ненароком не наступить на один из них.

- Ни к чему разрушать природу.

Медленно ступая по земле он смотрел, как раскачиваются по ветру цветы.

- Красиво.

Множество людей, посещавших эти места, ставили под угрозу существование цветов, посаженных вдоль дорог.

Местный лорд потратил множество усилий, чтобы высадить их, но некоторые из них уже погибали.

- Благодаря бережному отношению к окружающей среде, текущее значение Садоводства увеличилось.

- Близость к природе увеличилась на 1.

На лице Виида появилась гнилая улыбка.

- Гм, даже не ожидал... Что ж, пусть это совсем немного, но тоже неплохо!

Чтобы не навредить своей Близости к природе, Виид не мог вырывать цветы, однако он всё равно мог заработать, составив ландшафтную карту местной флоры и продав её заинтересованным садоводам.

Он продолжал бродить по цветущим полям, пока не наткнулся на место с грудой камней и щебня. Оно выглядело старым и в обычной ситуации люди попросту не обращали внимание на подобные развалины, однако Виид всё-таки решил подойти и осмотреть их поближе.

И в этот момент...

Дзынь!

- Вы обнаружили историческое место: Стены Петры.

Теперь вы можете возводить Стены Петры в своих городах.

Данные стены являются низко-затратным оборонительным сооружением и понижают боевой дух атакующих монстров.

- Ваша Слава увеличилась на 230.

- Ваш Интеллект увеличился на 3.

Затем перед Виидом всплыл видео-ролик.

Гномы раскалывали большие камни на небольшие блоки, которые подхватывали орки и строили из них стены. Укладывая их ровными рядам, они тем самым создавали препятствие на пути вторгающихся монстров.

- Если бы не задание, я бы сюда никогда не пришел.

Виид стоял возле обломков, глядя, как проходят мимо обычные игроки. Они наступали прямо на древние развалины, а затем шли по своим делам - в охотничьи угодья, или на фестиваль. Виид тоже подумывал присоединиться к знаменитому фестивалю, но сейчас приоритетной задачей были поиски исторических сведений.

- Чтобы узнать больше подробностей о топографических данных этой местности, я должен отыскать экипировку, которой они пользовались.

Виид бродил по округе, отыскав всё, что только можно было найти. Но даже при этом его добыча была не особо велика и ограничивалась несколькими секирами орков, прогнившими металлическими частями какого-то обмундирования и кусочками глиняной посуды.

Также он немного порыбачил на Реке Тинус.

- Вы рыбачите на Реке Тинус.

Люди издревле ловят здесь рыбу.

Когда не хватало мяса, даже гномы приходили сюда за уловом.

Рыбача на Реке Тинус, вероятность поймать рыбу увеличивается на 37%.

- Текущее значение Рыбалки увеличилось.

Таким образом, совершив несколько небольших открытий, Виид постепенно углублялся на восток.

После долгих поисков он наконец-то прибыл в горную местность. Со своим уровнем Вииду не нужно было беспокоиться о зверях и монстрах, которые здесь обитали. Кроме того сюда нередко приезжали начинающие игроки, стартовавшие в Боронисе. Таким образом, эта местность была достаточно безопасной, хоть и пустынной.

- Кажется, это где-то здесь.

Он миновал реку и прошелся по цветущим полям, как и говорилось в песне.

- Теперь самое тяжелое - найти нужную гору. Думаю, стоит начинать поиски с вершин.

Отбросив нескольких неподходящих горных вершин, он может сузить область поисков.

- 3-я Виверна!

Виид взлетел в небо на своей виверне, осматривая горные пики.

- Так, эта гора отпадает. Здесь меня слишком быстро обнаружили монстры. Четыре расы, должно быть, выбрали такое место, где могли бы оставаться в безопасности от нежелательных посетителей.

Виид одну за другой осматривал горные вершины.

- Рельеф должен быть достаточно крутым. Первое же ущелье - и ты труп.

Благодаря полученной из песни информации и найденным предметам, Виид знал, что в этом месте должно расти определенное количество деревьев, и оно не должно быть сильно удалено от долины с цветами.

- А здесь слишком узко. Даже если внутри достаточно широкая пещера, её жителям будет... Слишком сложно выбраться из неё!

Пещера должна была быть уютной, но скрытой!

Вскоре он отыскал место, где росло достаточно много деревьев, а внизу находилось целое разнообразие ущелий. Большинство зверей не осмеливалось сюда приходить, но так могло быть и потому, что на этой вершине обитали и другие монстры.

Виид спустился и решил осмотреть всё поподробнее.

Также он расталкивал особо крупные камни, пытаясь найти скрытые пространства, которые, возможно, еще не были исследованы. На этой вершине было разбросано много не совсем обычных камней. Но, к сожалению, он нашел только один, который был бы ему полезен, как скульптору.

Не каждый скульптор мог бы сдвинуть с места огромный валун, заграждавший проход, но он мог просто воспользоваться каким-нибудь трюком, чтобы расколоть его и сломать.

- Гмм, здесь какие-то отметины, похожие на следы от ударов...

На скалах отчетливо виднелись царапины неизвестного происхождения!

- Идентификация!

- Вы увидели следы ударов, нанесенных орками.

- Это где-то рядом.

Виид быстро огляделся по сторонам своим цепким взглядом.

В округе росли высокие деревья, и хватало камней с прочими материалами, которые можно было бы для чего-то использовать. Все эти факторы делали найденное место очень подозрительным.

- Никогда бы не подумал, что всё начнется отсюда.

Виид решил сделать комплексный осмотр сверху донизу, начав раздвигать камни и осматривая каждый дюйм пространства.

Шух-шух-шух!

Вдруг откуда ни возьмись из своего укрытия выскочила напуганная Виидом белка.

Виид сдвинул в сторону огромную глыбу, которая, казалось, была искусственно размещена здесь среди других, похожих на неё по размерам валунов.

- К этому явно приложили руку.

Расправившись со всеми камнями, Виид обнаружил отверстие, достаточно широкое, чтобы в него могли пройти два-три человека.

ПРОДОЛЖЕНИЕ СЛЕДУЕТ...

<http://tl.rulate.ru/book/487/94660>