

Глава 1. Земли Отчаяния.

- Тот парень какой-то странный. Зачем он так скачет?

- Может, сумасшедший? На вид похож.

- Ой, пойдем скорее.

Жители Свободного города Сомурен боялись и избегали этого человека. Им казалось, что если приблизиться к нему, то случится что-то неприятное.

Этим человеком был Виид.

Он прыгал как сумасшедший....

- ААааааААаааа!

И вопил.

Эти безумные, невероятные прыжки и крики распугали прохожих. Хорошо еще, что занимался он этим на территории ордена Фрей, если бы это происходило в реальной жизни, то его уже давным-давно сняли на мобильник и разместили на YouTube.

- Оуууууууу! - под конец он заревел.

"Я упустил такой шанс!"

В свободный город Сомурен Виид вернулся через телепорт. И когда сияние пространственного разрыва осталось за спиной, его осенило.

"Теперь я не смогу больше пользоваться эффектами от статуи Ледяного Дракона и статуи Красавицы. Чеееерт!"

Целый месяц Виид потратил на создание двух статуй в провинции Морта.

Скульптура Дракона стала вершиной его мастерства. Огромная, великолепная статуя с не менее восхитительными эффектами, благодаря которым охота шла в два раза быстрее.

"Почему я не взял ее с собой?!"

Конечно же, Виид думал не о статуе Ледяного Дракона, а о Красавице. Ведь если эту статую, повышающую скорость восстановления здоровья и манны, выставить на продажу, то из желающих купить выстроится целая очередь.

Кроме того, эффекты статуи работают независимо, и если использовать еще браслет, кольцо или прочие предметы, то их эффект усилится.

Да, она из льда и со временем будет таять, но если применить какое-нибудь заклинание, то можно будет сохранить облик.

Никто не знает, сколько бы он мог получить, если бы ее продал.

"Аааа... Я слишком добрый, простой и честный человек, теперь вот теряю из-за этого деньги."

Виид бил землю, прыгал от злости и кричал, но было уже поздно.

Добрый и честный человек.

Виид думал, что он дурак.

Жестокий, грубый, непорядочный, бесстыжий, однако богатый.

Надо стремиться к такому образу жизни, не так ли?

"Еще не поздно стать негодяем. Хотя недовольство от выбора профессии скульптора до конца не прошло, но теперь, видя такие преимущества, я не могу отказаться от нее. Ни за что не откажусь!"

Пока Виид размышлял, Альберон и священники, что вернулись с ним в орден Фрей, стояли и наблюдали эти безумные выкрики и движения.

Нахмуренные и испуганные лица.

А теперь они потихоньку отступают назад.

Даже НИПы стали избегать Виида.

- Хм...

Виид привел одежду в порядок и вернул облик героя, который наказывает зло и вершит подвиги во славу богини.

- Ну что ж, надо идти на встречу с первосвященником.

Виид в окружении священников направился в храм Фрей.

На этот раз, ему не пришлось идти через зал пожертвований.

Первосвященник с нетерпением ждал его.

Вииду это понравилось.

Путь отряда завершился в знакомом зале.

Виид достал из-за пазухи корону с белыми драгоценными камнями.

- Корона Фарго вернулась, - торжественно сказал Виид и протянул ее первосвященнику.

- Ооо! Благодарю тебя, спаситель ордена. Сначала чаша Фрей, теперь корона Фарго.

Вы завершили задание "Возврат короны Фарго".

Последняя святыня богини, потерянная орденом во времена смут. Темный клан вампиров, под предводительством Торидо, вероломно захватил и удерживал святыню в провинции Морта. Они господствовали в северных землях, копя силы и ожидая возвращения темного колдуна Бэрекена. Уничтожение клана вампиров привело к серьезному ослаблению сил темной армии.

Корона Фарго - это символ божественной власти и величия ордена Фреи. Вернув корону назад, вы значительно усилили положение ордена.

- Слава повысилась на 1200.

- Отношения с орденом Фреи повысились до 31.

- Влияние Ордена Фреи возросло на 2200. Рейтинг ордена Фреи можно посмотреть в окне состояний религий.

- Влияние ордена Фреи: 4612.

- Ваш уровень повысился.

- Ваш уровень повысился

- Ваш уровень повысился

- Ваш уровень повысился

- Ваш уровень повысился

- Ваш уровень повысился

- Ваш уровень повысился

- Ваш уровень повысился

- Ваш уровень повысился

"Нормально."

Девять уровней за выполнение одного задания. Виид был доволен. Он в течение нескольких месяцев мучился, стараясь добыть корону Фарго, так что можно сказать, артефакт достался непросто.

Первосвященник передал Вииду по 30 бутылков с белыми и красными жидкостями.

- Орден Фреи благодарен тебе. Это святая вода и самое лучшее зелье здоровья.

- Ох, да зачем...

- Это не так много, но прошу их принять. Зелья помогут в критической ситуации.

- Спасибо.

Виид аккуратно принял дар и переложил в сумку.

Зелья дорого стоили, и Виид еще ни разу не использовал их. На данный момент, в игре зелья здоровья использовали только бандиты и убийцы, такие как Двичи, а простые игроки практически не применяли, так как с каждым повышением уровня, повышалось и количество здоровья, а значит требовались более эффективные и дорогие зелья.

Людей, использовавших зелья при простой охоте, было очень мало. Однако то, что они могли помочь в критической ситуации, чистая правда. Именно поэтому практически каждый игрок носил с собой несколько бутыльков с зельем здоровья.

- Также позволь вручить эти доспехи.

Виид, как и в прошлый раз, получил те же предметы, начиная с меча Агаты.

"Значит, награду за возвращения святыни они не меняют. Заработаю деньжат."

Но первосвященник еще не закончил.

- В сокровищнице ордена Фреи давно пылится одна вещь, твоя профессия - скульптор, и тебе она должна пригодится.

- Вы получили неизвестный кожаный пояс.

Когда в руки Виида попадал неизвестный предмет, то в первую очередь он стремился проверить его. Вдруг на вещь наложено мощное заклинание или наоборот, ее параметры ниже чем ожидалось.

- Идентификация.

Красный кожаный пояс Дейкрама:

Прочность 60/60, Защита 22.

Пояс из кожи летающей виверны. Красная виверна очень редка, многие даже сомневаются в ее существовании. Ношение пояса вызывает огромный интерес у многих искателей приключений.

Долговечный, прочный, легкий и удобный кожаный пояс. Крепко фиксируется на теле и позволяет удобно расположить рабочие инструменты скульптора.

В центре пояса примечательный рисунок виверны, сделанный самим мастером Дейкрамом.

Ограничение: 150 уровень. Профессия скульптор.

Эффекты: Харизма +15. Сила +10. Ловкость +30. Слава +30.

Скульптурное мастерство + 7%.

Когда пояс одет, любая изготовленная скульптура дополнительно дает 5 славы.

Виид задумчиво умолк.

Выполнив задание уровня В, он надеялся получить нечто особенное, а тут пояс. Нельзя сказать, что параметры предмета были плохими, но и выдающегося в них ничего не было. Единственное что выделяло пояс - это имя создателя, Дейкрама, одного из 5-ти великих мастеров Версальского континента.

И его пояс теперь в руках Виида.

Не дождавшись ответа, первосвященник продолжил:

- Наш орден благодарен тебе. Пусть благословение богини всегда прибудет с тобой. Если ты вдруг поранишься или попадешь под действие заклинания, в любое время обращай к священникам ордена. Мы бесплатно поможем. И еще, теперь в любое время ты можешь использовать телепорты ордена Фрей. Я распоряжусь об этом.

- Спасибо.

Первосвященник сделал глубокий выдох.

Похоже, все это время он размышлял о чем-то.

- Три святыни, три символа: процветание, сила и богатство - вернулись назад. Теперь богиня, как и раньше, освещает путь святых воинов. Силы паладинов и священников вернулись на прежний уровень, и теперь мы можем на равных биться с силами зла. Но нежить тоже не дремлет, в последних докладах паладинов говорится, что в бесплодных северных землях собирается новая армия сподвижников Бэрекена Демоффа.

Темная армия Бэрекена - скопище нежити, рыцарей смерти и иной нечисти континента. Все погибшие в сражении с ней воины, силами темной магии, встают и сражаются на стороне

зла. Чем больше воинов погибает с сражениях с нечистью, тем быстрее растет войско врага.

- После первых докладов о возрождении армии нечисти пошли новые сообщения о повышении активности некромантов, почитающих темных богов. Такая активность свидетельствует только об одном: силы зла возвращаются на земли Версальского континента. Что-то грядет.

Дин-дон!

Новое задание!

Темные силы возродились в землях Отчаяния.

Некроманты, слуги Бэрекена Демоффа и темного бога Вельзевула, начали собирать новую армию нежити. Неизвестно, как некроманты, служащие в светлых храмах, приходят к почитанию темного бога, но, если такое случается, их, как бунтовщиков, отправляют к темным эльфам в земли Отчаяния.

Найдите и убейте этих отступников. Не дайте им собрать новую армию нежити.

Если вы обратитесь в храмы Розенхаймского королевства, то найдете исчерпывающую информацию и отряд воинов для выполнения задания.

Сложность: В.

Награда: неизвестно.

Штраф за отказ или провал задания: Отношения с орденом Фреи станут 0. Слава -3000.

Да уж, Вииду везло. Опять сложность В.

"Хорошо, что хоть нет ограничения по времени," - вздохнул он грустно.

Земли Отчаяния находятся где-то к северу-востоку от Розенхаймского королевства. Нужно долго идти, чтобы добраться туда. Ну и там, конечно же куча опасных монстров.

Вообще, там эти земли только начинались.

За время существования игры еще не было сделано ни одной точной карты Версальского континента, но даже в тех немногих поделках, сделанных игроками, площадь земель отчаяния была намного больше одного из самых крупных и сильных королевств в центре материка: королевства Айтерн.

- Я разберусь с темными некромантами.

Вы приняли задание.

- Благодарю тебя, воин! - радостно произнес первосвященник.

После этой фразы первосвященник больше не реагировал на присутствие Виيدا, и тот тихо покинул орден.

Манауэ завершил сделки в близлежащей деревне и не спеша возвращался в свободный город Сомурен. Именно в этот момент раздался знакомый голос, по которому он уже соскучился.

- Эй, Манауэ...

- Да? О, Виид! Я уж думал ты погиб. Где ты сейчас?

- Все закончилось хорошо. Я у храма Фреи, подходи туда.

- Хорошо, уже бегу.

Манауэ, словно ветер, за 10 минут добрался до храма. Ведь вернулся Виид с задания сложности В. Он даже не стал продавать товары, просто бросил повозку в арендованном месте и побежал к храму. Не один, вместе с ним пришла красивая девушка.

Тысячи вопросов вертели в голове Манауэ, но воспитание не позволяло их задать, сначала нужно представить спутницу.

- Виид, это Хварён, моя спутница.

- Очень приятно. Меня зовут Виид.

- Здравствуйте. Я много слышала о Вас.

За время отсутствия Виيدا, Манауэ нашел себе коллегу для торговых путешествий, правда, ее профессия была очень необычной.

- Виид, ты не удивляйся. Хварён у нас танцовщица.

- Танцовщица?

Хварён, мило улыбнувшись, сказала:

- Можете считать меня коллегой по профессии. Вместо скульптур или песен я танцами

повышаю характеристики отряда и танцами же расправляюсь с врагами.

- Вот как. Трудно наверное?

- Нет! Наоборот, интересно. Мне нравится танцевать.

Главной особенностью профессии Хварён было ошеломление врага. Когда она начинала танцевать, монстры теряли боевой дух и, роняя челюсти, застывали в оцепенении. Можно сказать, это еще один из скрытых классов в игре.

Самое интересное, что она могла ошеломлять врага с намного большим уровнем, чем ее 175. Правда в этом случае, как и с использованием способности на большое количество монстров, танец потреблял много маны.

Недостатком профессии можно назвать слабые атакующие и защитные способности. Вооружена она была только небольшим ножом, и когда переставала танцевать, монстры быстро приходили в себя, поэтому без группы ходить на охоту было очень тяжело.

Манауэ рассказал, что пока Виيدا не было, они вместе путешествовали по прилегающим землям, и если случались нападения монстров, Хварён танцем лишала их желания бороться, а Манауэ быстро управлялся с повозкой и убегал.

"Скульптор, торговец и теперь танцовщица... Чем дальше в лес, тем больше дров. Но все же интересно," - задумался Виид.

На страницах интернета гуляла одна легенда Королевской дороги.

О сплочении ремесленных и прочих профессий.

Якобы несколько игроков с непопулярными профессиями собрались вместе в группу. Они исследовали возможности друг друга и благодаря этому многократно повысили силу отряда. Они могли одолеть любого монстра, выполнить любое задание, пока были все вместе. Вот такая легенда.

Откуда она пошла и насколько достоверна, никому не известно. Просто одна из притч, ходящих от одного к другому с момента открытия игры.

"И, наверное, это просто сказки."

В первую очередь, охотиться на монстров устремлялись те, кто имел хорошие боевые характеристики. Они первыми начинали истреблять монстров, первыми искали группу, первыми повышали уровни и одевали хорошую одежду.

Именно поэтому игроки с низкими боевыми характеристиками быстро отставали. В группе они были в большинстве своем бесполезны и, более того, вредны, так как напарникам приходилось присматривать за ними.

- Фух...

Манауэ тяжело вздохнул и, подойдя к Вииду, зашептал ему на ухо:

- Я слышал твой Рев льва и теперь могу выдержать различные приемы других игроков.

- О, правда?

- Да. Но только не танец Хварён. Знаешь, что она танцует?

- И что же?

- Танец буби-буби.

- О...

Виид закашлялся.

Исполнять буби-буби, когда приближаются орки или людоеды!

Щеки Хварён стали пунцовыми.

- Одно время я часто ходила в клубы... Мне очень понравился танец, и теперь я не могу остановиться.

-

- Вот же!

Но Манауэ уже не мог утерпеть и спросил:

- Ну, рассказывай, где ты провел эти 3 месяца? Удачно справился с заданием?

Виид усмехнулся.

- Скоро сам узнаешь об этом.

- А?

Все началось в свободном городе Сомурен:

- Ты слышал об искателе приключений Вииде? Он совершил великое дело. Вернул корону Фарго! Представляешь...

- Можно сказать, что клан вампиров был одной из основных сил Бэрекена! Говорят, воин Виид, у которого прекрасные характеристики веры и искусства, расправился с ними!

- Ты тоже слышал об этом Вииде?

Рынки, лавки, стоянки повозок, таверны, гостиницы и гильдии - везде НИПы начали говорить о Вииде. Через некоторое время об этом даже заговорили в Британской конфедерации:

- Говорят, что в свободном городе Сомурен произошло знаменательное событие. Некий Виид оказал большую услугу ордену Фрей...

- Человек по имени Виид....

- Виид...

Потом новости дошли до королевства Розенхайм.

- Вы знаете Виида, он из нашего королевства? Что? Вы до сих пор не слышали о нем? Тогда слушайте...

Даже НИПы в Торна Харпан и стране Фаламор активно обсуждали историю подвига Виида.

Выйдя из капсулы, Ли Хэн первым делом подключился к сайту-аукциону и открыл почту.

В почтовом ящике было только одно новое сообщение:

"Мы приглашаем вас в союз темных геймеров.

Дабы сохранить эту информацию в тайне, мы отправляем письма только тщательно отобранному кругу лиц. Все подробности при личной встрече на просторах Версальского континента или в реальности. Поскольку наш союз темных геймеров существует везде, где есть темные места, мы хотели бы встретиться и поговорить там, где вам удобнее. Постараемся понять друг друга и если решим, что выгода есть, то мы сможем стать хорошими партнерами."

Ли Хэн проигнорировал письмо и начал создавать новые объявления на сайте-аукционе.

Все, что можно продать за деньги, нужно быстро реализовать. Потому как в Королевской дороге тоже была рыночная экономика, и цены могли со временем понижаться. Это было неизбежно, поскольку росло количество игроков достигающих 200го уровня, и, следовательно, увеличивалось число товаров.

Хотя пока спрос в игре тоже рос, и причин сильно паниковать по этому поводу не было.

На доспехи вампиров, добытые в провинции Морта, Хэн установил стартовую цену в 100 и конечную в 400 долларов.

- Думаю, нормально. Не дешево и не дорого и в тоже время устраивает меня.

Он начал с доспехов, так как их было два комплекта. А вот дальше...

- Продать меч Агаты и кольцо Понтифика можно намного дороже.

На обычные предметы устанавливалась рыночная цена, а вот на уникальные или редкие вещи фиксированных цен не было. Все зависело от количества людей, нуждающихся в предмете. Есть спрос - цена высокая, нет - подожди или продай за гроши.

- Хорошо бы удачно продать...

Ли Хэн разместил последнее объявление на сайте и вышел.

Ночью развернулись бурные дебаты.

- Это он! Точно говорю, он!

- Ну да, больше ни у кого на сайте аукциона нет бриллиантового рейтинга. Да и ник тот же.

- Виид! Настоящий Виид продает товары с Королевской дороги.

- Оу! Это интересно!

После продажи игрового аккаунта от Страны магии Виид стал известной личностью.

Купив его аккаунт, CST Media выпустили целую серию передач о Стране магии, и теперь не было никого, кто интересовался играми и не знал о Вииде.

И точно такой же логин был у Ли Хэна на сайте-аукционе.

Игроки помнили его и, конечно же, следили.

Ли Хэн уже несколько раз продавал товары, но никогда до этого момента они не были такими хорошими. Доспехи темных рыцарей ничем особенным не привлекали, как и плащ, сапоги или перчатки вампиров. Но вот теперь....

- Святой меч Агаты! Перчатки с узором розы! Кольцо Понтифика! Все из ордена Фреи. Вещи, которые используют в бою паладины.

Перчатки часто встречались в игре, поэтому стоили недорого. Однако меч Агаты - очень редкий и востребованный предмет из-за небольших требований и хорошей характеристики урона. К тому же позволявший 5 раз в день использовать "Святое благословение".

Некоторые, просмотрев историю продаж Виида, провели небольшой анализ и разместили текст в интернете. После чего он разошелся словно ветер практически по всем игровым сайтам. Главная мысль текста заключалась в том, что Виид из Страны магии тоже играет в Королевскую дорогу и продает вещи ордена Фреи.

Огромное количество людей одновременно зашло на сайт-аукцион.

- Да брось, неужели Виид вступил в Орден Фреи?

- Он стал паладином?

- Если взять во внимание весь материк, то пока не наберется и ста человек, ставших паладинами ордена Фреи. Пробриться в рыцари королевского двора или лорда, не трудно, а вот стать паладином ордена Фреи практически невозможно.

- Это же Виид! Даже в королевской дороге он впереди всех.

Люди в комментариях к лоту переписывались между собой. Они были рады и удивлены, что Виид тоже играет в Королевскую дорогу.

Однако некоторые игроки открыто признавались в своем разочаровании.

- Если это тот самый Виид из Страны магии, то мы играем с легендой.

- Точно. Казалось, что для него не было ничего невозможного. Он преодолел даже самые опасные охотничьи места. Там, где он прошел, не осталось ни одного монстра. Для нас, помнящих его следы...

- Ведь он всегда шел один. И то, что такой мастер стал лишь каким-то паладином ордена Фреи, просто ниже наших ожиданий.

- Да. Лучший игрок Страны магии, всего-то серый участник ордена Фреи. Узнать такое...

теперь я не буду больше им интересоваться.

- Рад за Вииду, но я ожидал большего. И герои стареют...

Комментарии лились рекою, мнения зачастую высказывались полностью противоположные. После продажи аккаунта, Виид стал одним из символов игрового мира Кореи. И теперь, узнав, что Виид стал паладином ордена Фрей, кто-то радовался, а кто-то разочаровался. Пусть он теперь в одном из сильнейших объединений мира, но все равно не такой непобедимый герой, как прежде.

Постепенно интерес к объявлению пропадал, хотя пока народ обсуждал Вииду, цены на лот постепенно росли.

В этот момент появился некто и отписался в комментариях:

- Я только что из Королевской дороги.

У простых людей сообщения такого вида всегда вызывали бурные отклики.

- А что, кто-то спрашивал?

- Ну вот и возвращайся туда, никому это не интересно.

Жесткие, холодные строчки мгновенно выстроились в линейку. Тогда человек, написавший первый коротенький текст, ответил более подробно.

- В Королевской дороге, примерно часов 5 назад, все НИПы на континенте стали как один рассказывать о Вииде. Якобы он расправился с кланом Вампиров, в прошлом являющихся частью бессмертной армии Бэрекена. Сейчас все НИПы рассказывают о его приключениях и о том, как он нашел священные предметы ордена Фрей. Я тоже играл в Страну магии и услышав, что некий Виид продает вещи из Королевской дороги, сразу же устремился сюда. Если это наш Виид, то я в шоке...

- Что, что ты сказал? Бессмертную армию Бэрекена?

- Это же одна из самых мощных сил в Королевской дороге, не так ли?

- Так ведь у вампиров этого клана уровень выше 270. А у их предводителя, Лорда Торидо, выше 400го!

- Да не может быть! Я не верю.

Люди не поверили сообщению, но зерно сомнения уже дало ростки.

Все знали, что добыть священные предметы ордена Фрей и уничтожить вампиров очень сложное задание, рассчитанное на высокоуровневую группу игроков.

Невозможно поверить, что один человек мог справиться с этим заданием. Однако доказательства находились перед глазами.

Вещи, которые носили только паладины и кольцо Понтифика! Если вещи можно еще получить, вступив в орден Фрей, то заполучить кольцо можно было только за очень большие заслуги перед орденом.

К тому же были еще более достоверные доказательства - вещи вампиров. Теперь плащи и сапоги вампиров приобрели совершенно другую окраску.

Ли Хэн поспал четыре часа и проснулся раньше восхода солнца.

Он быстренько оделся и поехал на рынок за продуктами для завтрака и обеда сестренки в школе. Конечно в школе есть своя столовая, но в последнее время там почти никто не ел. Слишком маленькие порции, да и продукты не вызывали доверия. Вдруг отравишься... нет...

"Сейчас у нее важный период, болеть нельзя..." - Ли Хэн сильно переживал.

Для усиленно готовящейся к экзаменам Хайан нужно приготовить все самое лучшее. К тому же, надо сделать так, чтобы она не чувствовала себя обделенной из-за отсутствия родителей, поэтому в процесс приготовления нужно вложить всю душу. Хэн так хотел.

Ли словно рыба в воде, обошел все лавки и ряды рынка и, поторговавшись, купил свежее овощи и мясо. Если днем на рынке практически не торговались, то приходя ранним утром, он всегда здоровался с продавцами, и те уже его запомнили, поэтому охотнее продавали продукты по более низким ценам.

Раньше Хэн уже занимался приготовлением пищи, но именно благодаря Королевской дороги он почувствовал уверенность в своих силах. Настолько уверен, что без проблем был готов пойти устраиваться в ресторан.

- Ага! Братик, с добрым утром.

- Только проснулась?

Когда Хэн вернулся с рынка, сестренка выходила из комнаты, потирая глаза.

- Давай умывайся, а то опоздаешь в школу.

- Ничего. Еще много времени.

- Давай не ленись. Все равно это придется делать, поэтому быстренько, быстренько марш в ванную.

- Фи! Всегда ты ругаешься. А сам-то готовишься к экзаменам?

Ли Хэн обещал бабушке получить аттестат о общем образовании. Но, по правде говоря, он еще ни разу не открывал книги. Во время приготовления к географии он открывал и изучал карты Версальского континента. Вместо истории Кореи изучал историю Королевской дороги. Ведь если хочешь чего-то добиться в игре, информация одна из составляющих успеха.

Однако же он не мог этого сказать сестре.

- Конечно! Я усердно занимался, не переживай.

Если разобраться, то это не было ложью, заниматься-то он занимался.

- Мммм. Ладно, верю.

Пока Хайана умывалась, Хэн готовил завтрак.

Наступила зима и на улице похолодало, поэтому он приготовил горячую, бурлящую похлебку и рис из пяти злаков, а еще разных салатов.

- Приятного аппетита.

После того, как сестренка ушла в школу, у него появилось несколько свободных минут.

- Пора бы проверить, как там цены на предметы.

Ли Хэн подключился к сайту-аукциону.

- Что это...

Количество заглянувших на страницу меча Агаты, превысило 140 тысяч человек, при этом цена на предмет лишь чуть перевалила 230 долларов. Что за бред, даже в худшем случае Хэн рассчитывал продать клинок за 2 тысячи долларов.

Полный возмущения, Хэн пошел смотреть комментарии к лоту.

- Господин Виид, вы великолепны! Я так хочу носить Ваши предметы, но у меня совсем нет денег, поэтому я решил поучаствовать хоть таким образом.

Человек, написавший этот текст, выставил начальную цену в 5 долларов. В общем-то, начальная цена не важна, так как многие люди хотят поучаствовать в аукционе и просто так ставят от 5 до 15 долларов.

- Поздравляем Вас с выполнением задания ордена Фреи. Будьте достойны своей славы в Стране магии!

Второй человек, разместивший текст сделал ставку в 5 долларов и 1 цент.

Далее шло то еще зрелище.

- Господин Виид, удачи! 5 долларов 2 цента.

- Виид, ты классный! 5 долларов 3 цента.

- Уважаю. Так держать! 5 долларов 4 цента.

- О, вы уже в новой игре, да? 5 долларов 5 центов.

- Ха-ха! Интересно. Я тоже приму участие. 5 долларов 6 центов.

- О, как же, как же... 6 долларов 1 цент.

- Эй! Соблюдайте очередность. 6 долларов 2 цента.

Очень много людей приняли участие в этом тендере, поэтому интерес стали проявлять и случайные прохожие, которые не знали о Вииде, а просто слышали слухи и зашли поучаствовать.

- А! Этот тот Виид о котором ходит столько слухов.

- Стал монахом?

- Уже 90 000 человек посетило это место. Цена перевалила за 120 долларов.

Даже если не учитывать повторы в ставках, все равно в аукционе участвовало более 60 000 человек. Новости и любимый герой их объединили.

- Эй! Кто это трусливо поставил цену в 200 долларов...

- Если не будете соблюдать очередность, то обещаю, я вас найду. В следующий раз будьте осторожны. Начинаем опять с 200 долларов и 1 цента.

- Давайте играть, пока людей не станет больше 1 000 000!

Глава 2. Мастер на все руки.

- Королевская дорога?! Мы оставили тебя учиться, а ты тут в игрушки играешь!

- Сейчас же пиши заявление на восстановление!

- А не восстановишься, будешь сидеть дома и готовиться к экзаменам самостоятельно!

Родители Пейла, Сурки, Ромуны и Ирен узнали о том, что дети в тайне от них взяли академический отпуск. Деткам пришлось выслушать о себе много нелестных слов.

Однако дети не сидели сложа руки и, в свою очередь, заманивали родителей в Королевскую дорогу. Коварный план завершился успехом.

- Ох! Пэйл, я собираюсь поменять оружие, что посоветуешь? И мне еще не хватает 4 золотых, можешь одолжить? Верну с процентами!

В охоте и драках с монстрами родители, может, были и не сильны, зато зарабатывать на жизнь умели отлично. Владельцы небольшого семейного магазинчика, в игре они открывали один магазин за другим. Лавка по обмену оружия, лавка по сбыту обмундирования и даже лавка по продаже книг навыков. Родители Ромуны и Сурки открыли гостиницу с рестораном.

Книги с новыми заклинаниями, хороший лук или божественные предметы священника - благодаря надежной поддержке родителей, дети вовсю охотились и повышали уровни. Им оставалось всего-то ничего, чтобы подобраться к заветному 200-му уровню.

И тут в королевстве Розенхайм НИПы заговорили:

- А вы знаете искателя приключений Виيدا? Он расправился с кланом ужасных вампиров и освободил людей в провинции Морта.

- О, Виид, благодетель ордена Фрейи! Зная, что есть такие герои, жить становится легче, не так ли? Я слышал, что он из королевства Розенхайм, и, говорят, сам король его ищет.

Владельцы оружейных лавок, аптек и даже девушки-цветочницы с рынка - все говорили о Вииде.

Когда разговоры дошли до Пэйла с друзьями, они поняли, что Виид завершил какое-то

сложное и опасное задание. И сразу же отправили свои поздравления:

- Поздравляю, Виид.

- Ты молодец!

- В следующий раз нам все подробно расскажешь.

- Хаааа!

- Налетайте!

- Уррааа! Монстры!

- Ах, милашки, ваши старшие братья будут любить вас каждую ночь.

Грубые МЕЧи кинулись вперед, и храбрый воин без головы спешно начал пятиться! Каким бы храбрым он ни был в игре, при виде такого числа противников монстр начал нервничать и дрожать. Противники же, не выказывая и толики страха, дерзко и непринужденно атаковали врага!

Грубоватые, небрежно одетые игроки с горящими от жадности глазами. Желавшие одного: побольше вещей и опыта.

- Ха-ха-ха! Второй меч?

- Да. Я готов.

- Атакуем!

- Гип-гип!

Лавина игроков обрушилась на воина без головы. Они набросились на монстра так, словно его кто-то мог отобрать.

Никто среди этой прорвы игроков не имел игрового опыта. Поэтому, пока монстры не показывали свои зубы, МЕЧи не считали их достойными противниками.

- Убьем их всех!

Они прошли все охотничьи места для новичков и в конце концов добрались до Лавиаса.

Все это время МЕЧи выискивали и убивали только сильных монстров. Их уровни росли с удивительной скоростью.

Всегда вместе, толпой в 505 человек, они бродили по просторам Королевской дороги. Одна большая сплоченная группа. Ученики и инструкторы жили в стенах школы и поэтому могли быстро собираться и играть в Королевскую дорогу. Кроме того, битвы с монстрами рассматривались как часть обучения владения клинком, поэтому в игре они проводили довольно много времени и охотились только на самых сильных монстров.

Они начали, как и Виид, с логова Литвар и последовательно преодолели множество

подземелий. Когда появлялся враг, ученики бросали все силы на борьбу с ним и в конце концов побеждали.

Все, что интересовало МЕЧей в игре - это битвы. Они не брали никаких заданий, так как им было лень заморачиваться, из-за этого их одежда и оружие выглядели просто ужасно. Очень бедные и порой голодные игроки.

Учитель сложил руки за спиной и, смеясь, произнес:

- 3 медяка? О-хо-хо! Столько сил потратили на этого монстра и ничего не получили. Видимо, мы еще слабы. Ребята!

- Да, учитель!

- Будем подбирать эти гроши? Или станем сильнее и будем ловить монстров, после которых падает золотой?

- Учитель, за Вами мы пойдем куда угодно!

После таких слов ученикам и наставникам ничего не оставалось, как, сдерживая слезы, последовать словам "Первого меча". А что поделать, если смертей от монстров было меньше, чем от голода!

Они делили последние крошки хлеба и этим еще сильнее укрепляли дружбу между собой.

МЕЧи совсем не боялись монстров.

- Рано или поздно мы все равно помрем от голода!

В их глазах плескалось безумие.

Дерешься - умираешь. Дерешься - голодаешь - умираешь...

Так они путешествовали по просторам Королевской дороги и подняли 130 уровень.

В Лавиасе, наслушавшись слухов, они сменили профессию на Мастера боя. Люди на улицах говорили, что таким воинам дают много заданий, а если вступишь в бой с знаменитым монстром и победишь, то поднимется слава и подзаработаешь денег. Также с новой профессией значительно повысилась сила и ловкость, и немного живучесть с броней. Профессия для настоящих ценителей сражений!

Однако ни в коем случае не нужно думать, что выбор новой профессии основывался на изменении характеристик или способностей. Нет. МЕЧи чувствовали себя наследниками корейских боевых искусств. С этой гордостью они жили и умирали.

Мастер боевых искусств - это их натура, их жизнь, и именно поэтому все 505 человек одновременно сменили профессию. Ну, а что, они уже один раз брали профессию воина, так что поменять ее на другую казалось простым и логичным шагом.

- А вы слышали об искателе приключений Вииде?

- Виид в этот раз совершил нечто выдающееся!

Конечно же, такая новость не могла пройти мимо стольких ушей. Когда МЕЧи слышали

новость, то все как один обрадовались.

- ООООО!

- Виид совершил подвиг! Значит, и мы сможем!

Чувства, которые есть в каждом мужчине.

Амбиции! Желание славы!

МЕЧи загорелись.

- Второй!

- Да, учитель.

- Узнай, где тут самые сильные монстры.

- Хорошо, уже выполняю.

Второй меч первым делом позвонил Пэйлу. Второй давно понял: чем мучиться и рыскать в поисках информации, лучше пошептаться с Пэйлом, и проблема решится.

- Господин Пэйл.

- Да, Второй меч...

Пэйл, Ирен, Ромуна и Сурка в это время охотились.

Он немного испугался, что сейчас опять последует какая-нибудь дикая просьба.

Но в этот раз обошлось. Вообще, МЕЧи жили с чувством собственного достоинства и гордостью, они не забыли про помощь с едой и в будущем желали обязательно отблагодарить своих спасителей.

Но Пэйл с друзьями уже привыкли, что просьбы МЕЧей всегда очень странные.

- Кто здесь самый сильный?

- Что? Вы случаем не задумали пойти на самого...

- Просто скажи, кто, и все. Остальное мы сделаем сами.

Пэйл колебался немного и, поскольку другого выхода не было, ответил.

Зеленый дракон Биакис любил мир и спокойствие. Ему нравилось считать себя хранителем леса. С этой мыслью он тихо и мирно жил на протяжении столетий.

Биакис спал крепким сном в котловине на вершине горы Баен, но, услышав шум группы людей, открыл большие глаза.

'Злоумышленники?!'

Иногда группы искателей приключений добирались до его владений. Бывало, самые сильные игроки версальского континента сбивались в группы и отправлялись охотиться на дракона.

Каждый раз Биакис безжалостно их карал.

'В этот раз я тоже этого не спущу', - гневно думал дракон.

Зеленые зрачки Биакиса налились гневом. Оттуда, куда он смотрел, бесстрашно приближалось множество людей. Даже если драться с несколькими за раз, их все равно было слишком много. Хотя в общем дракона это не сильно заботило.

- Уррра!

- Мы пришли! Злой дикий дракон, покажись!

Никто еще его так не оскорблял. Биакис пришел в бешенство. Он широко открыл пасть, словно хотел зевнуть, и, набрав воздуха...

Фууууу!

Свободный город Сомурен считался одним из центров торговли версальского континента. Огромное количество товара проходило через его ворота, и множество сделок заключалось внутри стен города. Практически все ремесленные, и не только, гильдии считали за честь открыть тут свое представительство.

Виид при помощи Манауэ реализовал все ненужные вещи, добытые с волков и других монстров.

'О! Уже набралось 5600 золотых', - радостно потирал руки Виид.

По сравнению с тем, что было раньше, сумма возросла на 2 тысячи и уже не казалась маленькой.

А ведь она могла быть намного больше. Пусть на лекарственных травах Виид и экономил, выкапывая и собирая их по просторам игры, но зато практически все доспехи и оружие продавал на сайте-аукционе за реальные деньги. Если бы он продавал их в игре, то золотых набралось бы значительно больше.

Продав всю мелочевку с монстров, Виид беззаботно отправился в гильдию кузнецов. В гильдиях всегда толпилась куча народу, особенно если они относились к боевым профессиям, но сегодня в гильдии кузнецов сидело всего человек 30, что в масштабах крупного города выглядело странно.

Войдя, Виид с интересом посмотрел на людей, сидевших за столами.

- Я хотел делать мечи, потому и выбрал эту профессию. И теперь так недоволен! Все мои друзья, с которыми я начинал играть, уже ловят кобольдов, а мне приходится каждый день махать молотком, блин! Но если бы только это! Я-то думал, создавать вещи будет намного интереснее... Как мне все надоело!

- Ага. Я тоже не пойму, зачем выбрал эту профессию. Она чертовски скучная. Хоть сейчас бы ее сменил.

- И не говори. Я вот целую неделю ковал клинки, и что вы думаете? Они намного хуже даже тех, которые падают с убитых кобольдов!

Игроки сидели и ныли из-за своей профессии. Жалкое зрелище. Благо, на самом деле в профессии кузнеца все было не так плохо. Все зависело, с какой стороны взглянуть на ситуацию.

- Кстати, а вы слышали новости о кузнеце Торе?

- А то! Это же первый игрок-кузнец, перешедший на средний уровень навыка. Сейчас у него уже средний 4-ый уровень.

- Нет. Он уже получил 5-ый уровень.

- Ого! Слышал, все гильдии хотят его сманить.

- Конечно, он же кузнец, способный укреплять броню и оружие. Когда же и мы станем такими?

- Ну... Уже есть несколько других кузнецов со средним уровнем навыка...

- Эх! Завидно.

Виид наслушался пустых причитаний и постарался незаметно подняться по лестнице на второй этаж гильдии. Обычно внизу находилась лавка гильдии, а серьезные вопросы решались этажом выше.

Виид немного подождал, пока дойдет очередь, и подошел к усатому, мускулистому представителю гильдии.

- Какова цель вашего визита? - теребя фартук, спросил НИП.

- Я хочу выучить способы изготовления доспехов и оружия.

- О! Неужели? - радостно произнес представитель гильдии. - Вы хотите стать кузнецом?

- Нет. Просто научиться ковать.

- Хм. Вообще-то, мы не учим кого попало... Однако если вы за раз почините эту вещь, то можно будет подумать.

НИП передал Вииду покореженный щит.

Покрытый трещинами бронзовый щит.

Прочность: 3/28. Защита 10.

Этот щит используется на экзамене по выявлению дара кузнеца. Изготовлен из бронзы.

Размер маленький, обычно крепится на кисть. Защищает от ударов меча.

Требования: 15 уровень.

Эффекты: Вероятность отклонения стрелы противника возрастает на 14%.

Уменьшает силу критического удара на 19%.

Каждый уровень ремонтного мастерства повышал эффективность починки предмета. Если на первом вещь за раз можно починить на 7 пунктов, то на втором уже на 10, а на десятом на 23 пункта. Именно поэтому, чтобы починить щит за один раз, требовалось среднее мастерство навыка ремонта.

Виид даже не стал доставать кузнечный молот, просто поднял руку и произнес:

- Ремонт!

Щит озарился ярким светом и заблестел как новенький.

- Хм, а ты что-то умеешь, - мастер задумчиво почесал голову. - Хорошо, начнем с объяснения, как правильно держать молот. Смотри внимательно, хватаешь и ударяешь вот так.

Вы изучили навык кузнеца.

В зависимости от уровня навыка, ограничение на уровень ношения вещей снижается на 2 и более процентов. Если вы освоите навык кузнеца до уровня мастера, то сможете носить предметы других профессий невзирая на ограничения.

Виид сразу же приобрел: железные заготовки для изготовления оружия, хороший молот, точильный камень и еще несколько предметов. Еще он купил переносную плавильную печь и стандартные формы для отлива оружия.

Обычно для изготовления предметов игроки направлялись к кузнецу, но благодаря всем этим предметам Виид мог создавать оружие где угодно.

Процессковки предметов очень прост! Благодаря переносной печи, используя ману, нужно было расплавить металл и залить в выбранную форму, чтобы получить заготовку, после чего, хорошенько поработав молотком, придать заготовке форму, и все, предмет готов.

Узнав все это, Виид почувствовал себя обманутым.

Да, профессия кузнеца требовала тяжелого физического труда, но в итоге по сложности проигрывала профессии скульптора. Во время создания скульптур приходилось постоянно находиться в напряжении, держать в голове образ, аккуратно вырезать детали лишь для того, чтобы в итоге получить простую скульптуру. Поэтому профессия кузнеца казалась простой и грубой в сравнении с профессией Виида.

- Хорошо.

Виид подошел к ближайшей наковальне и открыл сумку. Где-то в глубине лежали кусочки руды, которые он подбирал на протяжении всего времени охоты.

- Сначала расплавить...

Он расплавил руду и превратил ее в железную массу. После чего аккуратно перелил ее в формочку и, подождав немного, получил первую заготовку. Теперь, пока металл не затвердел, осталось только придать заготовке нужную форму.

Тук-тук-тук!

Постучать молотом и опустить красный нагретый меч в холодную воду, после чего немножко подправить.

Вот так Виид изготовил свой первый меч.

Тренировочный меч проводника:

Прочность: 70/70. Атака 4-6.

Меч из разных видов металла, сделанный человеком с задатками мастера. Сила атаки небольшая, зато он практически не разрушим.

Требования: нет.

Эффекты: Сила +5.

Вы повысили навык кузнеца на 36%.

- О-о! Круто! Молодчина! - Виид выковал свой первый меч и теперь искренне радовался этому.

Играя в одиночку, рано или поздно начинаешь разговаривать сам с собой. Своего рода защитная реакция, которую Виид выработал за время создания скульптур в провинции Морта.

- Нормальная вещица.

Конечно, клинок в сегодняшней ситуации был бесполезен. Но зато его можно продать в оружейной лавке как минимум за 70 серебряных! Пусть параметр атаки никакой, зато он прочный и дает дополнительные 5 силы.

С первого раза удалось создать такой добротный меч!

- А что-то в профессии кузнеца есть.

Фигурки лис, кроликов и другой живности не имели никакой ценности, просто сувениры. А ведь Виид продавал их за серебряные монеты и даже какое-то время жил на эти деньги. И вот теперь он выковал меч, который с радостью будут использовать игроки ниже 15 уровня.

- Хорошо. Ну что ж, вперед, за работу!

Виид решил использовать всю припасенную за время игры руду для изготовления оружия. А ее было действительно много: часть он насобирал еще новичком, часть набрал в последние 3 месяца в провинции Морта. Там встречались целые залежи руды. И из всего этого теперь предстояло сделать хорошие вещи.

Расплавить в печке, придать форму и затем постучать!

Виид взялся за работу всерьез, вложив все свои силы и душу в новое дело. Параллельно он старался наблюдать за НИПами и повторять их действия, чтобы побыстрее повысить мастерство кузнеца.

Ваш уровень кузнечного мастерства повысился и перешел на 2-й уровень.

Атакующие характеристики изготовленного оружия усиливаются. Теперь вы можете изготавливать и другие виды оружия.

Ваш уровень кузнечного мастерства повысился и перешел на 3-й уровень.

Теперь вы можете делать доспехи из бронзы и меди.

Ваш уровень кузнечного мастерства повысился и перешел на 4-й уровень.

Атакующие характеристики изготовленного оружия усиливаются. Теперь вы можете изменять форму у завершенных мечей. Прочность понизится, зато атака увеличится.

Ваш уровень кузнечного мастерства повысился и перешел на 5-й уровень.

Теперь изготовленные вами доспехи станут легче и будут более удобными при ношении. Вы можете делать сапоги.

Ваш уровень кузнечного мастерства повысился и перешел на 6-й уровень.

Атакующие и защитные характеристики изготовленных предметов значительно усиливаются.

Виид, не покидая кузницу день и ночь, в течение 10 дней создавал клинки. Он бы ковал и больше, но у него попросту закончилась руда.

Но все равно это было удивительно: за десять дней он значительно повысил навык кузнеца. Все благодаря профессии скульптора.

За каждый уровень профессии Виид получал 3% увеличения атаки на начальных и 5% на средних уровнях мастерства. Кроме того, для повышения уровня в скульптуре ему невольно приходилось повышать множество других характеристик и ремесленный навык, что, несомненно, влияло на прокачку кузнечного мастерства.

Вообще, навык ремесла влиял на все небоевые профессии. Например, на кулинарию. С повышением уровня ремесла эффекты приготавливаемых блюд усиливались на 5%, а с переходом на средний уровень мастерства - на 7%. Сейчас навык ремесла Виида находился на среднем 8 уровне, поэтому все эффекты приготовленных блюд усиливались практически в 2 раза.

На кузнечное мастерство навык ремесла также оказывал влияние. Благодаря нему, используя одни и те же материалы, можно было сделать в 2 раза более крепкие предметы и, соответственно, получить больше опыта.

Именно из-за прокачанного навыка Вииду не пришлось испытывать все мучения начинающих игроков, выбравших профессию кузнеца. Конечно, потом, после перехода на средний уровень навыка кузнеца, это преимущество исчезнет, но пока Виид получал намного больше опыта, чем обычные игроки.

Вот так, за 10 дней истратив всю руду и повысив навык до 6 уровня, Виид покинул гильдию кузнецов и направился в гильдию рыбаков.

- Вы хотите, наслаждаясь, проводить день за днем за рыбалкой, или надеетесь поймать легендарную рыбу и остаться в преданиях и песнях бардов? - спросил НИП, одетый в жилетку со множеством забитых чем-то кармашков.

Наверное, вступить в гильдию рыбаков было проще всего в игре. Нужно всего-то честно ответить на несколько вопросов и купить удочку с поплавками.

Виид ничего не скрывал:

- Я хочу научиться рыбачить, чтобы, когда проголодаюсь, смог поймать рыбу.

- Да? - озадаченно спросил НИП рыбак.

За время игры множество игроков приобрело профессию рыбака. Путешествуя по Версальскому континенту, приходилось использовать лодку или корабль, и тогда, имея такую профессию, можно было получать огромное удовольствие. Но из всего этого множества ни один игрок не отвечал на вопросы, как Виид.

Рыбак посмотрел на Вииду, как на невиданное чудо-юдо, и засмеялся.

- Честный ответ. Кроме того, я смотрю, ты превосходный повар. Может, когда-нибудь, если выпадет случай, ты приготовишь мне вкусенького меунтана?

- Если будет подходящая рыба, то без проблем, с радостью приготовлю.

- Хм. Благодарю. Я тебе дам для поимки специальную приманку.

Вы освоили навык Рыбалки.

Благодаря нему, вы никогда не пропадете, если случится находиться рядом с крупным источником воды. Вы можете добывать воду и еду в реках, озерах и морях. С каждым новым уровнем навыка рыбалки будет повышаться количество здоровья.

Вы получили наживку для рыбалки, 30 креветок.

Виид освоил кузнечное дело, рыбалку и теперь глубоко призадумался.

'Учить дальше или нет?'- терзали его сомнения.

'Ведь можно и не учить? Наверное, стоит пропустить шитье? Еще один ремесленный навык... Да, если я не хочу, то можно и не учить...'

Все эти терзания были вызваны воспоминаниями детства. Когда-то ему пришлось работать на швейной фабрике, в грязном, пыльном помещении. Там он за копейки пришивал пуговицы и распарывал швы. Тяжелая, однообразная работа, воспоминания о которой приносили только боль. К тому же, он приболел и несколько раз не вышел на работу, и поэтому зарплату за последний месяц не получил.

Однако не в его характере было отступать, пропустив что-то.

Вообще-то, существовал еще навык чародея, способность накладывать магию на предметы, но Виид не мог его выучить из-за высоких требований к уровню. Поэтому оставалось только выучить все ремесленные навыки.

Окончательно решившись, Виид направился на второй этаж гильдии портных.

- Мммм... человеку с хорошим вкусом нетрудно выбрать хорошую ткань и сшить прекрасную одежду, - промурлыкала представительница гильдии. - Если вложить частичку себя в работу, то многие захотят одеть такую одежду. Ты хочешь научиться шить?

- Да, хочу.

- А пуговицу пришить сумеешь? - прищурившись, поинтересовалась она.

- Коо... конечно.

Виид умел пришивать пуговицы так же хорошо, как орудовать ложкой.

Он пришил несколько пуговиц и получил новое сообщение.

Вы освоили навык шитья.

Попрощавшись с представительницей, Виид покинул гильдию. К сожалению, в отличие от гильдии кузнецов, у гильдии портных не было рабочего места у входа, поэтому он присел в уголке одной из улиц и принялся за дело.

В свободном городе Сомурен люди пропадали на улицах целыми днями, ведя беседы или принимая солнечные ванны, или занимаясь чем-либо еще, поэтому на работающего Виида никто не обращал внимания. Он разрезал несколько кусочков ткани, затем сшил их и сделал первую одежду.

Ваш уровень навыка шитья перешел на 2-ой уровень.

Теперь вы можете, используя мягкую ткань, сшить одежду по фигуре.

Удивительно! Благодаря развитой характеристике искусства и среднему уровню ремесла, Виид смог поднять навык шитья сразу на 2 уровень.

Он сшил еще несколько одежек из ткани, купленной в гильдии, и уровень навыка опять повысился. Виид не мучился, сшивая куски ткани стежками: работа была столь привычна, что зачастую он даже не смотрел, что делает. В жизни Хэн частенько пришивал себе пуговицы или ставил заплатки на одежду.

Чик-чик!

Чик-чик!

Отрезать ткань, сшить, пришить пуговицы!

Руки Виида слаженно и изящно порхали над одеждой, будто руки музыканта, играющего на своем инструменте!

- О, здорово!

- Глянь на руки того человека.

- Супер!

Честно говоря, люди начали обращать внимание на Виида еще тогда, когда он достал ткань. Ведь пусть на улицах и сидело множество игроков, найти среди них что-либо делающих было ой как нелегко!

У людей, стоявших рядом с Виидом, на устах были лишь слова восхищения, потому что он очень быстро, буквально за несколько стежков, делал одежду. Но находились и другие.

- А это одевать-то можно?

- Не знаю, наверное, можно. Ведь это одежда...

- Если и одежда, то фиговая. Глянь. Никакой вышивки, простая совсем.

Виид краем уха слышал перешептывания игроков и просто не обращал внимания. Ожидать чего-то выдающегося от портного 2 уровня явно не стоило, хотя нельзя было сказать, что одежда плоха. Вот так, сидя на улице под взглядами множества зевак, Виид и поднял навык шитья до 4 уровня.

Теперь, когда сумка была доверху забита сделанным оружием и одеждой, Виид решил немного рискнуть.

'Потихоньку...'

Виид достал со дна сумки оленью кожу. Он получил ее в подарок от освобожденных людей в провинции Морта.

Кожа оленя высшего качества:

Прочность 5/5.

Предмет, связанный с ремесленными навыками.

Из кожи можно изготовить одежду или другое снаряжение. В зависимости от уровня навыка полученные эффекты предмета усиливаются или меняются.

Требования: навык шитья 2го уровня.

Наверное, не стоило использовать данный материал до достижения среднего уровня в навыке шитья, так как в будущем можно получить хорошие вещи.

Но Виид уже окончательно все для себя решил. Время - деньги. Важно побыстрее повысить уровень навыка, и если для этого придется тратить хорошие материалы, ну что же, такова судьба.

Чик-чик!

Виид очень медленно и скрупулезно шил одежду.

Туника испытывающего жажду оленя:

Прочность: 40/40, Защита: 13.

Мужская туника, сшитая из кожи оленя, испытывающего жажду. Отлично прикрывает тело и подчеркивает фигуру. Хорошо подойдет для монаха.

Требования: 15 уровень.

Эффекты: если одета на монахе, то ловкость повышается на 2%.

Ваш навык шитья значительно повысился.

Навык шитья перешел на 5-ый уровень. За счет умелой работы швы почти не рвутся, и это повышает прочность одежды.

На пошив одной туники Виид тратил 4 куска кожи.

- Ты погляди... А очень даже неплохо...

- Ага. Мягкая даже на вид и из отличного материала.

Зрители изумлялись тому, что не прошло и пары часов, а неизвестный игрок уже смог изготовить такую хорошую одежду.

- Навык шитья действительно так просто освоить?

- Не знаю. Мой друг вначале выбрал профессию портного, но за целый день работы у него получалась только бракованная одежда, и он удалил своего персонажа...

- Профессия портного не может быть такой легкой. Я тоже знаю много людей, выбравших ее и проливших потом немало слез.

- Тогда как этому парню удалось так быстро научиться шить такую хорошую одежду?

Виид все так же сидел и игнорировал разговоры людей. Он достал еще несколько кусков оленьей кожи и принялся шить перчатки и сапоги.

После выполнения задания он получил 200 кусков кожи оленя, поэтому материалов хватало.

Так, неспешно работая, Виид поднял навык шитья до 9го уровня.

По идее, используя особый материал, он должен был уже давно перейти на средний уровень профессии. Но уровень попросту больше не рос.

Все 'благодаря' ограничению на количество пошитой одежды. Создатели игры заранее продумали, что со временем высокоуровневые игроки могут начать изучать ремесленные навыки и за счет ремесла получают большое преимущество по сравнению с игроками, начавшими учить навыки сразу. Поэтому и ввели временное ограничение на количество созданных вещей, после которых игрок больше не получает опыта.

Глава 3. Аукцион в свободном городе Сомурен.

Азартные игроки, вроде Виида, в поисках приключений, зачастую выбирали для начала игры столицы небольших королевств, вроде Розенхайма, обычные же игроки начинали свой путь с

крупных, обжитых городов. Там проще приобрести хорошее оружие, присоединиться к группе для совместной игры, да и прокачать уровень, не уходя далеко от городских ворот.

У главных ворот в свободный город Сомурен, там, где множество людей ходило туда-сюда, появился один паренек. В странном шлеме, с ожерельем и в плаще, в бросающихся в глаза белых перчатках.

- Если вы оставите мне свои вещи, я их бесплатно почию. Будут как новенькие! Если принесете мне кожу или ткань, то я тут же сошью вам одежду. Если принесете кусочки руды, то я сделаю вам оружие или доспехи. Если принесете мясо, то я тут же сделаю жаркое. Обратите внимание, что приготовленное мной жаркое повысит вашу живучесть не менее чем на 150 пунктов! А ещё оно вкусное!

Такие выкрики не могли не привлечь проходящих мимо игроков. В основном вокруг паренька собрались новички, бедно одетые и со стандартным оружием в руках.

- А это правда, что если я принесу мяса, то живучесть повысится?

- У меня есть несколько шкур дворняжек, вы правда можете сшить из них одежду?

Однако в толпу набились игроки, которые осуждающе качали головой и цокали:

- Еще один обманщик появился.

- Друзья, не поддавайтесь на обман. Это просто уловка, чтобы набрать ваших предметов и скрыться.

- Ага, новых игроков много, вот и появляются такие типы, как он.

- Подумайте головой. Он шьет одежду, готовит блюда, ремонтирует и кует оружие - где вы видели такого человека? Это точно обманщик!

- Парень, если ты новичок, то делай как все, иди на охоту. Зачем пытаться обмануть других игроков? Ай-яй-яй...

Наслушавшись таких разговоров, собравшиеся игроки разозлились.

- Ах ты грязный ублюдок!

- Вали отсюда, чертов обманщик!

Паренька у ворот звали Виид.

Невозмутимо стоя, он спокойно выслушивал поток оскорблений. Да, неприятно, но такова жизнь. Если подумать, по-своему игроки были правы, встретить игрока с прокачанными навыками шитья, кулинарии и кузнеца кажется чем-то невероятным. И это не говоря о скульптуре и рыбалке.

Выучить столько навыков не так-то просто. Нельзя просто прийти в гильдию и пройти обучение. Сначала, хорошенько потрудившись, нужно развить навык ремесла через ремонт или скульптуру, как это сделал Виид, и только потом вы получали шанс пройти обучение.

Поэтому встретить такого игрока в игре было чем-то невероятным. Да сам Виид не поверил бы, если бы ему рассказали о таком человеке в начале игры.

Но Виид уже не был тем новичком, за прошедшее время он набрался опыта в зарабатывании денег. Если бы раньше столько игроков кричали и критиковали его, он скорее всего испытал большой шок и постарался побыстрее уйти. Но не теперь. За это время Виид уже продал несколько сотен статуэток, набрался опыта и научился просчитывать ситуацию. Он знал что, как и где сделать для того, чтобы даже из простого товара выжать максимальную прибыль. Виид стал профи в таких делах.

'Начнем с простого...'

Основные причины недоверия - это ошибочные мысли о низком уровне и предположение, что он обманщик. Нужно разрушить их, и ситуация резко изменится.

- Ну хорошо, ничего не поделаешь. Вызову Рыцаря смерти!

Виид с недовольным выражением лица взял красное ожерелье и что-то зашептал. Появился черный дым, и из него вышел Рыцарь смерти.

- Вызывали, хозяин?

- Стой здесь и не двигайся.

- Понял. Хозяин.

Рыцарь смерти угрожающе возвышался рядом с Виидом. Было жаль использовать его просто так, для вразумления игроков, но других идей не было. Результат не заставил себя ждать!

- Эй, что с тем парнем?!

- Он вызвал Рыцаря смерти.

- Это Рыцарь смерти? Да, выглядит мрачновато...

- Точно, это Рыцарь смерти. Я видел в интернете. Точно.

- Рыцарь смерти же выше 200-го уровня. Не верю. Может, магия? Он темный волшебник?

- Темный волшебник - это же второй этап при смене профессии у магов? Так для этого нужен 280 уровень...

Теперь отношение окружающих сменилось с недовольства на заинтересованность.

- Зачем человеку с таким уровнем обманывать новичков?

- Да, все запуталось. Так обман это или нет?

- Если подумать, похоже на правду...

Люди стали потихоньку собираться вокруг Виида.

Те, кто громче всех кричал и обвинял в обмане, подошли самыми первыми. Один из таких людей неуверенно протянул Вииду самое дешевое мясо.

- Вы в правду сможете сделать жаркое?

- Да. Подождите немного. Оплата 30 медяков.

Виид развел огонь в жаровне и начал жарить мясо. Добавил немного специй и пару раз перевернул.

- Пробуйте.

От жареного мяса по округе распространился притягательный аромат. Все смотрели на парня, получившего мясо. Тот неуверенно и очень осторожно откусил маленький кусочек.

Ням-ням!

И мгновенно съел все.

Затем быстро открыл сумку, вытащил оттуда все имеющиеся мясо и протянул Вииду.

- Живучесть возросла на 160 пунктов. Я заплачу, пожалуйста, пожарьте все!

- Мне тоже пожарьте!

- И мне...

Все резко изменилось. Множество игроков стремились как можно скорее передать свое мясо. Дополнительные 160 пунктов живучести значительно прибавляли здоровья и позволяли охотиться на более сильных монстров.

- Хорошо! Хорошо. Встаньте в очередь, пожалуйста! - прокричал Виид, чтобы его услышали все игроки.

Очередь получилась огромная. Обжарка мяса не требовала особых сил, и Виид очень быстро обслуживал людей. Он кидал мясо на решетку и мастерски его прожаривал, одновременно выслушивая множество вопросов.

- Я в следующий раз принесу еще мяса, Вы пожарите и его тоже?

- А можно узнать Ваше имя? Я обращусь к Вам еще.

Виид мягко улыбался и на все вопросы отвечал согласием.

- Меня зовут Виид. Обращайтесь в любое время.

- Виид. Понятно. Обязательно найду в следующий раз.

- Вы сказали Виид? Случайно не...

В Королевской дороге ники не были уникальными. Слишком много людей играло в игру, и если запретить повтор ников, то в игре неизбежно станут появляться странные и бессмысленные имена. Поэтому разработчики позаботились об этом заранее и ввели уникальные номера, посредством которых и происходила переписка или голосовой чат в игре.

- Вы случайно не тот, кто выполнил задание ордена Фрей?

- Да, скажите нам пожалуйста!

Все разговоры о герое ордена Фреи начались в свободном городе Сомурен, поэтому неудивительно, что в толпе не было никого, кто не слышал о Вииде. Да и за всю игру набиралось всего-то случаев 30, когда НИПы начинали говорить о ком-то на всем континенте.

- Это дело...

Прежде чем Виид смог что-либо ответить, игроки сами все обсудили между собой.

- Случайно, это не тот знаменитый Виид из Страны магии?

- Да нет, не может этого быть. Виид - имя распространенное.

- Точно. Игроков с таким именем много.

- Ага, мой друг тоже использует ник Виид.

После истории со 'Страной магии' имя Виид в 'Королевской дороге' встречалось чрезвычайно часто. Когда Виид продавал статуэтки, то сам встретил среди покупателей 6 человек с таким именем.

Именно поэтому Пэйл, Сурка, Ромуна и Ирен даже не могли и подумать, что играли с тем самым Виидом.

- Хм, все равно странно, из ниоткуда появляется игрок с именем Виид и начинает помогать простым игрокам...

- Ну и что? Он вызвал Рыцаря смерти, а насколько я знаю, даже среди призывателей нет таких, кто так может.

- Да задумайтесь, доказательства у вас перед глазами. Виид же уничтожил клан вампиров, не так ли?

- Ага, еще говорят у него высокий уровень веры. Скажите, откуда у повара может быть вера?

- Верно, ни один игрок с ремесленной профессией не сможет завершить такое сложное задание.

- Посмотрите. Виид молчит и ничего не говорит.

Так, погудев между собой, игроки сами себя и убедили.

В любом случае, теперь никто не обзывал Вииду обманщиком.

Все считали, что он классный повар, который может вызывать Рыцаря смерти.

Тогда Виид опять, как раньше, выкрикнул заготовленные фразы:

- Если вы оставите мне свои вещи, я их бесплатно почию. Будут как новенькие! Если принесете мне кожу или ткань, то я тут же сошью вам одежду. Если принесете кусочки руды, то я сделаю вам оружие или доспехи. Если принесете мясо, то я тут же сделаю жаркое. Обратите внимание, что приготовленное мной жаркое повысит вашу живучесть не менее чем на 150 пунктов! А ещё оно вкусное!

Теперь люди стали доставать куски кожи.

- Сделайте мне одежду.

- Мне тоже.

- Я новичок, и у меня нет доспехов.

Виид быстро осмотрел кожу. Как он и ожидал, в большинстве это были шкуры волков или зайцев, и очень редко обычной оленьей кожи, не такой, какую добыл Виид, а простой.

- Какую одежду вам сшить?

- Сделайте, пожалуйста, брюки.

- Я изготовлю Вам стильные и удобные брюки с хорошей защитой, подождите немного, сейчас все сделаю

Виид достал из-за пазухи иголку, нитки и ножницы. Разрезал кожу и сделал брюки. Конечно, он не просто взял и сшил куски кожи. Сначала Виид оценил размеры парня.

- Если такой объем, то...

Потом раскроил кожу и сшил отличные брюки. В бедрах свободные, карманы широкие... С нижним краем, доходящим до каблука, визуально удлиняющим ноги. Виид все продумал и получил из простой кожи стильно выглядящие брюки.

Качественные брюки из кожи зайца:

Прочность: 30/30. Защита 10.

Брюки сделаны из кожи зайца. Это не самый лучший материал для пошива, но благодаря удивительному таланту портного этот недостаток удалось преодолеть.

'Удачно получилось', - Виид даже сам удивился. Но не подал виду, а уверенно, с улыбкой протянул игроку брюки.

Для Виида, сравнивая с носимой им сейчас одеждой, предмет, конечно, не представлял никакого интереса, но вот новичку брюки с неплохой защитой и без ограничения уровня могли действительно упростить жизнь. И все благодаря среднему уровню навыка ремесла, без него вещь такой хорошей точно бы не получилась.

- Вау, такая хорошая вещь... - новичок глядел на брюки в руках Виида, и у него попросту не было слов. Шкуры кролика, добытые им - один из самых никчемных материалов в игре. И из них получились брюки, которые можно носить без проблем до 30-го уровня.

- С тебя 1 серебряный.

Виид получил комиссионные и продолжил шить одежду для длинной очереди игроков. Шляпы, рубашки и перчатки после нескольких взмахов его рук выходили просто загляденье. Виид не думал, а просто выполнял работу, словно опять на фабрике, только на этот раз это было не затхлое помещение, а чистая улица свободного города Сомурена.

Дул холодный и приятный ветер, но у людей, ожидавших своей очереди, от жара горели глаза.

- Ух ты! Большое вам спасибо за такую классную тунуку. Надену прямо сейчас. А если я принесу еще кожи, вы сошьете другую одежду?

Новички прям плясали от радости. Благодаря такой качественной одежде охота становилась более безопасной и быстрой.

Слухи о невиданном мастере распространились уже до такой степени, что многие игроки начали занимать очередь заранее.

Большинство сразу заказывали еду, одежду и починку снаряжения. И только где-то под вечер подошел один игрок и, немного нервничая, протянул Вииду сразу три куска руды.

- Вы действительно можете сделать доспехи?

- Конечно. Какие доспехи вы хотите? Для справки, изготовление кольчуги требует 30 кусков руды. А из этого, добавив кожи, можно сделать только сапоги.

- Тогда сделайте, пожалуйста, сапоги.

- 3 серебряных.

- Хорошо.

Виид расплавил в плавильной печи руду, залил ее в выбранные формы и получил сапоги.

Железные, нечистые сапоги:

Прочность: 35/35, Защита: 6.

Сапоги железные с примесями. Пусть защита и не высока, зато они удобные и прочные.

Эффекты: Ловкость +2.

Обычно изделия из железа и бронзы обладают лучшей защитой, чем изготовленные из кожи. Но тут было слишком мало металла.

И вдруг, в порыве вдохновения!

Виид вырезал на сапогах лису с 9 хвостами. Финальный штрих в индивидуальность предмета. Своего рода подпись.

Дзынь!

Предмет изменен.

Художественные железные, нечистые сапоги:

Прочность: 38/38, Защита: 7.

Сапоги железные с примесями. Пусть защита и не высока, зато они удобные и прочные. Изображение хитрой лисицы дополнительно повышает силы и здоровье хозяина.

Эффекты: ловкость +2, сила +1, живучесть +1.

Средний уровень скульптурного мастерства повышал характеристики предметов. Может и не сильно, но все равно две характеристики добавились.

Раньше Виид делал только скульптуры, и лишь теперь ему пришло в голову, что навык можно применять и на другой предмет.

'Черт возьми, опять что-то новенькое. Пусть и немного, но все равно супер'.

Чем больше Виид играл, тем лучше понимал, что все ремесленные профессии связаны. Прямо как в жизни. Выдающиеся личности, оставившие свой след в истории, были разносторонне одарены в искусстве, математике и других науках.

И все они хорошо владели скульптурным мастерством!

Виид наконец осознал, что профессия скульптора относится не столько к ремесленному ремеслу, сколько к искусству. Мирная профессия, ничем не помогающая в бою. Хотя это не совсем правда, эффекты от прекрасных скульптур уже не раз выручали Виида, но создать такие работы было так сложно, что это неважно. Обычные же скульптуры просто бесполезные безделушки.

Поэтому повышать уровни скульптору было намного труднее, чем другим профессиям. Пока воины охотились, а кузнецы ковали оружие, скульпторам приходилось создавать обычные скульптуры и владеть жалкое существование.

И даже если после тяжких трудов им удавалось достичь среднего уровня мастерства, ситуация сильно не менялась, так как создать великолепную скульптуру не так-то и просто.

Но нет бесполезных профессий: например, чем выше уровень у повара, тем более вкусную и полезную пищу он готовит. То же было и со скульптором.

Техника секущего ножа или разрушение статуй - уникальные способности скульптора, которых никогда не будет у других классов. Да и только благодаря работе над скульптурами, можно так быстро развить навык ремесленного мастерства и освоить навыки других профессий. Правда, для такого прогресса как у Виида, требовалось огромное упорство и оригинальность.

- Вот, держи.

- Большое спасибо, - сказал игрок, принесший металл, и в порыве благодарности отдал целый золотой.

Если такой предмет покупать в лавке, то он обойдется минимум в 10 золотых. К тому же сапоги не имели ограничения в уровне, и их можно одеть прямо сейчас, поэтому игрок без сожаления заплатил больше первоначальной цены.

- Спасибо.

- Обязательно еще загляну.

- Я нашел золотую нить, дать ее вам?

Сделанные вещи расходились как горячие пирожки. Виид работал с полной самоотдачей, но очередь не уменьшалась, а только росла.

Металл, кожа или ткань, даже такая, которую обычно выкидывали, в руках Виида превращались в хорошие предметы. Виид никому не отказывал, и игроки боготворили его.

Виид дрожал от волнения.

В прошлом, когда он продавал статуэтки, приходилось внимательно оценивать покупателей и прилагать большие усилия, чтобы убедить игроков купить товар. Однако теперь, благодаря навыку кузнеца, все сделанные вещи расходились на ура. Он делал действительно полезные вещи, и люди благодарили за это.

'Мда... если сравнивать с профессией скульптора, все выглядит как-то неважно'.

После таких мыслей все прошлые размышления и любовь к профессии сразу пропали, Виид опять начал относиться ко всему скептически.

'Может, сменить профессию? Стать кузнецом и вложить все силы на развитие навыков. А потом просто создавать прекрасные вещи. Не надо будет беспокоиться о деньгах, ведь даже если не захочешь, деньги сами пойдут к тебе в карманы.'

Да, профессия кузнеца проще, чем у скульптора, но и там своих плюсов хватает. Но Виид не стал расслабляться и сразу пошел на попятную:

'Эх... Поздно, да и не хочу я ее менять. Ох, моя тяжелая доля.'

Виид без отдыха делал одну вещь за другой. Брал любые материалы, небольшие комиссионные и трудился не покладая рук. Главное - сделать побольше предметов и поскорее прокачать уровень навыка.

Чем выше уровень у кузнецов, тем более качественные материалы они старались использовать. Поэтому все были поражены тем, что Виид без разговоров использовал любой материал.

- И вправду хороший человек.

- Ага, бывают же на свете такие хорошие люди...

- Простой и не жадный парень.

У ворот свободного города Сомурен появились два богато одетых человека.

За спиной, у одного из них, висел огромный клинок, один из тех, что держат двумя руками и бьют с размаху, а другим был довольно редко встречающийся друид-солнцепоклонник.

Чтобы стать последователем Солнца, нужно иметь как минимум 250 уровень. Для профессии поддержки такой уровень, на данный момент игры, был максимальным.

Они посмотрели на Вииду и зашептались:

- О, настоящий мастер.

- Точно. Добросовестный и порядочный человек

- И умный. Так хитро выбрать профессию и заранее все продумать...

- Да, начать с ремесленной профессии - это надежно.

- Согласен, но он владеет не одним видом навыков, а несколькими...

Так они стояли и обсуждали Вииду. Конечно, им никогда не узнать о всех мучениях Вииду, вызванных выбором профессии скульптора. В их глазах это был очень хитрый и продуманный план игры.

Все созданные вещи разлетались в мгновение ока.

Дизайн! Благодаря высокой характеристике 'Искусство' все предметы имели отменный дизайн. Качество! Характеристики вещей намного превосходили своих аналогов в лавках торговцев.

В общем, не удивительно, что вещи так хорошо продавались.

Имя Виידа моментально разлетелось по всем прилегающим землям. Некоторые игроки, получив сообщения от друзей, даже стали приходить из других поселений.

Найти хорошего кузнеца тяжело. Большинство игроков ходили со стандартным оружием, выпавшим из монстров или прикупленным в лавках у НИПов. К тому же многие хранили кожу, руду и иные материалы, выпавшие за время охоты.

Виид не отказывал никому и из любых материалов создавал хорошие вещи. А когда набралось значительное число игроков, начал еще продавать ранее созданную одежду из шкуры оленя высшего качества.

Желающих набралось много, и Виид устроил аукцион:

- Продаю сшитую мною одежду. Подходит священникам и монахам. Хорошая, качественная, из шкуры оленя. Количество ограничено, поэтому отдам тому, кто даст большую цену!

У священников и монахов в толпе загорелись глаза. На версальском континенте встречалось не так много монстров, с которых падали вещи из ткани.

- Куплю за 160 золотых!

- За 200 золотых!

Одежда разлетелась за пару мгновений. Виид не обманывал, качество было отличным, так как он продавал только последние созданные им вещи, подходящие игрокам с 100 уровнем, все первые сомнительные поделки ушли в лавку к НИПам.

За туники народ давал от 200 до 300 золотых, а шляпы и сапоги разлетались за 50 и более золотых. Благодаря аукциону в руки Виида пришло более 1000 новеньких золотых монет.

И еще долгое время после окончания аукциона люди подходили и шепотом пытались узнать, не осталось ли еще хоть одной вещи из шкуры оленя.

Спустя пару дней после аукциона Виид еще обслужил не одну сотню людей и наконец достиг желаемого результата.

Ваш навык кузнеца перевалил 10 уровень и достиг среднего мастерства.

Получены дополнительные навыки: заточка вещей и чистка доспехов.

Заточка мечей - пока не пропадет блеск меча, урон оружия будет усилен.

Чистка доспехов - ослепительно сверкающие доспехи будут рассеивать атаки врага.

- +5 ко всем характеристикам

- Слава +50.

- Искусство +3.

Через некоторое время и навык шитья перешел на средний уровень мастерства. Прежде чем начать мероприятие, Виид думал, что первым поднимется навык шитья, но ошибся, так как не учел, что воинов в игре больше всего, и просить сделать они будут именно клинки. Поэтому шитье запоздало.

Ваш навык шитья перевалил 10 уровень и достиг среднего мастерства.

Получены дополнительные навыки: глажение и стирка.

Глажение - у глаженной одежды повышается защита, пока она не помнется.

Стирка - требуется вода. Простирайте в воде грязную одежду. Это повысит характеристики защиты предмета. Если со временем вещь изнасилась или порвалась, то перед ремонтом вам понадобится ее хорошенько постирать. Навык можно использовать не более 3-х раз с одним комплектом одежды.

- +5 ко всем характеристикам

- Слава +50.

- Искусство +70.

В тот день, когда навыки перешли на средний уровень, Виид обслужил последних двух клиентов и сделал объявление. Он забрался на стол и, осмотрев толпу игроков, многие из которых пришли из соседних королевств, прокричал как можно громче, чтобы все его услышали:

- Здравствуйте все, я прошу чуточку внимания. По моим личным обстоятельствам я некоторое время не смогу шить одежду или делать оружие. Мне очень жаль. Но есть и хорошие новости! Через 4 дня я напоследок выставлю один товар. Мой навык шитья перешел на средний

уровень, и теперь я могу делать одежду из радужной ткани! Приходите через 4 дня и вы не разочаруетесь!

После этих слов Виид сложил вещи и скрылся.

- Радужная ткань?

- А что это?

Разразился такой шум и гам, что и словами не передать. Кто-то расстроено жаловался, что его очередь не подошла, но большинство людей строило различные предположения, и, в конце концов не выдержав, отключались от игры и искали информацию на сайтах, посвященных Королевской дороге.

Радужная ткань мастера:

Прочность 5/5.

Предмет для ремесленных навыков. Превосходный материал для пошива одежды и другого снаряжения. В процессе изготовления будут выбраны в случайном порядке 7 параметров. Превосходная защита от стрел и тупого оружия. Для работы с тканью требуется средний уровень шитья.

Неизвестно, где такая ткань появляется, но что точно известно, достать ее не так просто.

Предмет для шитья 1-го класса.

Эффекты: 7 случайных характеристик в созданном из ткани предмете.

Даже сам факт того, что радужная ткань мастера есть у кого-то, казался невероятным. А тут неизвестный игрок говорит, что будет продавать из нее вещи!

Слухи разлетелись по интернету быстрее скорости света. К назначенному дню у ворот города собралось столько народу, что яблоку негде было упасть. Некоторое бежали все эти дни и ночи из других королевств в надежде прикупить такие хорошие вещи.

- Хоть одну вещь прикуплю, - перешептывались одни игроки между собой.

'Ха-ха-ха', - смеялись про себя другие слыша эти разговоры. - ' Все скупит наша гильдия.'

Да, игроков собралось много, и представителей различных гильдий тоже хватало. На просторах версальского континента вовсю шла война между гильдиями, поэтому на аукционе стояли не только друзья, но и непримиримые враги.

Все из-за надежд прикупить уникальных предметов.

- Начнем аукцион!

Виид проводил аукцион через Манауэ.

Конечно, за время создания вещей его лицо видели многие. Однако сейчас толпа людей выросла раз в десять-двадцать и среди них обязательно кто-то разместит ролик аукциона в интернете. Виид не хотел опять привлекать внимание к себе, как это было с 'Рыцарем принцессы', поэтому попросил провести аукцион Манауэ.

- Итак, 1-й лот... А! Всего господин Виид подготовил 13 предметов. Для справки, 1 уникальный и 5 редких. Остальные обычные. Итак, начнем с обычных предметов. Первый лот...

- 1000 золотых!

- 1500!

- 2400!

- 4000!

Обычные предметы из необычной ткани от портного со средним уровнем мастерства. Народ бился до последнего, чтобы хоть один предмет попал к ним в руки.

Конечно, вещи выставленные на аукционе важны, но не менее важно место аукциона и каждый участник - все это сильно влияло на цену предмета. Даже если у тебя супервещь и ты ее продаешь в глухой деревушке, где всего несколько игроков, то ее попросту некому будет купить.

Чтобы провести хороший аукцион, надо сначала собрать тех, кто заинтересован в этой вещи, осторожно поддерживать и подогревать конкуренцию за товар между игроками и их жадностью.

Вот секрет проведения аукциона!

Благодаря великолепно спланированному аукциону, Виид продал все вещи из радужной ткани. На следующий день люди продолжали приходить на старое место, но Виид, как и обещал, уже ушел.

Глава 4. Скульптурное мастерство Дарона.

Река Венса.

Великая водная артерия Британской конфедерации. Извиваясь по просторам Версальского континента, она покорила сердца жителей королевств. Говорят, что на берегу реки открывалось 9 живописных пейзажей, вид которых мало кого оставит равнодушным.

Когда 'Королевская дорога' только открылась, игроки были очарованы рекой Венса.

Ослепительная красота и покой. Место, которое нравилось всем путешественникам.

По этой причине многие игроки специально начинали свой путь с Британской конфедерации: чтобы иногда расположиться на пикник у реки Венса!

Парочки, как тараканчики, сидели и оживленно жужжали. Даже сильный проливной дождь не мог прогнать их с берегов столь прекрасной реки.

- Посмотри туда. Правда, красиво?

- Да. Будто встретились река и небо.

- Дождь падает в реку, а потом бежит в море, чтобы сделать его еще больше. Давай, так же, растить нашу любовь.

- Да. Люблю тебя.

- Я тоже.

Потоки дождя обрушивались на землю с черного неба. Поднявшаяся водяная дымка и густой белый туман создавали впечатление, что река и небо соприкоснулись.

Прекрасный и пугающий пейзаж.

Влюбленные сидели под деревьями, мило щебетали, давая заранее подготовленные обещания в вечной любви, и смотрели на буйство стихии. Беседы в такое время надолго остаются в памяти у людей.

Но мир бывает довольно жесток по отношению к влюбленным!

- Вау! Как много воды.

- И правда, ее так много...

- Немного странно.

- Пугающе...

- Ой! Вода же ближе!

- Тебе, наверное, кажется.

- О! О! О!

Река никогда не бывает одинаковой. Множество мелких речушек постоянно подпитывают своего старшего собрата и уровень воды меняется, становясь то выше, то ниже. А теперь и дождь внес свою лепту в жизнь реки.

Венса переполнилась и вышла из берегов. Взорвалась!

- Аaaaaa!

- Спаси меня!

- Надо бежать!

- Это просто Ад!

Огромные волны поглотили беспечно расположившиеся у берегов парочки. В густом тумане развернулась битва не на жизнь, а на смерть. Люди кричали, бежали, пытались скрыться, но все было бесполезно: равнодушная стихия стерла семена зла - эти влюбленные парочки.

Одиночки, наблюдавшие издалека, те, кто не выдержал всех этих сюсюканий и обнимашек влюбленных и выбрал себе место подальше от реки, радостно наблюдали разразившуюся картину. В жизни серьезные, одинокие волки и амазонки не могли, видя такое, остаться равнодушными, улыбка не сходила с их лиц.

- Хихихи!

- Ахахах!

- Невероятно!

Даже за все деньги мира вы никогда в жизни не увидите, как волны уносят в речную пучину влюбленные парочки.

Такие сцены буйства природы, как разливы рек или снежные бури в провинции Морта, на просторах Версальского континента были настоящим сокровищем.

Величаво течет река Венса.

Спокойные и успокаивающие звуки воды. После ужасающего ливня река вернулась в свое русло и продолжился неторопливый, спокойный ход вещей.

Люди, постоянно проживающие в таком месте, со временем и сами становились более спокойными и самодостаточными. Хотя были и другие, по крайней мере один человек с холодными и колкими глазами, пристально наблюдающими за движениями поплавок.

Виид.

'Ха, ну теперь-то обязательно поймаю что-нибудь крупное!'

Прошла уже неделя с того времени, как он начал ловить рыбу в реке Венса. До этого, во время пути, Виид посвятил все время оттачиванию скульптурного мастерства, и удочки были отложены.

Да, со средним ремесленным навыком можно быстро повесить уровень кузнеца или портного, но с рыбалкой дело обстояло иначе. Все зависело от того, какую рыбу ты поймаешь.

И даже если использовать лучшую наживку, никто не мог предсказать, что за рыба попадет к тебе на крючок. Да и попадет ли? Возможно, наживку просто съедят.

Виид сидел на берегу реки неделю и дошел только до третьего уровня рыбалки!

'Однозначно что-нибудь крупное. Да, я вот-вот поймаю самую крупную.'

Он внимательно следил за поплавком, не теряя внимания ни на секунду, хоть крутящиеся в кристальной воде рыбки так и норовили обманом утащить наживку с крючка.

'Ловись, ловись, дорогая рыбка!

Если бы не зарплата в CST Media, награда ордена Фрей, выручка от ремонта предметов и деньги с аукциона, то у Виيدا точно не было бы такой возможности. Благодаря появлению денег, он теперь мог вволю отдохнуть развивая навык рыбалки.

Хотя даже находясь в такой умиротворенной обстановке, Виيدا бросало в дрожь только от одной мысли о дате взноса сбережений!

Для оплаты будущего обучения сестренки приходилось каждый месяц откладывать по две тысячи долларов. Так как регулярного дохода не было, а деньги приходилось откладывать каждый месяц, Виид чувствовал себя героем фильма ужасов. Неудивительно, что его бросало в дрожь только об одной мысли о дате взноса.

Даже то, что он открыл счет в Сберегательном Банке Взаимного Кредитования, где годовая ставка выше в среднем на 2% по сравнению с любым другим банком, не спасало его от нервных переживаний.

Хорошо хоть не нужно трястись, что банк обанкротится, так как в таком случае правительство вернет сумму до 50 тысяч долларов. Тем более, говорят, что за банком стоит некий крупный политик.

Каждый день приходя на рыбалку, Виид не переставал думать о скульптурном мастерстве. В провинции Морта ледяные скульптуры Дракона и Красавицы ему очень сильно помогли.

'Да и в деревне Бэран и Лавиасе скульптуры тоже оказались к месту. Интересно, а какая статуя подойдет речному пейзажу?'

Сделать 'прекрасную' или 'великолепную' скульптуру не так-то и просто. Нужна оригинальная идея и отличное ее воплощение.

'Течет река, я ловлю рыбу. Рыбу... Точно, я ловлю рыбу!' - озаренный Виид так подпрыгнул, что чуть не уронил удочку.

Он тут же связался с Манауэ.

- Эй, Манауэ!

- Да! Виид, - со всем вниманием и почтением ответил торговец.

После проведения аукциона и продажи вещей из радужной ткани его уровень значительно повысился и он обрел непоколебимую веру во всемогущество Виيدا. Дошло даже до того, что Манауэ был абсолютно уверен, что если просто сопровождать Вииду, золотые монеты будут сами по себе сыпаться с неба в его карманы.

- Мне нужен камень. Чем больше, тем лучше. Чистый большой камень. Купи такой, пожалуйста.

- Раз нужно, то я достану. Через два дня будет.

Пока тянулись эти долгие дни, Виид не переставал нервничать. Ловился один малек! Зачастую рыбы вообще не было, только голый крючок.

Виид столько потратил на хорошую наживку, а результата ноль.

'Да не может этого быть! - со злости он кинул удочку на землю. - Я что-то упускаю.'

С этого момента шестеренки в голове Виида стали бешено вращаться, а руки сами по себе действовать. Виид полностью погрузился в рыбалку, ища свою ошибку!

И тут он услышал голос:

- Хо-хо, пойми, рыбалка - это нечто, что очищает твою душу. Рыба свободно плавает в реке, свободно и неторопливо. Именно поэтому нам так хочется ее поймать, не так ли? Но когда мы ее ловим, то получаем не свободу, а кусок мяса.

На реке находилось множество игроков, любящих рыбачить. Даже более того, в жизни их профессия была связана с рыбалкой. И в Королевскую дорогу такие игроки пришли не потому, что им нравилось играть, а потому, что им нравилась рыбалка.

Это был клуб любителей рыбалки.

Для них Королевская дорога стала местом обетованным. Они ловили рыбу в удивительных местах, которые в реальном мире найти невозможно. Ели вкуснейшую ушцу и болтали с интересными людьми. Их персонажи развивались только за счет рыбалки.

Благо в Королевской дороге игроков не заставляли делать что-то одно. Если вы выбрали ремесленную профессию, это не значит, что нужно день и ночь сидеть и создавать товар. Да и при любой деятельности игрок развивал сразу несколько своих характеристик. Для примера, если ты производишь доспехи, то у тебя поднимается не только ремесленное мастерство и навык кузнеца, но и пара других характеристик. Благодаря этому игроки могли в любое время уйти охотиться на монстров и не чувствовать себя слишком слабыми.

Как скульптурное мастерство и другие навыки, рыбалка тоже помогала игрокам двигаться дальше. Она повышала живучесть, стойкость и выносливость, и также повышала скорость реакции. Именно из-за последнего Виид и сидел сейчас на реке.

'Надо обязательно научиться рыбачить. Не изучить навык, а понять азы реальной рыбалки.'

Изучая кулинарию, Виид старался искать новые рецепты как в жизни, так и экспериментируя в игре. Но к рыбалке он был настроен слишком самодовольно. Виид нашел главную ошибку.

Нельзя надеяться только на хорошую наживку и навык ремесла. Да, нужно верить в себя, но, как говорится в одной пословице: 'Доверяй, но проверяй', поэтому Виид решил подойти к проблеме с другой стороны.

Он вступил в клуб рыбаков и стал учиться мастерству рыбалки.

Изучать, как правильно подбирать и нанизывать наживку, как выбирать место для рыбалки и многое-многое другое.

- Получается... В зависимости от места рыба ловится разная? - спрашивал Виид веселого бородатого рыбака.

- Да, абсолютно верно. Сам подумай. В море не найдешь речную рыбу, а в реке кита - вот такая простая истина.

- Эээ... это я и так знаю. Я имел в виду, что на одной реке от места тоже многое зависит?

- Цццц - поцокал рыбак, прищурившись. - А разве вода в реке везде одинакова? Есть глубокие места, а есть мелководье. Каменистые места или с водорослями, с чистой водой или смешанной, с кормом или без, с холодной водой или теплой. Кстати, последнее особенно важно: там, где холодная и теплая вода соединяются, встречаются самые вкусные рыбки.

- Ага. Вот, значит, как...

Виид осознал, что до этого во многом ошибался. Поначалу он отошел подальше от того места, где сидела толпа рыбаков, так как посчитал, что там слишком шумно и людно. Но раз оказалось, что от места тоже многое зависит, Виид, не стесняясь, занял место около лучшего рыбака.

- Уххх, какая большая! - радостно произнес Виид.

После смены места и подбора правильной наживки его улов сильно улучшился. Пойманная рыба была гораздо больше прежней.

- Вот, я привез камень, - сказал Манауэ, указывая рукой на повозку с большим серым валуном внутри.

- Спасибо, Манауэ.

- А... что ты собираешься с ним делать...

- Ну, если у тебя есть время, подожди и увидишь. Хотя я могу и ошибаться...

Виид достал нож Захаба, и торговца озарила идея:

- А, ты будешь вырезать новую скульптуру?!

Манауэ уже много раз видел, как из-под руки Виида выходят удивительные скульптуры. Ему нравилось наблюдать за работой, и он с нетерпением уселся на землю, ожидая, что же сейчас будет.

Виид вертел в руках нож и что-то долго прикидывал.

Возможно, скульптура станет вершиной его сегодняшнего мастерства. Виид верил, что у него все получится. Ему очень не хотелось спешить и испортить будущую скульптуру. Это новички-скульпторы могут бросаться сразу в работу, а там как получится, так как штрафы от неудачно сделанных скульптур их не волновали.

Манауэ подождал немного и спросил:

- А что ты будешь вырезать?

- Ээээ...

- Еще сам не знаешь?

Виид молча кивнул. Манауэ попал в самую точку. Нужно сделать нечто, что поможет в развитии навыка рыбалки. Вот только что?

'Может, сделать большую наживку? Нет, глупо получится, такая статуя только распугает рыбу', - Виид всерьез задумался. - 'Нужна скульптура, связанная с морем, что-то доброе, привлекающее рыбу... Да, добрая девушка. Русалка!'

Всем известная сказка о русалке.

Принцесса-русалка всю жизнь прожила под водой и, когда ей исполнилось 15 лет, впервые поднялась на поверхность моря. Она увидела корабль, на борту которого стоял молодой принц. Русалочка влюбилась с первого взгляда и на протяжении нескольких дней сопровождала корабль.

И тут начался шторм. Корабль начал тонуть, и русалочка подхватила находящегося без сознания принца и доплыла с ним до берега. Жизнь принца была спасена, вот только когда он очнулся, на берегу сидела принцесса острова. Он подумал, что это она его спасла, и поэтому решил жениться на ней.

Узнав о этом, русалочка в отчаянии обратилась к темной колдунье и получила человеческие ноги в обмен на свой прекрасный голос. Так, немая, она устроилась во дворец и попыталась зажечь чувства любимого, но ничего не получила и тогда, выпрыгнув из окна в море, она превратилась в морскую пену. Все обитатели моря горько оплакивали ее смерть и часто навещали место упокоения русалки.

'Да, русалка то, что нужно. Рыба так и будет плыть к месту нахождения статуи.'

Виид начал резво орудовать ножом Захаба. За последнее время он уже наловчился делать скульптуру женщин и поэтому не мудрствуя лукаво опять воплощал образ Союн.

Правда, на этот раз придется внести кардинальные изменения.

'Все что ниже пояса должно стать рыбьим хвостом... Глаза побольше, развевающиеся волосы... Хм, верхнюю часть придется сделать обнаженной.'

Виид приостановился и оценил проделанную работу. Лицо вышло довольно похожим на Союн. Ему было немного стыдно за то, что придется сделать ее обнаженной. Внутренне он противился этому, к тому же, если она вдруг увидит скульптуру, могут возникнуть крупные неприятности.

'Хм, а как же тогда... А! Переделаю на актрису', - Виид начал вспоминать известных актрис и вносить правки в скульптуру. Лицо сильно изменилось, а тело стал более налитым и упругим.

Заинтересованные рыбаки собрались вокруг работающего Виида.

- О! Что это?

- Скульптура. Впервые вижу, как их делают.

- Красиво.

Ловля рыбы на реке нетороплива и размеренна, поэтому каждое новое событие привлекает

много игроков.

Виид, прокручивая в голове выбранный образ, быстро вырезал детали скульптуры. В конце концов у него получилась красивая, но грустная девушка с детским лицом. Виид специально все так продумал, так как в легенде русалочка не стала взрослой женщиной.

Дзынь!

Вы закончили статую морской нимфы.

Над созданием скульптуры трудился умелый мастер.

Художественная ценность: 450.

Эффекты: Сила, заключенная в образе морской нимфы, будет 10 лет оберегать реку от наводнений. Данный эффект не сочетается с воздействием других статуй.

- ...

Виид опустил руки.

Статуя должна была помочь ловить рыбу, а не давать какие-то левые эффекты.

Морская нимфа - дочь морского бога, с милым рыбьим хвостиком. То есть внешне нимфа и русалка были чем-то похожи, и эта похожесть сыграла злую шутку.

- Ты...

К тому же рыбаки с осуждением смотрели на него. Им нравилось наблюдать, как любимая река уносит в море приторно сладкие парочки. А теперь появилась скульптура, которая остановила наводнения на следующие 10 лет. Виид стал врагом большинства рыбаков.

- Честно, я не хотел этого, - оправдывался Виид перед надвигающейся на него группы злых рыбаков. Еще немного, и его пинками погонят прочь от реки.

- Эх! Я сейчас все исправлю!

Попав в такую ситуацию, действовать приходилось быстро. Виид развернулся в сторону статуи и выкрикнул:

- Разрушить скульптуру!

От основания статуи, вверх, к голове, пошла огромная трещина, и когда она достигла верхушки, статуя разлетелась на множество мелких осколков.

Вы применили способность: Разрушение скульптуры.

Из-за сожаления по потерянной скульптуре вы теряете 1 искусства и 3 славы. На один день ваша характеристика искусства, в соотношении 1 к 2, прибавляется к ловкости.

Навык скульптурного мастерства повысился на 0,2%

Да, разрушение скульптуры тоже один из видов работы скульптора, поэтому за него давали очки опыта. Даже больше очков, чем при создании скульптуры. Но его нельзя было применять чаще одного раза в день, да и характеристики снижались.

900 баллов искусства прибавились к ловкости Виида.

Теперь он крутил удочку очень быстро, так что глаза не успевали следить. Пусть на рыбалку такая скорость не влияла, зато выглядело впечатляюще.

МЕЧи крепко держали клинки.

- ООООО!

- Давайте ловить всех, кроме дракона!

После быстрой смерти, воины опять были переполнены решимостью.

Возродившись, они появились где-то в лесной чаще и Пятый меч, взбравшись на дерево,

спокойно осмотрел окружающую местность.

- Пятый, ну что видно? - с тревогой спросил учитель.

- Ничего не видно.

- Третий, а у тебя?

- А я вижу... мальчика.

- Маленького мальчика! Наверное, недалеко есть деревня? - учитель вскочил, и тут же все 500 человек одновременно встали.

Честно говоря, пусть они и не подавали вида, но на самом деле они потерялись. Бесстрашно напав на дракона Биакиса, МЕЧи погибли и возродились где-то на юге королевства Розенхайм.

Запасы уже давно были съедены. Воины держались только на лесных ягодах и редкой дичи, добытой на охоте. Редкой потому, что группа из 500 человек не могла двигаться тихо и все животные в страхе разбежались подальше от горе-охотников.

А так как кулинара среди них не было, есть приходилось недожаренное или пережаренное до черноты мясо, отчего у всех болели животы.

- Приведи его.

- Есть.

Третий меч быстро сбегал вперед и привел с собой мальчика.

МЕЧи, глядя на ребенка, не могли сдержать идущие слезы.

- Оооо!

- Как давно мы не видели людей.

- Наконец-то вернемся в деревню.

- И покушаем вкусного хлеба. Ням-ням.

Учитель, как можно спокойнее спросил испуганно озиравшегося ребенка:

- Тут где-то есть деревня?

- Ддд... да. А вы, дяденьки, кто?

- Дяденьки! - тут и там раздался шум среди учеников.

- Ты зачем нас дядьками называешь!

- Мы даже не женаты. Мы юноши!

- А мне вообще 20 лет! - раздался обиженный выкрик из толпы.

МЕЧи слишком близко восприняли слова мальчика, хотя, по идее, им надо радоваться, что их не приняли за разбойников.

Оговорка про дядечек заставила МЕЧей опять задаться давно заботившими их вопросами:

- Странно. Посмотри на других, они образуют группы и ходят на охоту.

- Почему у нас не так?

- Ага. Когда мы приближаемся, то все сразу разбегаются.

- Как в крепости Серабург! Пришли на рынок, а нас избегают.

- А еще, мы ни разу не ходили с женщинами на охоту! Если так и продолжится, то мы так и проживем в одиночестве и помрем одинокими старыми пердунами!

Пока МЕЧи в сотый раз делились переживаниями, ребенок со слезами на глазах опустил на колени.

- Помогите!

- А?

- Моих родителей забрал злой великан! Я вышел из деревни, чтобы их спасти. Прошу вас, пожалуйста, спасите моих родителей!

Дзын!

Великан схватил и утащил жителей деревни.

Великаны - один из видов монстров, относящихся к гигантам. Этому великану нравится мучить и заставлять людей круглыми сутками работать на себя. Похищенным жителям деревни приходилось много готовить, стирать, убирать и собирать еду для монстра. Очень тяжелая и оплачиваемая побоями работа. Похищенные люди быстро выбивались из сил и умирали.

Спасите родителей мальчика, пока они не умерли!

Трудность: С.

Награда: черный меч наемников и благодарность жителей деревни.

Ограничения: Время выполнения задания: 10 дней.

Инструкторы и ученики выжидающе смотрели на учителя. Для них выполнение заданий было сродни работе мальчика на побегушках, поэтому они всегда отказывались от заданий.

Но в это раз учитель мягко улыбнулся и ответил:

- Мы спасем твоих родителей.

- Учитель, мы же обычно отказываемся от заданий, разве не так? - спросил Второй меч.

- Нас же не просят что-то принести или собрать. Мы воины и должны помогать тем, кто попал в беду. Это само собой разумеется, - решительно ответил учитель.

- Тогда и мы тоже...

- Все примите задание. Пойдемте, схватим великана.

После последних слов 'первого меча', ученики радостно загалдели:

- Вау!

- Задание!

- Мы идем выполнять задание!

Мечта настоящих воинов - помочь попавшим в беду и прогнать монстров!

МЕЧи направились в сторону движения великана. Это было не сложно, так как на протяжении всего пути на земле попадались большие вмятины - следы великана.

- О! Такие большие.

- Наверное, больше 3-х метров в диаметре.

- Если у него такая нога, то какое же тогда тело?

Обычные игроки при выполнении заданий собирали всю возможную информацию и готовились заранее. МЕЧи же тупо шли напролом. Так, двигаясь от одного следа к другому, они вышли к огромной, словно в ней проживал дракон, пещере.

На шум из пещеры выбрался огромный, но не шибко умный монстр. Он сильно разозлился, увидев, что к его логову пришли незваные гости.

Бум-бум-бум!

Великан побежал в сторону МЕЧей, и земля задрожала, будто началось землетрясение.

- Прячьтесь! - выкрикнул учитель, и все слажено разбежались в разные стороны.

Бух!

Широкая нога великана оставила глубокий след на том месте, где только что стояли воины.

Бууу!

Великан, громко крича, стал подпрыгивать, пытаясь раздавить накинувшихся на него

учеников. МЕЧи, избегая всех этих прыжков, успевали наносить удары по ногам монстра.

- Сейчас, навались!

Первый, второй и третий меч ловко, словно белки, взобрались вверх по туловищу великана. Монстру это очень не понравилось, и он стал пытаться руками скинуть надоедливых воинов, укрепившихся на его спине и голове.

- Ухуу!

Первая тройка, схватившись за волосы и одежду монстра, весело летали по телу и избегали всех атак великана. В тоже время, внизу, множество ударов обрушилось на ноги монстра.

Как огромный слон падает от маленького муравья, так и великан, потеряв силы, зашатался и обрушился на землю.

Бабац!

- Победа!

- Все благодаря Вам, учитель!

Пока МЕЧи праздновали победу, вдалеке появился маленький мальчик. Он бежал на встречу измождено выглядящим людям, вышедшим из пещеры. Обнявшись, он стал им что-то рассказывать, указывая на МЕЧей, после чего они все подошли к воинам.

- Спасибо, что спасли моего папу и маму, дядюшки.

- Да... чего, там... не за что.

- Нет, а это, как и обещал награда.

Вы завершили задание по освобождению людей из плена великанов.

Великан, живший в горах, ловил и терроризировал жителей деревни. После его исчезновения, в эти тихие места, наконец, придет мир.

- Слава повысилась на 26.

- Отношения с жителями деревни Улкын стали дружественными.

- Уровень повысился.

- Уровень повысился.

Мальчик с трудом протянул учителю меч.

- Вот, возьмите его.

- Проверить предмет, - учитель быстро осмотрел меч, и оказалось, что он гораздо лучше тех, что у них были сейчас.

- Остальные мечи мы отдадим в деревне. А еще, наша деревня славится лекарственными травами. В знак благодарности, мы бы хотели их вам отдать, и если захотите, можете продать их в городе по хорошей цене.

Ученики были просто ошарашены, что мальчик не обманул и им всем полагается добыча. Они помогли людям, попавшим в беду, повысили славу, да еще и заработали!

- Класс!

- ОООО! Давайте теперь только задания выполнять!

Королевская дорога постепенно открывалась для славных МЕЧей.

Виид настроился на рыбалку всерьез.

'Пока не получу средний уровень, буду есть только рыбу.'

Он ел острую уху, и с каждым следующим блюдом его решимость только крепла. Порой ему было жаль времени потраченного на приготовление рыбы, и он ел ее сырой.

- Ух! Гадость.

Виид держался только на силе воле и своей упертости.

Ему всегда нравилось драться, собирать предметы и становиться сильнее - это он мог делать бесконечно. Однако сейчас ничего этого не было. Лишь мирная, неспешная рыбалка, которая даже не приносила денег, как кузнечное или портное мастерство. Ведь если поймает большую и удивительную рыбу, то денег за нее много не выручишь.

Шли дни и уровень Вииды поднялся до 9-го. Если точнее, до 97,6%.

Пока он ловил рыбу, с удивлением узнал о существовании рыбных рынков.

А еще рядом с Виидом всегда находился один человек. Стройный и высокий юноша по имени Зефи. Позднее Виид узнал, что парень начал тут рыбачить с самого открытия Королевской дороги.

Он сидел на камнях и с тоской глядел в воды реки Венса. Говорят, что некоторые девушки влюблялись в его загадочную безмолвную фигуру.

Так бы, наверное, все и продолжалось, но тут появился Виид. Когда он пришел, самым сильным рыбаком на реке был именно Зефи. Уровень рыбалки у него как минимум значительно выше среднего. Поэтому Виид, как и решил, сел рядом с самым лучшим рыбаком на реке.

Сначала Зефи не обращал на него внимания, но постепенно он стал реагировать на движения Виида. И с какого-то момента стал сравнивать, кто больше поймал рыбы.

Два человека хмуро следили за рекой.

Поплавок Зефи первым ушел под воду.

- О, огромная рыбина! - громко крича, он вытащил удочку. Однако на крючке висел лишь старый сапог.

- Блин.

Огорченный Зефи сел на камень и было начал насаживать новую наживку, как тут уже поплавок Виида ушел под воду.

Виид осторожно, но изо всех сил, стал вытягивать добычу из реки. Казалось, через удочку он стал единым с рыбой. Нельзя тянуть только за счет силы. Иногда надо чуть-чуть отпустить, иногда, наоборот, закрутить. Бывают сильные рыбы, и если бездумно тянуть, то можно порвать леску.

Вот так, немножко побившись, Виид вытащил из реки большого карпа. Огромная рыбина, более 45 сантиметров. За всю историю рыбной ловли на реке Венса, эта рыбина входила в 10-ку самых крупных.

Дзын!

Ваш навык рыбалки перешел на 10 уровень и достиг среднего мастерства.

Теперь в гильдии рыбаков вы можете освоить мастерство атаки с помощью удочки.

Ваши дружественные отношения с водой поднялись на 25.

Здоровье увеличилось на 2000.

Навык рыбалки влияет на навык кулинарии. Теперь вы можете изучать особые блюда.

Эффекты блюд с рыбой усилены на 50%.

Все характеристики +3.

- Слава +50.

- Выносливость +30.

- Интеллект +30.

- Мудрость +30.

После стольких мучений Виид, наконец, повысил навык рыбалки.

Добившись своей цели, он начал потихоньку собирать вещи.

'Пока на этом остановлюсь', - думал он про себя.

Виид поставил перед собой цель выучить все ремесленные профессии до уровня мастера. Огромная и тяжелая цель, на выполнение которой уйдет не один год.

Но сейчас характеристики повысились и Виид был доволен.

- Вы уходите?

Зефи осторожно спросил, когда увидел, что Виид собирает свои вещи. В его голосе слышалось сожаление.

- Да, мне пора.

- Я только сейчас понял, что мы особо с друг другом и не разговаривали... А, Вы... наверное старше меня?

- Ну раз спрашиваешь, наверное, так и есть. Ну что ж, бывай, будет случай - еще свидимся.

Виид покинул реку Венса и отправился в столицу ближайшего королевства Кроин для того, чтобы продать статуэтки, которые он делал во время рыбалки.

Дин-дон!

Зазвенел колокольчик на двери магазина сувениров, в который вошел Виид. В магазине стоял лишь хозяин за стойкой.

- Что Вас привело сюда?

- Я пришел продать свои статуэтки.

Виид выложил на прилавок свои изделия: фигурки вампиров, волков, короны Фарго и многие, многие другие.

- Вау! - хозяин лавки не мог скрыть своего восторга. - Великолепно! Я уже давно не видел таких прекрасных изделий. Даже не могу предположить их ценность. Такая глубина, такой полет мысли в этих статуэтках...а Вы случайно не смотрели на волка, когда делали эту статуэтку?

- Да, это так.

- Вы были голодны?

Виид кивая ответил:

- Да, мне пришлось голодать дня четыре.

- О! Даже так. Я это чувствую, когда гляжу в глаза волка, такая живая статуя...

- Охохо, - от души рассмеялся Виид, после последних слов хозяина лавки, и протянул заранее приготовленную жареную рыбу.

- Ах, да! Пока Вы оцениваете изделия, попробуйте это блюдо, я сам его приготовил. Ешьте на здоровье и потихоньку разглядывайте статуэтки.

- Ах, зачем же...

- Возможно, я часто буду заглядывать к Вам. Поэтому надеюсь на толику Вашего внимания. К тому же редко встретишь человека, который понимает толк в скульптурах и имеет такой проницательный взгляд, не так ли?

- Да уж. Я тоже одно время был увлечен работой над скульптурами, но, увы, талантом не блистал, поэтому пришлось открыть магазинчик.

- Ясненько. Я только недавно вступил на путь скульптора, и мне еще многому предстоит научиться, но мое желание это сделать не проигрывает никому. Считайте меня скульптором-новичком и подсказывайте, если увидите где ошибки. Буду Вам очень признателен.

- Охохо, хорошо.

Вежливость! Служение! Преданность!

Перед людьми, от которых зависит ваше благосостояние, стоит быть чуточку подобострастным и дружелюбным. Виид принес блюдо собственного изготовления, сказал пару добрых слов, и отношения с хозяином лавки сильно улучшились.

Кто же не любит, когда тебя превозносят!

Но комплиментами надо орудовать поосторожней, а не то они перейдут в лесть, и отношения с хозяином лавки, наоборот, ухудшатся. Например, у хозяина лавки были очень уж короткие ноги. И если такому человеку сказать, что он выглядит высоким, то эффект выйдет полностью противоположным. Он сразу заметит лесть и начнет думать, что же вам от него надо.

Чтобы не попасть на такие грабли, нужно тщательно подбирать слова для комплиментов. Взгляд очень добрый, или когда смеется выглядит заслуживающим доверия - чем меньше ростом люди, тем больше они считают, что хотя они и не высокие, но душа у них широкая. Поэтому выбирая слова, надо учитывать и давить именно на это.

Можно даже применять критику. Взять всех высокорослых и критиковать их:

- Рост ничего не значит. Если ты не обладаешь взглядом способным видеть и ценить прекрасное, то даже не сможешь понять всю суть хороших работ.

- Да, Вы правы.

Так, пока хозяин лавки оценивал статуэтки, они обменивались друг с другом фразами и их дружественные отношения крепили.

После обмена любезностями и оценки статуэток, они перешел к главному:

- Сколько Вы за них дадите?

Цель Виيدا в игре никогда не менялась. Деньги, деньги и еще раз деньги! Он готов был вылезти из кожи лишь бы заработать побольше денег.

- За столь превосходные работы я дам цену в 3 золотых. Сколько Вы продадите?

- Все продам, - ответил Виид не задумываясь.

В последнее время он перестал продавать статуэтки обычным игрокам, так как сколько бы ты не вложил времени и труда в работу, люди все равно платили не выше некой границы в один золотой. А вот когда продаешь в лавки, то уже можно получить 2 или 3 золотых. Хотя если прикинуть, сколько времени он потратил на создание статуэток, оплата все равно не покрывала даже простой физический труд.

Гораздо эффективнее было зарабатывать деньги охотой, чем продажей статуэток.

Виид с благодарностью забрал 245 золотых.

'Возможно, когда уровень повысится, смогу зарабатывать больше. Но пока что-то не очень,' - грустно думал он.

Закинув деньги в рюкзак, он собирался уходить.

- Я вижу, у тебя есть талант к скульптурному мастерству. Ты видишь прекрасное и хорошо воплощаешь увиденное в жизни, - сказал хозяин лавки.

Посчитав что это очередной комплимент, Виид уже направился в сторону выхода, однако следующие слова заставили его передумать.

- Скульптор должен чувствовать красоту жизни. Я вижу, что в тебе это есть, да и опыта тебе не занимать. Ты случайно не слышал о мастере-скульпторе Дароне? Обычно я никому не говорю, но у тебя есть дар скульптора, поэтому тебя я могу довериться. Так вот, Дарон живет в этой крепости Легас.

Вы получили информацию о мастере-скульпторе Дароне.

Виид поднимался по бедным кварталам крепости Легас.

Дома располагались на одной из возвышенностей, находящихся где-то на окраине крепости. Говорят, если забраться на один из домов, построенных на вершине, можно охватить взглядом всю крепость.

Здесь не было лавок или иных полезных зданий. Виид пришел сюда только из-за мастера Дарона. Вииду, как игроку, выбравшему профессию скульптора, было очень важно найти все секреты скульптурного мастерства.

И ему чертовски повезло, что удалось так быстро выйти на след одного из мастеров.

'Даже если он совсем не гонится за славой, жить в таком месте... не понимаю...'

Когда Виид впервые услышал о скульптурном мастерстве, то был переполнен скепсисом. Сейчас же его переполняло предвкушение от предстоящей встречи с настоящим мастером.

'Каждый великий скульптор владеет своим уникальным секретом мастерства. Если собрать все пять техник, можно отыскать самый главный секрет. Да уж, к обладанию полной силой профессии не так-то и просто подобраться...'

Если вспомнить, как все начиналось: как он овладел техникой секущего ножа и выбрал профессию лунного скульптора, то история покажется невероятной. Под руководством инструктора учебного центра, он день и ночь избивал тренировочное пугало, и именно пренебрежительное отношение к скульптуре и любовь к бою создали дружественные отношения между ними. А потом, по совету того же инструктора, Виид обратился к мудрецу и обманным путем был вынужден взять профессию легендарного лунного скульптора. Мда, пути господни неисповедимы.

Виид с трудом нашел дом Дарона.

Забор, о котором можно сказать 'что он есть, что его нет', был весь в дырах. Внутри, сидя на скамейке, мужчина среднего возраста резцом обрабатывал деревянный брус.

'Это, видимо, Дарон.'

Стоило только увидеть, как он орудует резцом, и не признать мастера было попросту невозможно. Виид прошел внутрь и, тихо наблюдая, стал ожидать окончания работы Дарона. Конечно, ему не хотелось мешать мастеру, но еще больше он хотел увидеть сам процесс работы.

Дарон вырезал женскую скульптуру. Женщину средних лет в широкой юбке.

Во время работы, мастер периодически останавливался и сплевывал кровь на землю. Лишь после того, как скульптура была завершена, он перевел взгляд на Вииду.

- Ты долго ждал. Скульптор?

- Да.

- Значит, нашел меня... Скульптурное мастерство надо осознавать самостоятельно. Когда меняется твоя душа, вместе с ней меняется и мастерство. Но, я смотрю, ты все же хочешь

узнать мои секреты.

Конечно, Виид хотел. Попросту не сосчитать, сколько уже раз техника секущего ножа приносила пользу. Да и потенциал вдохновения жизни в скульптуры выглядел впечатляюще.

- Да, я хочу научиться!

- Хорошо. Однако я не могу раскрыть свои секреты каждому встречному. Я должен проверить, достоин ли ты у меня учиться. Поэтому иди и пойми души пяти живых существ.

Дзын!

Понимание скульптур.

Повторяйте движения за пятью разными существами и проникните в их души. Понять секрет мастера Дарона может только искреннее, юное и любящее сердце.

Сложность: профессиональное задание.

Награда: признание мастера Дарона.

Ограничение: только для скульпторов со средним уровнем.

Виид был растерян.

Все секреты скульптора не дружили со здравым смыслом. 'Техника секущего ножа', 'Вдохнуть жизнь в скульптуры', а теперь еще и повторяйте за пятью живыми существами и поймите их души. Он не мог понять, что надо делать.

- Какое вообще отношение имеет задание к работе скульптора? - спросил он.

На что Дарон ответил:

- Ты не будешь изучать мой секрет? Отказываешься от задания?

Виид, аж подпрыгнув, ответил как можно быстрее:

- Нет. Я очень хочу его изучить. Прямо сейчас пойду и буду повторять за движениями пяти существ. Этого достаточно?

- Да. Но не знаю, сможешь ли ты...

Вы приняли задание.

Виид вышел на дорогу за крепостью.

'Пять живых существ... Под описание подходит любое живое существо. Значит, можно не выбирать сложное существо.'

Он осмотрел окрестности. Вокруг бегали зайчики, белки, косули и другие животные начального уровня. Игроки, начавшие свою игру в крепости, активно на них всех охотились.

Пора приступать к действию. Первой целью Виид выбрал - белого зайчика! Белка или косуля не подходили: они были или слишком мелкими, или слишком быстрыми - и в том и в другом случае поспевать за ними будет очень трудно, поэтому выбор и пал на зайчика.

Зайчик, склонившись к земле, умиротворенно срывал травку и жевал в свое удовольствие.

-

И хотя Вииду чертовски не хотелось, только благодаря своей силе воле он преодолел робость и стал повторять за зайчиком.

- Ням-ням.

Виид встал на колени, склонился и начал неторопливо жевать травку.

Поскольку он разбирался в лекарственных травах, ему не приходилось опасаться ядовитых растений. Но со стороны это выглядело все равно очень глупо.

Зайчик, видимо, почувствовал взгляд Виида и прыг-скок, поскакал в другое место. Вииду не оставалось ничего, кроме как на корточках поскакать вдогонку. Заяц то прыгал зигзагами, то резко набирал скорость и уносился далеко по прямой. Периодически он останавливался: пил воду, грыз травку или наблюдал красными глазами-бусинками за белками.

- Хм! И чего этот заяц такой быстрый?

Вы повторяете движения за зайцем. Прогресс 0,6%.

Славу богу, повторять получалось правильно, однако было совершенно непонятно, что связывает повторение движений за зайчиком и скульптурное мастерство.

В любом случае, Виид целый день прыгал за зайцем, и его прогресс достиг 35%. Однако это только начало, после зайца нужно найти еще 4-ых живых существ.

Бега за зайцем, Виид многому научился.

Прежде всего, движения зайчика сильно отличались от того, что о нем Виид думал раньше. Заяц мыл свои ушки, помечал территорию, иногда, выражая веселое настроение, прыгал восьмеркой. Естественно, он делал все, как его собрат из реальной жизни.

Маленький, милый зайчик, за которым прыгал большой и совсем не милый человек.

'Вкусный. Вот бы его съесть...'

За целый день во рту Виида побывала лишь травка, и теперь, смотря на зайчика, он глотал слюни! Вот только на всем версальском континенте это был единственный заяц, поднять на которого руку Виид попросту не мог.

Вы повторяете движения за зайцем. Прогресс 37%.

Прошло 5-ть дней, и прогресс перевалил за 80%, теперь Виид мог давать небольшие команды зайчику.

- Сесть. Встать. Повернись. Бей в бок!

Заяц крутился по земле, делал боковые удары, в общем, прилежно исполнял все команды Виида.

'Заяц... Когда узнаешь его поближе, то понимаешь, что все же это очень милое животное.'

Когда прогресс достиг 99,8%, зайчик сидел и смотрел на сияющую далеко в небе луну. А

затем он встал и, протянув лапки, обнял Виида.

Вы полностью освоили движения зайца.

После зайца настала очередь оленя.

Виид не считал себя типичным скульптором, так как вложил все очки в характеристики силы и ловкости. Обычные игроки с профессией скульптора вкладывали все очки в искусство. Однако Вииду было жаль вкладывать очки туда, пускай искусство и повышало ценность предметов и шанс создания прекрасных или великих работ, но вот внутренне это никак не ощущалось. А вот силу и ловкость он чувствовал, они делали его сильнее. Именно поэтому Виид развивал искусство пассивно, посредством работы над скульптурами.

Сейчас его характеристика искусства превышала 800 очков, а ловкость 505 очков, с учетом бонусов, конечно.

'Олень! Я вполне смогу повторять за ним!'

Олень спокойно срывал листочки с ветвей деревьев, как вдруг, испугавшись чего-то, внезапно бросился вскачь. Вииду не оставалось ничего, кроме как броситься следом. Благодаря высокой ловкости он не отставал.

Вы повторяете движения за оленем. Прогресс 0,2%.

После повторений за зайцем с его прыг-скок, прыг-скок, бегать за оленем было само удовольствие. Так грациозно и легко.

Однако и здесь нашлись подводные камни. Виида вдруг осенило:

'Ой, мамочки! Олень же бежит на 4-х ногах.'

Но поздно рвать на себе волосы, выбор сделан, и ничего другого не оставалось, как встать на четвереньки и, пытаясь повторять, усердно бежать за оленем.

Манауэ и Хварён, после некоторых сделок, часто посещали крепость Легас.

- И на этот раз все прошло просто отлично. Все благодаря тебе, Хварён.

- Нет, твои заслуги тут не меньше, Манауэ.

Манауэ и Хварён сидели на повозке и дружелюбно беседовали. Торговля - это череда веселых покупок и продаж, между которыми длинная и скучная дорога. Они посещали разные деревни и города, знакомились с новыми НИПами и игроками, обменивались товарами. Поэтому, если вам все это не интересно, то торговля точно не для вас.

Торговец, развивая профессию, мог сократить время погрузки товара, повысить вместимость повозки, используя хитрые способы размещения, но вот с дорогой поделаться ничего не мог.

Чтобы развеять скуку в пути, они часто разговаривали. На этот раз объектом их беседы стал Виид.

- Эх, вот бы увидеть своими глазами, как Виид и спасенные паладины дерутся с лордом вампиров Торида, - мечтательно протянула Хварён.

- Ага. Задание-то уровня сложности В, действительно, Виид особый человек. К тому же еще умудрился возвести статую ледяного дракона, - кивая в знак согласия своим словам, сказал Манауэ.

Глаза Хварён загадочно заблестели.

Она любила сказки и легенды, и от всех историй про приключения Вииды приходила в полный восторг, это, кстати, не очень соотносилось с ее прекрасной внешностью.

Ей нравилось представлять, как Виид в сопровождении кандидата на пост папы в ордена Фрей - Альберона - прибыл в городок Фехо. Зброшенное, очень холодное место, заселенное монстрами намного более сильными, чем они.

Герои терпели жуткий холод и постепенно набирались сил, чтобы затем начать спасать зачарованных паладинов! Потом Виид сделал грандиозную скульптуру ледяного дракона, благодаря которой, число освобожденных паладинов быстро увеличивалось и, наконец, герои пошли на штурм Черного замка.

Там они победили полчища вампиров и освободили невинных жителей деревни. И все для того, чтобы встретиться с сильнейшим лордом Торида и одержать победу над ним!

В голове Хварён все события сложились в один большой фильм. Ей казалось, она взаправду видит, как герои мучились, борясь с простудой, монстрами и даже самой природой. Переживали невероятные и очень опасные приключения.

Манауэ гордо расправил плечи.

- Пусть я и говорю об этом сейчас. Но, поверь мне, я с самого первого взгляда увидел в Вииде особенного человека. Когда он спустился с неба в деревню Бэран, я...

Так, мило беседуя, по пути в крепость Легас, они застали большую толпу, с интересом наблюдающую за чем-то. Необычное место для сбора толпы.. Даже на повозке до крепости добраться еще час-два, но все почему-то стояли и что-то активно обсуждали.

Манауэ и Хварён посмотрели друг на друга. После долгого и скучного путешествия им было очень интересно узнать что же там происходит.

- Пойдем? - спросила Хварён.

- Да. Нужно обязательно глянуть.

Манауэ остановил повозку на обочине, и они направились туда, где собрался народ. И увидели нечто, что шокировало их до глубины души.

По полю бежала треххвостая лиса. Ее пышные, длинные хвосты мягко покачивались в так ловким движениям. Но шокировали их не хвосты, а спутник лисы - неизвестный игрок бежал на четвереньках и повторял движения лисы. Когда она подпрыгивала, неизвестный тоже подпрыгивал, если делала сальто, то человек все в точности повторял.

Без предвидения действий лисы так двигаться попросту невозможно. Порой разница в движениях была настолько мала, что если бы не облик человека, их нельзя было бы различить.

- Вау! Кто это? Удивительно!

Общительный Манауэ стал расспрашивать рядом стоящих людей. Там, где они стояли, лицо человека рассмотреть попросту не получалось.

Маленькая девочка, стоящая рядом, ответила:

- Тот человек? Я не знаю. Но я видела, как он повторял сначала за зайчиком, потом за оленем и гоблином... а теперь и за лисой повторяет. Причем с каждым разом у него выходит все лучше и лучше.

- Да уж, странный тип...

И в этот момент человек, повторяющий за лисой, обернулся назад. Манауэ с Хварён смогли разглядеть его лицо.

- Ох!

- Ничего себе!

Виид! Неизвестный, повторяющий за лисой все движения - это Виид!

Хварён и Манауэ осторожно поглядели друг на друга. Пока все вокруг с увлечением следили за зрелищем, они обдумывали ситуацию.

Вера в Вииду у обоих была безграничной, однако порой один безумный или постыдный поступок рушит все. Не сговариваясь, они повернулись и пошли назад к повозке. Начисто проигнорировав Вииду.

Заяц, олень, гоблин и лиса - в повторении за ними Виид достиг мастерства. Теперь он искал пятое существо.

'Блин, это задание отнимает чертовски много времени!'

Из-за того, что на зайцев, гоблинов, оленей и лис шла охота, животных, за которыми повторял Виид, то и дело убивали. Приходилось тратить время на поиск нового, чтобы после нескольких часов повторений, после очередной смерти животного, делать это снова и снова.

Поэтому Виид решил, что пятым будет существо, на которое никто не охотится. Он выбрал лошадь.

Найти ее было просто. Недалеко от крепости Легас располагалось пастбище лошадей.

Там он на четвереньках усердно бегал и повторял.

Лошадь - это животное, которое рождено для бега, поэтому даже с высокой ловкостью Вииду было тяжело поспевать за ней. Если бы не забор, огораживающий пастбище, он точно бы не смог это сделать.

'Последняя. Осталось совсем чуть-чуть, и я получу секрет скульптурного мастерства.'

Вы повторяете движения за лошадью. Прогресс 12,1%

День повторений и уже 12%. Прогресс на лицо. Нароботав большой опыт, Виид заранее подготовил особую траву, чтобы прогресс рос еще быстрее.

'Ты - то, что ты ешь. Питаясь травой, я познаю лошадь намного глубже.'

Вы повторяете движения за лошадью. Прогресс 59,0%

Вы повторяете движения за лошадью. Прогресс 89,7%

Вы повторяете движения за лошадью. Прогресс 95,9%

Два, три, четыре дня!

Чем дальше, тем быстрее шел прогресс. И наконец:

Вы полностью освоили движения лошади.

Вида обуяла эйфория. Однако, тут он осознал нечто...

Цок-цок-цок!

Когда Вид повторял за оленем, его движения оставались скованными и немного корявыми. Теперь же бежать стало привычно и удобно.

Вид летел словно ветер! И почему-то было такое ощущение, что на четырех ногах он бежал

быстрее, чем на двух.

Дзын!

Вы освоили навык особых движений.

Бег на 4-х конечностях. Один из навыков передвижения.

При использовании, вы сможете набрать скорость на 60% больше, чем обычно, правда, при этом тратится здоровье и мана.

Если вы бежите навстречу ветру, ваша живучесть уменьшается на 30%. Если вы бежите по ветру, то скорость дополнительно увеличивается на 20%.

Данный навык не действует на сложных участках пути, например, извилистых горах. Зато при беге в степи скорость дополнительно увеличивается на 80%.

- Живучесть +5.

- Стойкость +5.

- Ловкость +5.

- Вау! Ничего себе...

Повторение движений за животными перешло в навык бега на 4-х конечностях!

Правда, при таком беге не привлекать к себе внимания окружающих очень трудно. А оно слишком уж давящее.

'Нда, навык-то перед людьми не поиспользуешь...'

И, тем не менее, Виид широко улыбался. То, что он повторял движения за животными, было секретом для его знакомых.

'Ничего. Они точно не узнают.'

Завершив задание, Виид отправился обратно в крепость Легас. Конечно же, на двух ногах.

Дарон снова работал над скульптурой женщины среднего возраста.

Пока мастер заканчивал работу, Виид тихонько ждал и тщательно рассматривал скульптуру. Она была очень похожа на прежнюю.

'Он опять делает ту же скульптуру?' - в недоумении пожал плечами Виид.

Когда-то и он сам делал одни и те же фигурки: зайцев, лиц и волков. Однако, за копии много опыта не давали.

'Да и лицо... даже можно сказать некрасивое.'

Если ты стал мастером скульптором, то в твоих силах творить такие лица, что самые прекрасные принцессы и даже боги позеленеют от зависти. Однако лицо женщины было самым обычным.

Наконец-то Дарон закончил работу и обратился к Вииду:

- Ты завершил мое задание?

- Да. Заяц, олень, гоблин, лиса и лошадь - я повторял их движения.

- О, ты быстро закончил. Хорошо потрудился. А теперь, держа в голове образ, сделай скульптуры этих существ. Если сумеешь, то я открою тебе свой секрет.

- Без проблем, - уверенно сказал Виид и, присев на рядом стоящую скамейку, стал доставать инструменты.

Опыта у него было предостаточно. За время игры, Виид переделал сотни различных скульптур от маленьких волчонков до огромных великолепных статуй.

'Помнится, зайцев и лис я особенно много переделал, когда еще продавал скульптуры другим игрокам.'

Виид уверенно взял резец и деревянный брусок, после чего приступил к работе. Однако уже с первых минут его не покидало ощущение, что что-то идет не так.

'Где же я ошибаюсь?'

Вся былая уверенность испарилась. Виид остановился и серьезно призадумался, что же не так.

Фигурка зайца в его руках сильно отличалась от тех, прежних статуэток. В общем-то и неудивительно, так как за прошедшее время скульптурное мастерство возросло. Однако было и кое-что новое. Повторяя движения за животными, Виид намного лучше узнал их. Почему уши у зайца длинные, почему хвостик такой и как он двигается - все это Виид теперь знал и неосознанно учитывал в работе.

Статуэтка стала более выразительной, детальной и живой.

'Охо-хо...'

Если раньше Виид просто копировал прошлые работы, то теперь он мог делать фигурку грустного зайца, радостного зайца и других. Даже зайца, жующего траву - сначала рвущего, потом грызущего. Или зайца, убегающего от врагов. В общем, теперь Виид мог подчеркнуть все нюансы жизни белого зайчика.

Когда он повторял движения за гоблином, то испытывал небольшую неприязнь. Теперь, работая над его фигуркой, Виид, вспоминая, пытался понять его душу. Так же, как, работая на фигуркой лошади, он вспоминал бескрайние поля.

Виид сам удивился, насколько комфортней и интересней стало работать над, казалось бы, сотню раз созданными скульптурами. Будто он делал друзей, с которыми проведет много времени.

Когда Виид завершил 5-ю статуэтку.

Дзинь!

Прекрасная работа! Вы завершили 5 статуэток животных.

Небольшие, но очень сложные статуэтки. Над ними поработал настоящий мастер, и поэтому в них заключена большая художественная ценность. Скульптуры вызывают радость и восторг у все кто их видит.

Художественная ценность: 460.

Эффекты: У всех, кто смотрит на скульптуры, в течение дня здоровье и мана повышаются на 6%. Повышается дружественное отношение вырезанного животного. Стойкость к огненной магии + 15%. Вы можете обнаруживать ловушки начального уровня.

Лидерство +25.

Интеллект +10.

Скорость передвижения +10%.

Данные эффекты не сочетаются с воздействием других статуй.

Количество созданных Прекрасных Работ: 4.

Навык скульптурного мастерства повышен.

Виид крепко сжал кулаки.

Он уже несколько раз работал над 'прекрасными скульптурами' и даже создал одну 'великолепную работу' - ледяного дракона. Однако впервые он создал 'прекрасную работу' из деревянных брусков.

'К тому же с такими эффектами...'

Пусть дружелюбие особо не поиспользуешь, зато другие эффекты, такие, как повышения объема здоровья и маны, были как никогда к месту.

'Заяц, олень, гоблин, лиса, лошадь. Особенности этих животных проявились в эффектах.'

До этого момента только большие скульптуры были ценны. Но теперь и маленькие давали такие же или даже лучшие эффекты.

Большой прогресс в мастерстве скульптора для Виида.

Дарон посмотрел на сделанные статуэтки и покачал головой:

- Любовь к объектам скульптуры делает работы еще более живыми и прекрасными. Ты превосходно завершил мой экзамен.

Вы завершили задание 'Понимание скульптур'.

Раньше вы вырезали внешнее отображение животного. Но выдающиеся скульпторы в своих работах стараются как можно полнее отобразить душу отображаемого существа. Любовь к животному и желание узнать о нем побольше - несомненно, одно из главных качеств скульптора.

Награда за задание: Секрет Дарона!

Получите ее у самого Дарона.

Как только Виид закрыл сообщение, Дарон продолжил:

- В моих скульптурах нет ничего особого. Просто я люблю тех, кого вырезаю. Я не использую никаких техник или правил при создании скульптур, а всего лишь вкладываю малую толику того, что я вижу. И, несомненно, если и ты будешь так поступать, то такие скульптуры

обречены стать особенными. Это и есть секрет скульптора, о котором так много говорят люди.

- И все?

- Да, понимание тех, кого создаешь, и есть мой секрет. И единственное, чему я хотел бы тебя научить, это метод понимания скульп... кха-кх! - Дарон прокашлялся и сплюнул новую порцию крови.

- Как Вы? - обеспокоенно спросил Виид.

- Уф! Не могу сказать, что хорошо. Время подходит к концу, а мне еще нужно сделать 300 скульптур. Я хотел бы, как минимум, выполнить все полученные заказы, а потом со спокойной душой покинуть сей мир. Ты не поработаешь со мной в течение недели? Работая вместе со мной, ты сможешь лучше понять секрет мастерства.

Дзын!

Заказы Дарона.

В течение недели, вместе с Дароном, выполняйте полученные заказы. Это поможет вам, как скульптору, в дальнейшем делать более живые скульптуры. Данный этап обязателен для полного понимания секрета скульптора Дарона.

Сложность: профессиональное задание.

Награда: Навык скульптурного мастерства возрастет в 2 раза. Даже если вы не справитесь с заданием, вы узнаете секрет мастерства скульптора.

Ограничения: Неудачные работы не засчитываются. Если вы не уложитесь в сроки, ваша слава будет понижена и придется заплатить денежный штраф.

Виид особо не раздумывая, согласился. Естественно, никакие штрафы и понижение славы не остановят его, когда на кону секрет мастерства скульптора.

К тому же, была и другая причина. С тех пор, как он создал статую Ледяного дракона и получил 6 средний уровень, его скульптурное мастерство сильно не повышалось. В этот же раз за прекрасную работу дали довольно много опыта.

Еще совсем немного усилий, и он мог подняться до 7 уровня среднего мастерства.

'Да, чем дальше, тем сложнее повышать навыки. Такой хороший шанс упускать просто

нельзя.'

Поработав неделю над заданием Дарона, Виид мог значительно повысить скульптурное мастерство. К тому же, работая над заказом, не придется мучиться и придумывать, что вырезать.

- Решай, что будешь вырезать, - Дарон протянул Вииду листок со списком заказов.

300 скульптур. Конечно же, среди них были сложные, те, что требуют глубокой проработки. Виид вполне мог взяться только за простые заказы, но тут в нем разгорелись амбиции.

'Нет, легкие - это не интересно. Пусть меня никто и не обучал, но этот этап я прошел. Теперь же, я готов помучиться..'

Он решил выполнять в день по 30 скульптур, всего выходило 210. Утром, в обед и вечером - если без отдыха работать, то все должно получиться.

Фигуры на носу корабля.

Флоту, плавающему на раскрытых белых парусах под далеким-далеким солнцем, очень нужны роостры. Заказчик очень просил статую дельфина.

Заказы друг от друга особо не отличались. Нужно лишь чуть-чуть поработать и, при удачном завершении, получить причитающиеся бонусы в виде повышения навыка. Правда, были и небольшие трудности. Скульптуры приходилось выполнять в полном соответствии с требованиями заказчика. У Виида, который до этого работал, как ему хотелось, вначале это вызывало трудности. Но со временем он привык и уже без проблем понимал, что же хочет увидеть в скульптуре заказчик.

В первый день он сделал лишь 15 скульптур, зато на второй уже 24, а на третий 35. Выполняя заказ, разговаривая и слушая истории, Виид все больше дружил с Дароном.

- В молодости я встретил одну женщину и полюбил ее, - рассказывал мастер. - Всю жизнь я обладал лишь одним талантом, поэтому я решил вырезать ее скульптуру.

- Вот оно что.

- Однако, она рано покинула мир и я не смог с ней расстаться. После смерти она жила и возросла в моей памяти, такой я ее и вырезал. Создание скульптур - это непростая работа. Недостаточно только увидеть и отобразить выбранный объект, нужно вложить свою душу в работу, так же, как я вкладываю свою любовь в работе над скульптурой любимой.

Так, работая, они вели неспешные разговоры.

Неделя пролетела незаметно. Виид едва успел выполнить весь заказ и получить 7-й уровень скульптурного мастерства.

Дзын!

Вы завершили задание 'Заказы Дарона'.

Дарон всю жизнь вырезал скульптуру только одной женщины. Его скульптуры полны любви и жизни. Поделившись своим мастерством с другим, начинающим скульптором, он теперь может спокойно и радостно покинуть сей мир.

- Ваш навык скульптурного мастерства повысился.
- Вы освоили новый навык: 'Скульптурная трансформация'
- Вы освоили новый пассивный навык: 'Понимание скульптур.'

Виид тут же, в нетерпении, проверил свои навыки.

'Окно навыков. Скульптурная трансформация. Понимание скульптур!'

Скульптурная трансформация:

Секретная техника Дарона, о которой мало кому что известно.

С помощью созданных вами скульптур вы можете изменять свое тело.

Требования:

- Технику возможно использовать только после освоения навыка 'Понимание скульптур'.
- Требуется характеристика искусства 500 или больше.

- Количество маны: 2000.

ВНИМАНИЕ!

Во время трансформации в другого человека или существо вы меняете только свою внешность и физические данные, ваши характеристики и уровень остаются прежними. Если для превращения выбрано огромное существо, потребуется определенное количество силы и здоровья.

Понимание скульптур 1 (0%).

Чем лучше вы понимаете отображаемые объекты, тем выше шанс создания выдающихся работ.

С повышением навыка появляются дополнительные эффекты в скульптурах и технике 'Скульптурная трансформация'.

После освоения начального уровня к скульптурному мастерству добавляется 10%. Вы можете превращаться в существ, обитающих на земле.

После освоения среднего уровня к скульптурному мастерству добавляется 20%. Вы можете превращаться в летающих существ. Однако сначала вам придется понять, как работать крыльями.

После освоения уровня мастера к скульптурному мастерству добавляется 30%. Вы можете превращаться в существ огромных размеров.

Так Виид узнал еще один секрет скульптурного мастерства.

'Скульптурная трансформация...'

Но поскольку характеристики и уровень оставались прежними, было сложно сказать, есть ли смысл превращения в сильных монстров. Например, если превратиться в дракона, то не получится использовать его абсолютную силу. Да еще придется учиться управлять телом, так как оно совсем вам непривычно. Не умея делать нормальные шаги, вы станете легкой добычей даже для обладателя не боевой профессии.

С другой стороны, если сейчас Виид превратится в кролика, то это будет милый монстр-заяц с 200-м уровнем. Еще один плюс, что появился очень полезный навык понимания скульптур.

- Кха-кх, - Дарон, скрючившись, опять зашелся кашлем, после чего, еле разогнувшись, сплюнул новую порцию крови.

Он передал все, что знал, и уже был готов отойти в иной мир.

- Ты... у меня есть к тебе личная просьба.

- Я слушаю.

- Ты не мог бы поддержать меня, пока я завершаю последнюю статую? Сил совсем не осталось...

- Да, я помогу.

Виид остался еще на один день, ухаживать за Дароном.

Мастер вложил всю свою душу в последнюю скульптуру. Под конец дня кашель не покидал его ни на минуту и земля была красная от крови.

Наконец он закончил свою последнюю скульптуру.

Женщину средних лет. Любимую...

Отложив резец в сторону, Дарон с трудом промолвил:

- Ну вот и все. Пробуй себя в различных областях. Не стой на месте. Профессия Лунного скульптора растет только с увеличением опыта в различных областях.

- Да, я так и делаю.

- Я горд, что смог передать свою технику Легендарному Лунному скульптору. Однако, знаешь ли ты, чем твоя профессия отличается от Лунного скульптора?

- Нет, не знаю.

Виид действительно ничего не знал, даже после долгих поисков по интернету ответа на этот вопрос он не нашел.

- Я расскажу. Издавна, большинство профессий передавалось от учителя к ученику. Секреты мастера в руки начинающего. Так вот. Давным-давно жил царь, который объединил весь материк. Рыцарь, который лучше всех владел клинком. Торговец, который имел самое большое состояние... и другие. Только о них говорили, что они легендарные...

- Значит... это хорошая профессия?

Профессия, которую Вииду навязали обманом.

Да, сейчас он бы ничего менять не стал. Его все устраивало. Однако даже теперь он не мог забыть того обмана и в глубине души надеялся, что профессия уникальная.

- Легенда - это легенда, ничего больше... - тихо сказал Дарон.

-

- Ты прославляешь профессию, а не она тебя...

-

Деньги, а не слава! А еще сила - вот к чему стремился Виид. Поэтому слова мастера привели его в смятение.

'Вот это поворот. Получается, лунный скульптор от легендарного ничем не отличается...'

Лучше бы Виид этого не знал!

Так бы осталась хотя бы надежда. Ведь он все это время думал, что профессия легендарного лунного скульптора хоть в чем-то лучше просто лунного скульптора.

- Иллиен...? - глядя куда-то вверх, произнес Дарон имя любимой, и испустив последний вздох, развеялся в вспышке света.

На месте, где он умер, осталась маленькая деревянная скульптура...

'Скульптор... Только люди, очень любящие мир, оставляли после себя скульптуру...'

Лишь теперь, после прошедших недель обучения, Виид стал понимать, что за профессию он выбрал и в каком направлении двигаться.

Просто делать скульптуры недостаточно, нужно вкладывать в них жизнь. Даже у самой маленькой лисы есть своя душа. И запечатлеть ее может только настоящий мастер.

Виид взял заготовку, резец и начал работать над новой скульптурой. Ведь только он видел последние часы жизни мастера Дарона. И кому, как не ученику, следует сохранить в памяти людей образ наставника.

Дзинь!

Великолепная работа. Вы завершили скульптуру Дарона.

Скульптура, сделанная преданным учеником, излучает любовь, которая была у мастера Дарона. И хотя он покинул мир, частичка его души навсегда останется с людьми.

Художественная ценность: 2300.

Особые эффекты:

- У всех, кто посмотрел на скульптуру Дарона, скорость восстановления здоровья значительно возрастает.

- Устойчивость к магии +40%.

- Здоровье повышается на 45%.
- Всем характеристикам +10.
- В местности, откуда видна скульптура Дарона, невозможно проводить битвы.
- В королевстве, где расположена скульптура, благосостояние населения быстро растет.

Данные эффекты не сочетается с действием других статуй.

Количество созданных Великолепных работ: 2.

Скульптурное мастерство достигло среднего 8 уровня.

Это позволяет вам создавать более детализированные и тонкие работы.

Скульптурное мастерство достигло среднего 9 уровня.

Эффекты от навыка Ремесла повышены на 5%.

Понимание скульптур перешло на 4 начальный уровень. Чем выше знания и любовь к скульптурам, тем лучшие эффекты будут у создаваемых работ.

- Слава + 1350
- Искусство + 79
- Выносливость +3
- Стойкость + 3
- Лидерство +5
- За создание великолепной работы +1 ко всем характеристикам

Глава 6. Осада крепости Одеин.

Виид покинул крепость Легас и от волнения быстро шел.

'Давненько я не дрался с монстрами.'

Виид, обычно выбиравший только сложных и опасных противников, последние несколько месяцев посвятил развитию ремесленных навыков.

Слишком много времени прошло, и ему казалось, что он потерял чувство боя.

Когда ведешь поединок за поединком, напряжение такое, как будто идешь по острию ножа. Ты сживаешься с ним, ощущаешь частью себя. Но сейчас Виид ничего не ощущал, он был пуст.

'Может, бесславно умру...'

Слабость поселилась в его руках и мыслях. Возможно, из-за того, что, пока он развивал ремесленные навыки, другие убежали далеко вперед.

Прошло уже несколько месяцев, как он вернул святыню ордена Фрей, но уровень как был, так и остался 228-м. То повышение на 9 уровней за выполнение задания было последним на памяти Виида.

Иногда по 'шепоту' он слышал известия от Пэйла, который уже перевалил за 190 уровень.

Сурка, Ирен и Ромуна - все они ходили вместе с ним, и их уровни были примерно одинаковые.

Даже у Манауэ уровень достиг 160, а у Хварён - 210-го.

Все двигались вперед, и лишь Виид стоял на месте. Хотя нельзя сказать, что он только отдыхал. За это время Виид прошел длинный путь. И пусть уровень совсем не повысился, зато все характеристики усилились, и он мог по максимуму использовать умения легендарного скульптора.

- Ха-ха-ха.

- Всех убьем.

Увидев монстров, МЕЧи, не раздумывая, бросались в бой. Каким бы сильным монстр ни был, пока он не давал сдачи, ученики не считали его достойным противником.

Амбиции настоящих мужчин. После победы над великаном МЕЧи старались удержать то состояние, ту энергию и дрались со всеми подряд.

Они становились все более узнаваемыми. 'Группа сумасшедших воинов' - таким прозвищем наградили их игроки Королевской дороги. Пятьсот игроков под предводительством первой пятерки. Первых пяти МЕЧей.

- Э.. учитель?

- Да, что тебе, Второй?

- Я насчет Виида.

МЕЧи не часто переговаривались по 'шепоту' с Виидом, так как чувствовали себя неловко, отвлекая от дел человека, который так много для них сделал. Однако Второй и Третий меч продолжали активно общаться с Виидом. И не просто болтали, а собирали информацию! Ведь если знаешь чуть больше, чем другие, то можно выделиться перед учителем. Рассказать, где вкуснее еда, какие вещи остаются после монстров и многое-многое другое.

Они вдвоем даже выучили кулинарию, все для того, чтобы стать полезными их кумиру, учителю - человеку, о котором, оказалось, они так мало знают.

Ведь даже в том, как он крутил меч при битве с волком, было что-то невероятное. Естественные, быстрые движения, избежать которых монстр попросту не мог. Ученики замороженно следили за техникой боя своего кумира.

- Да, я знал, что наш учитель мастер меча, но...

- Но это невероятно.

Поэтому все вокруг лезли из шкуры вон, лишь бы угодить Первому мечу и освоить еще один новенький приемчик.

Второй меч осторожно продолжил:

- Виид завершил дела и опять направляется на охоту.

- Хм, правда? Интересно было бы поглядеть. Ведь настоящего мужчину можно оценить, только когда он выходит на бой против сильного противника.

- Но Виид давно уже не дрался, не так ли?

- Да, верно.

- Прошло много времени, не забыл ли он еще, как драться?

- Охо-хо, - последние слова сильно развеселили учителя.

- Что тут смешного? Он давно не ходил на охоту и, наверное, его чувства притупились.

- Второй Меч...

- Да, учитель?

- Хищник ведь не забывает, как добывать добычу. Разница лишь в том, кошка это или лев. Вот и все...

- Ну... да. Верно, учитель.

Хотя на словах Второй согласился с учителем, в глубине души он не был согласен с таким утверждением. Каким бы ты ни был выдающимся спортсменом, если сделать большой перерыв, то чувства и реакция притуплялись - такова реальность.

- ... И если ты настоящий воин, то неизбежно настанет время, когда придется отложить клинок в сторону.

- А? - задумавшись, Второй потерял начало фразы учителя.

- Надо уметь отделить себя от клинка. Сначала есть ты, а потом уже твое оружие, не так ли? Ради достижения цели не нужно заикливаться на средствах, в нашем случае, на оружии. Научись откладывать меч в сторону, однако в голове, в воображении продолжать прокручивать приемы. Это один из главных способов тренировки, о котором я тебе уже не раз рассказывал. Думаю, что Виид и без подсказок со стороны дошел до этого сам.

Множество людей оживленно передвигалось из одной части форта в другую.

- Проверить запасы!

- Ребята, нам нужно выложиться на полную катушку. Удержим форт, и гильдии 'Балкан' придется сосать палец долгое время.

- Отразим все атаки и получим все или ничего!

Альянс гильдий в форте Одеин.

Гильдии 'Процветание', 'Оазис' и 'Крылья Мейпа' - три основных захватчика форта - погрязли в раздоре. Все потому, что гильдия 'Процветание' решила во что бы то ни стало захватить власть. Другие гильдии пытались вести разумный диалог, но ничего не получилось.

Множество игроков вступило в ряды 'Процветания', как только узнали о том, что гильдия хочет единолично владеть фортом Одеин. Благодаря такому количеству игроков, 'Процветание' смогло захватить практически все доходы форта и настроить против себя бывших союзников.

Гильдия 'Оазис' в основном состояла из наемников, которые после потери дохода разругались и разбежались в разные стороны. А вот 'Крылья Мейла', поклявшись отомстить, вышли из альянса.

Гильдия 'Балкан', бывший хозяин форта, тоже точила ножи.

- Вернем назад украденное у нас! Покажем гадам, где раки зимуют! - выкрикнул глава гильдии - мастер Грейн Балкан.

Они уже несколько раз собирали войска и пытались вернуть форт, однако только терпели поражение за поражением. Теперь же все должно было измениться. Переполненные злостью 'Крылья Мейла' присоединились к гильдии 'Балкан'. Таким образом, сейчас их войска превосходили по численности силы гильдии 'Процветание'.

Форт находился на границе Британской конфедерации и королевства Айтерн. Множество торговцев каждый день проходили через ворота Одеина и оставляли свои денежки в карманах владельца крепости.

С обеих сторон собралось огромное количество людей, и никто не мог предсказать, чем же закончится очередной штурм крепости.

Все внимание Версальского континента сосредоточилось на форте Одеин.

До осады оставалось два часа.

Силы гильдии Балкан медленно сосредотачивались вокруг крепости. Не спали и защитники, весь форт был в движении.

- Первый корпус прибыл.

- Второй корпус прибыл. Ожидаем приказов лорда крепости.

- Третий корпус готов. Указанное место занял.

- Четвертый корпус завершил подготовку.

Войска гильдии 'Процветание' были разделены на четыре корпуса, по 3000 человек в каждом. Первый корпус - главные силы гильдии, они защищали стены крепости. Второй - охранял ворота форта, на случай их разрушения. Третий - состоял только из лучников и магов, основные атакующие на дистанции силы. Их расположили по башням форта. Четвертый - отвечал за снабжение и состоял в основном из новобранцев.

Все остальные силы были наемниками. Также в форте находилось много солдат-защитников - НИПов. Они не очень радовались очередной войне за крепость, но это, в общем-то, никого и не интересовало.

Лидер 'Процветания' думала только об одном, о победе. Была проведена полномасштабная подготовка к предстоящему сражению, привлечено множество игроков-наемников за счет

награды, трехкратно превышающей предложение 'Балкан'. Траты были колоссальными, но цель оправдывала средства. Если крепость не удастся удержать, 'Процветание' теряло все.

На заднем дворе крепости Одеин собралось войско наемников.

- Пока наша задача ожидать здесь. Как только в сражении наступит переломный момент, мы вступим в бой. Есть у кого вопросы?

После последних слов Брайна - генерала от гильдии 'Процветание' - раздались лишь звуки бряцанья оружия и доспехов. Наемники садились на землю, проверяли свое оружие или неспешно рассматривали стены форта.

- Редкое зрелище. Собралось столько воинов.

- Посмотрите туда. Маги летают.

- Раз столько народу, драка будет серьезная... 'Балканы' имеют зуб на всех, кто защищает крепость, а значит, и на нас.

- О, тогда вероятность, что мы умрем, повышается. Да?

Наемники неспешно переговаривались в ожидании команды генерала. Спешить им было, в общем-то, некуда. Гильдия 'Процветание' обещала каждому по 10 золотых за участие! Еще 5 золотых за каждого поверженного врага! И еще 20, если к концу сражения останешься в живых! Правда, не надо забывать, что две последних оплаты будут только в случае победы гильдии.

Но многие воины на самом деле собрались не только ради денег. Их привлекало полномасштабное, захватывающее сражение.

Бум! Бум! Бум! Бум! Туууу-ту-ту-ту-туту!

Раздались где-то за стенами крепости звуки барабанов и горна. Видимо, гильдия 'Балкан' закончила приготовления и начала наступление.

- Идут... - раздавалось то тут, то там перешептывание наемников.

Снизу было прекрасно видно, как зашевелились на стенах маги и лучники.

Земля под ногами игроков начала немного трястись от марширующих сил противника.

- Корпус рыцарей. Рыцари железного креста гильдии 'Балкан'!

- Рыцари наступают!

- Ну все.... Началось!

Наемники от волнения повскакивали со своих мест и в порыве радости закричали:

- Урррааааа!

- Битва! Разорвем всех!

- Защитим форт, не сдадимся завоевателям!

Наемники, уже под звук барабанов и горна гильдии 'Процветание', громко кричали и радостно трясли оружием. Все пришли в восторг. Но были и те, кто продолжал просто сидеть. Теодор, увидев это, подошел к одному из них.

- Видимо, ты испугался. Ничего. Все так начинают, - уверенно произнес он.

Теодор был опытным воином и побывал уже во многих сражениях. Таким образом он пытался успокоить новичков и продемонстрировать свое превосходство. Именно последнее и было основной причиной действия воина.

- А... битва уже началась, - оглядевшись вокруг, растерянно произнес новичок.

- Да. Я вижу, ты что-то делаешь. Что это, кукла?

Теодор наклонился и пригляделся внимательнее к изделию в руках новичка. Похоже, из дерева тот вырезал крепость Одеин.

Рыцари железного креста.

Когда-то, во времена владения крепостью, они наводили страх на противников гильдии. Теперь же ситуация изменилась и они дрались за возвращение Одеина, но, тем не менее, среди сражающихся отрядов равных им по силе никого не было.

Отряд рыцарей стоял вдалеке на возвышенности и следил за общим ходом сражения. Все решится во второй половине столкновения, именно тогда рыцари и вступят в бой.

Глава гильдии 'Балкан' громко, не жалея голоса, закричал:

- Солдаты! Соратники! Наступаем! Вернем наш форт обратно!

После его слов бесчисленное количество воинов одновременно двинулось в атаку. Невероятное и угрожающее зрелище. Все, кто находился в крепости, почувствовали дрожь земли.

- Файрбол!

- Меткий выстрел!

Маги и лучники на стенах атаковали захватчиков. Их стрелы и заклинания потонули среди наступающих войск, словно их и не было. Духи и големы летали между сражавшимися армиями. Ассасины, тайком пробравшиеся в тыл обеих армий, резали горла магов.

От лестниц и веревок крепостная стена стала серого цвета и бой перешел под стены. Баллисты и требушеты обрушили вал каменных и железных снарядов, погребая и своих и чужих.

До сих пор все попытки захватить форт у 'Процветания' были неудачными из-за сильной защиты владельцев. Но теперь, при поддержке новых союзников и благодаря огромным денежным затратам, 'Балканы' потратили все деньги, что остались со времени владения крепостью, они собирались наконец вернуть крепость назад в свои руки.

Две армии столкнулись в ожесточенном сражении.

Форт Одеин и его окрестности содрогались от разворачивающихся боев.

Войска наемников под руководством генерала Браина вступили в бой спустя 4 часа после начала битвы.

Стены форта уже перешли в руки 'Балкана', однако такой успех был оплачен кровью множества воинов. Практически треть лучников и магов НИПов погибли в бою.

'Процветание' без сожаления тратила все деньги на защиту Одеина. Однако теперь, после прошедших боев, можно было сказать, что силы сравнялись.

Атакующие войска направились к тренировочному залу, рядом с которым расположились силы наемников под руководством Брайна.

- Всем сохранять свои места.

Даже без слов Брайна никто никуда не бежал. Наемники находились в тупике: сзади стена, впереди противник. Поэтому воины грозно размахивали оружием, в основном мечами, топорами и копьями, и ждали атаки противника.

Виид был среди них.

'Да, впечатляет.'

Раньше он уже несколько раз видел битвы за Одеин по ТВ, но только теперь принимал участие лично. И это было грандиозно. Ужасающие звуки доносились со всех сторон: жужжание смертоносных заклинаний и крики умирающих людей. Все было очень реальным.

Холодный пот стекал по спине Виيدا. Даже когда он играл в 'Страну магии', то не принимал участие в осадах. Первый реальный опыт.

Только из-за желания вернуть чувство боя, Виид решил с головой окунуться в самое кровопролитное сражение. Даже закрыв глаза, можно было почувствовать силы атакующих сторон.

Когда на наемников напали передовые силы врага, он тут же закрыл лицо деревянной маской в форме бабочки, которая вот-вот взлетит.

- Ты, в маске! Тебе не повезло, что ты встретился со мной! Ахахаха! Силовая атака!

Воин широко замахнулся клинком...

Бац!

Виид с легкостью отразил атаку противника. Все переживания тут же ушли. Лишь смотря на плечи противника, Виид мог предсказать все следующие движения и заблаговременно контратаковать.

- Техника секущего ножа!

Вы нанесли Критический удар!

Сияющий синевой клинок пробил защиту врага и тот бездыханный свалился на землю.

- У... Он убил Альтона!

- Отомстим...

- Удар ласточки!

- Удар грома!

- Тройной удар!

Три противника, активировав техники, одновременно атаковали Виيدا.

Видимо, убитый был их другом. Однако, проанализировав используемые способности, можно было понять, что их уровень не превышает 200-тый.

С большим сомнением, Виид опустил меч и принял все удары телом.

Бац-бац-бац.!

От каждого удара разгоралась вспышка свет, и в конце концов Виид скрылся в белом тумане. Кожанные доспехи Грахама! Он начистил их до блеска, и теперь атаки врага отражались в воздух.

- Он умер?

- Да, подберем его вещи!

Бедолаги, они подумали, что Виид умер, и их лица сияли.

Однако когда развеялись эффекты защиты и появился невредимый Виид, улыбка тут же покинула их лицо. В этот момент противник казался им самим Сатаной.

Виид улыбался, ведь его здоровье перевалило за 9000. Когда навыки перешли на средний уровень, то добавились бонусные характеристики! Плюс дополнительная броня от чистки, плюс здоровье за развитый навык рыбалки.

Ущерб от врагов был всего в 300 единиц.

'Слабее, чем я ожидал...'

Виид с разочарованием посмотрел на противников.

- Техника секущего ножа!

На растерянных игроков обрушился град ударов. С каждым мгновением противники теряли все больше и больше здоровья. Пусть сильной разницы в уровнях и не было, зато по характеристикам Виид их намного опережал. Да и заточка с чистой амуниции значительно прибавили перевес сил не в пользу противников.

Три игрока не могли ничего противопоставить решительным атакам Виида и спустя пару мгновений запертво свалились на землю.

Дзинь!

Убитых на данный момент врагов: 4.

Если в сражении победит ваш наниматель, то вы получите дополнительную награду. Также увеличится ваша слава, и вы можете получить титул.

Виид подошел к телам врагов, сделал небольшой круг, и на земле не осталось ни одной вещи. Так же быстро, как расправился с врагами, он подобрал желанные трофеи.

- Киия!

Виид кинулся на следующих противников. Враги сверкали мечами, кидали заклинания и применяли способности, но все равно продолжали умирать! Не только Виид был силен, но и уровень противников в своей массе не превышал 170-тый, поэтому они ничего не могли противопоставить воину в маске.

Лучшие игроки 'Королевской дороги' не участвовали в осадах! Ведь если они ошибутся и умрут, начисляемые штрафы будут огромными! Поэтому в основном в таких битвах участвовали наемники и солдаты НИПы, а профи вступали в бой только за свои гильдии и то под конец сражения.

Тем не менее, и среди простых наемников можно было встретить игроков с 250-м и более высоким уровнем. Тех, кому было наплевать на всякие штрафы, и поэтому они шли в горнило войны. Это были настоящие машины смерти на поле боя!

На инструктаже Брайн предупреждал о таких противниках. И вот Виид, неустанно убивавший

одного противника за другим, наконец встретился с таким воином. И отступил за спину союзника.

- Семь звездных шагов!

За время игры он уже несколько раз умирал от рук сильных монстров, поэтому прекрасно чувствовал и оценивал окружающую обстановку.

'Не стоит терять голову и умирать. Отступаю.'

Виид не страшился воинов с 250 уровнем. Ведь он дрался с противником и посильнее, например, с вампирами. Однако он уже давно понял, что после смерти врага приходит кто-то еще более сильный.

Поэтому когда на крики и жалобы умирающих людей подходил какой-то сильный противник, Виид прятался за спину сильного дружественного воина, ждал, пока они столкнутся, после чего спокойно шел убивать других врагов.

- Техника секущего ножа!

Грязные и нечестные приемчики! Однако, Виид не терзался поэтому поводу. Он просто, как горячий нож сквозь холодное масло, вырезал одного слабого противника за другим.

- Ааааа!

- Все! Валим вместе того!

Множество игроков одновременно напали на воина в маске. Но, как и все предыдущие, они ничего не могли противопоставить в сражении и лишь оставляли все новые и новые вещи, которые Виид не забывал поднимать.

Генерал Брайн смог отразить атаку армии противника и одержал победу.

Все беспокойство Виида, что он потерял форму, окончательно развеялось. Битва - это то, чего ему так не доставало все последнее время.

Бой продлился целый день.

Вновь, как и прежде, много крови пролилось в форте Одеин.

Гильдия 'Процветание' и на этот раз отстояла право владения фортом. Теперь 'Балканам' на долгое время придется притихнуть, так как средств на новые штурмы у них совсем не осталось.

Все игроки обсуждали прошедший бой, и в большинстве своем разговоры велись вокруг одного игрока. Наемника в маске бабочки! Того, кто не стеснялся подставлять своих товарищей! Того, кто как вихрь прошелся по телам павших врагов и не оставил ни одной вещи, ни одного медяка.

Уровень МЕЧей перешел на 170.

Они опустошили все охотничьи места!

Благодаря сумасшедшему темпу охоты уровни повышались чудовищно быстро. МЕЧи пришли в игру, когда у Виида был 180 уровень. Вот результат работы настоящих мужчин!

Они ходили по долинам и горам на юге королевства Розенхайм, порой там, где не ступала нога ни одного игрока, и выполняли различные задания.

МЕЧи постепенно становились знаменитыми и, закономерно, стали появляться те, кому это не нравилось.

- Как же раздражает это сборище...

- Ага, знаменитое мурло. Ненавижу толпы игроков.

- Убьем?

Хелмен и Маркус переговаривались между собой, пока Льюис и Гран тихо попивали пиво.

- Да, давайте убьем их и поднимем уровни.

- Отберем вещи! С той смерти, я так и не добыл себе нормального нагрудника.

- Хорошая идея.

Квартет Двичи!

Они загнали Виида и Манауэ в ловушку в могиле карлика, но, к своему удивлению, сами погибли. Гильдия 'Облако' всерьез взялась за них, и им пришлось перебраться в королевство Розенхайм. С тех пор прошло несколько месяцев, а уровень не вырос. Двичи охотились не на монстров, а на людей, и так как игроков, близких им по уровню, не наблюдалось, опыт за убийства совсем не шел. Чертовски раздражающая ситуация, именно в этот момент они неожиданно наткнулись на МЕЧей.

- Будет интересно... Давай, погнали! - как всегда, на черное дело первым вызвался Гран.

- Хихихи.

- Гыгыгы.

Хелмен и Льюис засмеялись.

Хотя они были 'друзьями', но опасность получить в спину клинок всегда оставалась. Ведь уже было несколько таких примеров! Но, возродившись, они все равно опять собирались вместе.

- Одному убивать людей не интересно.

- Ага, в компании за разговором интереснее.

- Верно, уж со мной-то веселее убивать. Но если увижу у себя в спине клинок, будьте готовы к ответному 'подарку'...

Уважение и дружба не те слова, что описывали отношения в квартете. Они собрались лишь потому, что вместе им было весело!

Квартет перегородил МЕЧам дорогу. Их немного напрягало, что воинов было больше 500, поэтому они решили начать с идущих далеко впереди пяти воинов. И так получилось, что это была первая пятерка.

'Да?' - с удивлением посмотрел на перегородивших путь игроков Второй меч.

'Это кто такие?'

Пятерка стояла и недоуменно хлопала глазами.

Гран злобно улыбнулся, вытащил меч и выкрикнул:

- Пламенный меч!

Никаких слов не было, Гран просто, быстро размахивая клинком, напал на впереди стоящего игрока.

- Учитель!

- Берегись!

Второй и Третий меч от удивления распахнули рот. Учитель легко и свободно, будто прогуливаясь, сделал шаг назад и одновременно выхватил клинок. Казалось, он как вода перетек из одного положения в другое.

'Вот придурок!'

Глаза Грана засверкали, от пламенного меча нельзя было просто так уйти. Это был точный и ужасающий по своей мощи удар.

Однако Первый меч просто подставил свой клинок под стремительно летящее оружие врага.

Дзын!

Клинки столкнулись. Грозная сила, содержащаяся в клинке убийцы, улетела в сторону и разломала рядом стоящее дерево.

До этого момента Гран не подозревал, что вот так просто можно блокировать эту атаку. Он не знал, что ему дальше делать.

Глаза остальной четверки мечей, казалось, еще больше распахнулись от удивления.

'4 унции - 1000 фунтов?'

Техника, когда 4-мя унциями передвигаешь вес в 1000 фунтов! Третий и Четвертый меч не верили своим глазам. Когда они выучили профессию Мастера боя, то выучили несколько новых техник. И среди них эта техника выглядела самой бесполезной!

Очень хлопотная, но требующая всего 50 маны техника. Применяя ее, сначала надо было определить, куда метит противник, затем перенаправить течение силы.

То есть просто так использовать технику не получится, нужно все заранее и быстро просчитать. Боевая техника Мастера боя!

Учитель уже пять раз подряд использовал данную технику и перевел все атаки противника в другие стороны.

- Упс...

Вся уверенность Грана превратилась в мыльный пузырь и лопнула.

Учитель спокойно спросил:

- Ты кто? Монстр или человек? Ты сильнее рыцаря смерти, значит... после тебя останутся хорошие вещи?!

- Я... Я...

Гран от шока не мог вымолвить и слова. Где-то он допустил серьезную ошибку. Конечно, он не остановился, а все наносил новые и новые удары, только вот Первый меч с легкостью их парировал и наконец сам стал нападать.

Бац-бац!

'Хмм... Не умер?'

- Кииииия!

Только благодаря высокому параметру здоровья и брони Гран держался. Его напарники тоже не остались в стороне, остальные ученики, отойдя от удивления, набросились на квартет.

- Эти тоже монстры?!

- Класс, теперь они сами к нам приходят. Даже искать не надо!

- Ага, тот, что слева - мой!

Возможно, другие игроки и отпустили бы Двичей, не желая получить статус убийцы игрока, но МЕЧи не знали даже о таком понятии. В каком-то смысле они были еще более жестокими, чем квартет.

От множества ранений, убийцы быстро истекли кровью и погибли.

Спустя день квартет собрался вновь.

- Как так получилось?!

- Аааа... Даже не хочу вспоминать, что вчера произошло.

- Хм, то есть мстить ты не будешь?

Квартет призадумался.

И, как всегда, плохое предложил первым Гран:

- Нет, нельзя все так оставить. Мечь.

- Согласен.

- Но наших сил недостаточно... - показал слабость Льюис.

После вчерашних событий ему совсем не хотелось лезть к МЕЧам опять.

- Мы же теперь в гильдии. Позовем народ оттуда!

Для квартета королевство Розенхайм стало раем. Тут еще не образовались крупные гильдии, которые бы следили за обстановкой, поэтому криминал процветал.

Двичи вступили в гильдию 'Дариус Ика'. Криминалом она не занималась, но так как в гильдии очень нужны были высокоуровневые игроки, со скрипом, квартет приняли с учетом всех их прошлых злодеяний.

Убийцы тут же связались со знакомыми в гильдии.

После разговора оказалось, что гильдия на юге Розенхайма имеет более 300 соратников. Благодаря потоку лжи квартет убедил новых знакомых провести карательный рейд.

- Убьем гадов!

- Вау!

Двичи с поддержкой в 300 воинов напали на МЕЧей. Они были заранее предупреждены о силе и количестве противников, поэтому в атаке использовали катапульты.

- Ааааа!

- Враг!

Многие МЕЧи погибли в первые минуты внезапной атаки. Ассасины выпрыгивали из-за спины и перерезали горла мирным парням, камни обрушивались на их головы. Творился какой-то ад.

Оставшиеся в живых, встав спиной к спине, отражали одну атаку врага за другой.

- Черт, эти парни сильнее, чем мы думали.

- Всем отойти. Не приближайтесь к ним!

Ввязавшись в ближний бой, гильдия понесла большие потери, поэтому командующий операцией решил просто атаковать издалека.

- Ледяной шторм!

- Удар молнии!

Множество смертоносных заклинаний полетело в сторону бравых воинов. До сих пор МЕЧи не сталкивались с магией в игре, и для них это было, как гроза в сухую погоду.

Массированная атака врага значительно снизила их здоровье.

- Вот же блин!

МЕЧи, не сдерживая злость, ругались. Если бы враг подошел ближе, то они не раздумывая

бросились в атаку, но враг не давал ни единого шанса, атакуя издали заклинаниями и стрелами. А так как МЕЧи не использовали щитов, потери стали быстро расти.

- Даже если умрем как собаки, то хоть одного утащим с собой!

Часть учеников отделилась и побежала в сторону врага, но весь обстрел сразу же перевелся на них, и они быстро погибли.

- Вот же...

- Да кто они! Почему атакуют нас?!

Впервые с начала игры на их лицах поселилось выражение злости и отчаяния. Бывало, они умирали от голода, но только теперь их направленно убивали неизвестные игроки.

Второй меч закричал:

- Учитель! Еще немного, и все поляжем!

- Вижу. Отступаем...

- Куда...

- В лес! Все отступаем в лес. Там они нас не найдут.

- Принято.

- Все за мной!

Первый и Второй меч, на острие атаки, пошли на прорыв окружения. Благодаря великолепному владению клином они отбивали большинство стрел мечами, но вот магии не могли противопоставить ничего.

Понеся значительные потери, им удалось вырваться в лес и сильно оторваться от неизвестного противника.

- Получилось!

- Сколько нас?

- Чуть больше 260... учитель.

- Практически половина погибла.

Воины наконец смогли передохнуть и перевязать полученные раны. Благодаря тому, что в последнее время они выполняли много заданий, комплектов повязок было достаточно.

- Там! Смотрите, они идут!

Пока МЕЧи отдыхали, по их следам шли преследователи.

- Как они нас нашли?

- Видимо, среди них есть воры, убийцы или охотники. Они могут вставать на след цели.

Ученики забеспокоились. Их профессия не позволяла затирать за собой следы, а значит, уйти от преследователей не получится.

Им пришлось бежать дальше в лес. Но теперь враги не давали передохнуть, постоянно атакуя на расстоянии.

- Второй, Третий и все остальные!

- Да, учитель!

- Мы слушаем!

- Так убегая, мы лишь ненадолго отсрочиваем смерть. Так пристало ли нам умирать от снарядов в спину?!

На вопрос Первого меча ученики, не раздумывая, подняли сжатые кулаки.

- Учитель! Мы же настоящие мужчины! Мы воины!

- Да, я этого и ожидал! Так давайте покажем этим гадам, где раки зимуют!

Теперь МЕЧи резко изменили стратегию, нет, они не бежали. Используя лес, они стали прятаться и подбираться к противнику для внезапной атаки!

Однако, с их ранениями драться было очень тяжело. Враги использовали магию, да еще священники их лечили. Постепенно, начиная с самых слабых, ученики стали умирать, пока не пришла очередь инструкторов.

- Учитель!

- Простите, что покидаю вас!

Когда здоровье наставников уменьшалось до критической отметки, в последние мгновения жизни они смотрели на учителя.

В конце концов, в живых остался только учитель.

-

В тренировочном зале стояла мертвая тишина.

Взгляды всех учеников и наставников сосредоточились на одной капсуле. Капсуле, где лежал их учитель. И вот, спустя какое-то время, крышка капсулы поднялась и появился Ан Хён-До.

- Учитель!

Чон Иль-Хун, Цой Чжон-Бом, Ма Сан-Бом, Ли Ин-До и все ученики были так напряжены, что не могли сделать и вдоха.

Видимо, учитель умер и вышел из игры. Врагов было слишком много, и не важно, насколько хорошо ты владеешь техникой меча, тебя все равно задавят человеческой массой.

Обычно не в характере Ан Хён-До было обсуждать случившееся, но в этот раз он сделал исключение и произнес:

- Меня убили...

-

- Гран. Он назвал себя... А потом перерезал мне горло.

Все наконец выдохнули. Ученики и инструкторы пришли в ярость! Ан Хён-До для них был идеалом для подражания. Да, у него были свои странности, но в технике владения мечом ему не было равного!

Когда-то давно, до вступления в школу, они сомневались слыша об этом. Но когда впервые переступали порог и видели учителя в действии, сомнения в мгновение ока испарялись. Они полюбили Ан Хён-До, он стал их кумиром.

Именно поэтому у них не получалось сдержать свой гнев, зная, что кто-то поднял руку на учителя. Однако, посмотрев на эти злые лица, Ан Хён-До заразительно рассмеялся.

- Лет тридцать прошло... - сквозь смех сказал он.

-?

- С тех пор, как я проиграл.

- Их слишком много было, учитель. В этом все дело!

- Нет, Иль-Хун. Количество врагов и их уровень не причины для оправдания. Но зато теперь 'Королевская дорога' становится еще более интересной. Вы так не думаете?

- Да, верно, учитель!

Ученики и инструкторы, сами не зная, как так получилось, дружно громко ответили.

Ан Хён-До поднял сжатые в кулаки руки.

- Раз интересно, то это прекрасно! Мы, как настоящие воины и мужчины, должны всем сердцем принять это! Королевская дорога лишь игра! Ахахаха!

После слов учителя инструкторы и ученики расправили плечи.

- ООООО! А ведь верно!

- Точно, горячая битва!

- Да! Поднимем уровень и вернем им все сторицей!

Однако после следующих действий Ан Хён-До все застыли.

Он подошел к доске и стал мелом писать имена:

Гран, Хелмен, Маркус, Льюис и гильдия Ика.

А в самом начале он написал имя - Биакис.

Ан Хён-До, отсмеявшись, сказал:

- Ни в коем случае не стирайте.

- Победили.

Гран и остальные члены квартета радовались победе.

Обманом они привлекли гильдию 'Дариус Ика' и смогли уничтожить ненавистных им МЕЧей. Теперь они направились к месту смерти, чтобы подобрать и поделить побольше предметов.

Им очень нравилось убивать других игроков, но с не меньшим удовольствием они делили оставшуюся после смерти добычу. Ведь всего-то за пару дней убийств можно было снять превосходное оружие и доспехи, которые убитый копил несколько месяцев.

- Ну, давайте взглянем, что же нам осталось от них.

Алчные Хелмен и Маркус первыми начали поиски. Однако вскоре их лица перекосило от удивления:

- Н...Ничего нет!

- Нет?! Не может быть!

- Предметов нет!

- Как... такого не бывает... ищи лучше!

Гран и Льюис тщательно искали предметы. Однако после МЕЧей осталось только несколько клинков, требующих срочного ремонта, и множество буханок ячменного хлеба.

□Глава 7. Охота в подземелье

- Настало время рассказать о последних новостях Версальского континента. Мы познакомим вас с событиями, произошедшими в Королевской дороге. И сегодня у нас в студии гость, вы все его знаете - это господин О Джу-Ван. Здравствуйте!

- Здравствуйте. Ваша улыбка, Хе-Мин, сегодня еще более обворожительна.

- Хо-хо, вы не успели прийти, как уже говорите мне комплименты. Видимо, сегодня нет важных новостей, да?

- Да, вы правы. Важных нет, если не считать ваших вкусовых пристрастий, ведь я чувствую, что утром вы ели прекрасно прожаренную свинину...

- Ой, что вы говорите? По утрам жареная свинина вкусней всего. А что пахнет?

О Джу-Ван и Син Хе-Мин. Пара молодых ведущих, которые, ссорясь и говоря иногда невпопад, вели новости на игровом канале KMC Media.

Ли Хэн не спеша ел и смотрел новостную программу.

'Тупят частенько, но все же лучше, чем на CST Media.'

Да, вечная проблема распределения времени: всерьез зарабатывая деньги, сложно оставаться в курсе всех событий игры. На CST Media вести передачу пригласили самых красивых и знаменитых актеров, но им, к сожалению, не хватало самого главного - новшества. В каждой передаче актеры делали упор на свой имидж и хвастались персонажами, чем сильно раздражали зрителей. Иногда передача уходила так далеко в сторону, что было совершенно непонятно, о чем они говорят.

По сравнению с ними новости на KMC Media было гораздо удобнее смотреть. Превосходно организованный сбор информации позволял им на удивление быстро узнавать и выводить главные события в сводку новостной передачи.

Огромного размера Версальский континент собрал на своих просторах множество игроков, желавших в той или иной степени быть в курсе последних событий в игре.

- Сейчас вы услышите удивительную новость. Отвлекитесь от своих дел на пару минут. Так вот, наконец-то в королевстве Хабен игрок Бадырей получил 370-й уровень, который называли 'непреодолимой стеной'.

- Вау! Прекрасно!

- Напомню, что Бадырей один из лидеров рейтинга самых высокоуровневых игроков и наверняка вам известен под кличкой 'Темный рыцарь'. В башне воинов этот игрок наконец-то получил 370 уровень. Самый высокий уровень в игре! Давайте же посмотрим, как это произошло.

Башня воинов.

Место, где собираются помериться силами самые сильные воины Королевской дороги. Рыцарь в черных доспехах и с черным мечом вел бой со свирепым варваром.

Варвар, пронзительно крича в приступе ярости, наносил чудовищные удары двуручным мечом. Однако, используя технику шагов, темный рыцарь легко избегал и отражал атаки противника.

Скорость высокоуровневых игроков не поддавалась описанию. Клинки мелькали с невообразимой быстротой. А когда они применяли свои техники, от вспышек казалось, что в

бою встретились красный и черный драконы.

Но все же победитель был виден сразу: черный рыцарь играл со своим противником! И, в конце концов, бой завершился победой игрока в темном.

- Вы только что видели, как игрок Бадырей выиграл бой и стал самым высокоуровневым игроком в игре! Благодаря победе над охранником башни воинов он получил 370 уровень. Хочу добавить, что техника, которую использовал Бадырей в этом бою, до сих пор нигде не использовалась!

- Охо-хо, удивительно! - маша руками, воскликнул О Джу-Ван. - Однако, что преследовал Бадырей, раскрыв свою технику и уровень?

- Удивительная прозорливость! Все верно, Бадырей состоит в гильдии Гермес. И как вы помните из наших новостей, именно Гермес захватили первого человека в королевстве Хабен - Илуина и объявили, что они выбрали путь военной диктатуры.

- То есть, они объявили войну всем объединениям королевства Хабен?

- Да. Видимо, набранные силы способствовали росту их уверенности.

- Тем более, что у них есть Бадырей.

- Верно! Хотя, вообще-то, лидер другой игрок, но именно Бадырей является лицом гильдии Гермес. Таким образом, показав повышение уровня Бадырея в башне воинов, гильдия заявила всему миру, что обладает большой силой.

Затем ведущие перешли к другим новостям. Рассказали о том, что где-то далеко обнаружено подземелье сильного волшебника, что какие-то гильдии начали войну. На Версальском материке регулярно что-нибудь происходило: кого-то грабили, где-то проходили смерчи или землетрясения. Поэтому если ты направляешься в незнакомый район, то надо быть поосторожней и попытаться собрать побольше информации, чтобы не попасть в водоворот событий.

'370 уровень...'

Из головы Хэна никак не уходили эти цифры.

В Стране магии он был лучшим игроком! Однако, даже став им, Хэн не осознавал во всей глубине значения такого прозвища. Он лишь играл в свое удовольствие, не спеша бил монстров и практически не разговаривал с другими игроками. Когда предметов набиралось особенно много, он посещал города и продавал их. Поэтому прозвище 'лучший' было для него пустым звуком. И только лишь когда он решил продать своего персонажа, пришло осознание данного титула!

'Бадырей... Если продать аккаунт, выйдет огромная сумма денег?!'

Тем более, что количество игроков в Стране магии просто несравнимо с Королевской дорогой. Более ста миллионов людей играло в Королевскую дорогу! Офисные служащие, фрилансеры и многие-многие другие использовали игру, как место отпуска. Настолько она была популярна!

Во время повышения навыка рыбалки Виид увидел множество таких людей. Они приходили семьями или рабочими коллективами отдохнуть на реку Венса. Устраивали пикники или

загорали под палящим солнышком. И даже 50 уровень не портил их настроения.

Такие игроки не охотились на монстров ради добычи, а просто покупали все сразу в лавках за реальные деньги, частенько лишь для того, чтобы покрасоваться перед знакомыми. Как будто они приехали в отпуск на один из курортов. Что, в общем-то, было недалеко от правды. Для Королевской дороги не нужно было брать отпуск на целую неделю, хватало и выходных, если дома у вас стояла капсула.

Ли Хэн не осуждал таких игроков. Наоборот, он считал их отличными клиентами. Пока в игре встречаются такие люди, каждый может заработать чуть больше.

Мысли Хэна все возвращались и возвращались назад к Бадырею.

Все - начиная от младших офисных работников и заканчивая президентами предприятий, играли в Королевскую дорогу, поэтому стоимость самого высокоуровневого персонажа была астрономической!

Хотя Бадырей, если он не дурак, вряд ли продаст свой аккаунт. Королевская дорога только недавно начала свой победоносный путь по Земле и, по оценкам экспертов, ее популярность продержится еще как минимум 10 лет. Поэтому продавать персонажа, ценность которого закономерно возрастет еще в несколько раз, если не снижать набранный темп игры, было бы огромной глупостью.

- Да, спасибо, О Джу-Ван. Есть ли у вас еще новости? Сегодня о Версальском материке Вы рассказали совсем немного

- Конечно, есть. Если рассказывать обо всех событиях, произошедших на материке, то не хватит и 24 часов. Я не удивлюсь, если в этот самый момент там происходит нечто удивительное.

- Правда? Тогда не тяните и побыстрее поделитесь чем-нибудь новеньким!

- Хе-Мин, а вам нравятся ремесленные навыки?

- Хм, да, нравятся.

- А если ответить поподробнее....

- Э... Мне нравятся увлеченные люди, способные своими руками создать нечто новое.

- Очень хорошо. Тогда эта новость вам точно понравится. Недавно появился игрок, который дошел до среднего уровня в шитье, кулинарии и кузнечном деле.

- Ого! Это здорово!

Хэн от удивления склонил голову.

'Шитье, кузнечное дело, кулинария - кто-то добрался в них до среднего уровня?'

Хэн прошел этот путь и знал, насколько сложно развить перечисленные навыки до среднего мастерства. Поэтому, услышав новость о другом игроке, не мог поверить своим ушам.

'Ну ладно, кулинария - это просто долгий и нудный процесс приготовления блюд. В шитье и кузнечном деле, если использовать хороший материал, тоже можно быстро поднять уровень...

Хотя, благодаря ремеслу, я в два раза быстрее повышал уровни навыков... Возможно, и тот игрок действовал так же... '

Но все равно, даже при развитом ремесле, для развития всех навыков нужно потратить огромное количество сил, материалов и времени. Хэну слабо верилось, что кто-то еще освоил все три навыка до среднего мастерства.

Син Хе-Мин, скорчив милое личико, нетерпеливо спросила:

- О, значит, ты взял у него интервью? Ведь если нашелся игрок, освоивший три навыка до среднего уровня, ему точно есть что сказать.

- Нет. К сожалению, мы узнали о нем слишком поздно...

- Не верю! О Джу-Ван не смог взять интервью?

- Да. В тот момент я был занят в работе над другим сюжетом, да и, по правде говоря, услышав о таком игроке, я долго не верил. Лишь тогда, когда на сайте разместили несколько вещей, которые он сделал, я поспешил взять интервью, однако опоздал. Незвестный игрок напоследок сделал одежду из радужной ткани - как вы знаете, это ткань 1-го класса - и пропал в неизвестном направлении. Одежду же он продал на аукционе и, внимание, мы добыли видеозапись продажи. И она на экране.

Студия с ведущими сменилась картиной средневекового города. Здания, выстроенные в стиле Ренессанс. Величественные храмы и высокие башни, множество двух- и трехэтажных домов, утопающих в садовой зелени. Далеко впереди виднелся Колизей, по улочкам бродило множество игроков и лошадей, тянущих повозки. В лавке какой-то игрок спорил с хозяином, а на просторной площади шел аукцион.

Человек в костюме торговца выставял на продажу одежду из семицветной ткани. Множество игроков собралось вокруг торговца в надежде прикупить хороших вещей. Цена быстро росла.

Ли Хэн хорошо знал торговца, ведущего аукцион.

'Ага, Манауэ. Значит, тот игрок, что повысил до среднего мастерства три навыка - это...'

О Джу-Ван говорил о Ли Хэне.

Интересно, упал бы ведущий в обморок, если бы узнал, что у Хэна еще рыбалка и скульптурное мастерство находятся на среднем уровне?

'Хорошо, что не я вел аукцион...'

Запись для телевидения подобрали отличную, казалось, что аукцион проходит прямо сейчас. Выкрики игроков, бьющихся за нужный предмет, будоражили. Да и Син Хе-Мин с О Джу-Ван подстегивали интерес своими острыми комментариями.

После завершения сюжета за спиной ведущих появились графики с прибылью и описанием проданных Манауэ предметов.

- Посмотри, Хе-Мин! Одежда из радужной ткани, изготовленная портным среднего уровня. Она великолепна! - О Джу-Ван с завистью указывал на монитор за спиной.

Туника из редкой радужной ткани:

Прочность: 110/110. Защита 55.

Среднего уровня мастер сшил тунику из радужной ткани. Мастер вложил в одежду частичку своей души. Даже жаль, что какие-то монстры будут резать ее мечом.

Требования: Уровень 150. Сила 80. Ловкость 80.

Эффекты:

- Урон от атак стрелами уменьшен на 85%.
- Огонь не влияет на прочность одежды.
- С вероятностью в 20% заклинания молний не наносят урона.
- Тупое оружие не может нанести по вам критический урон.
- Слава +100.
- Искусство +15.
- Ловкость +10.

Благодаря развитому ремесленному навыку, тканевой предмет имел невероятно высокую прочность. Да и защита намного превосходила любые другие хорошие тканевые предметы. Помимо этого, семь дополнительных эффектов! В простых предметах обычно было два или три случайных эффекта, частенько бесполезных. Тут же было семь, и все полезные!

Уникальный предмет, который у Хэна получился лишь в единственном экземпляре. Как и прекрасные скульптуры в работе скульптора, такие хорошие вещи у портных получались не часто.

- После аукциона этот игрок больше не появлялся. Когда он появится, то я, О Джу-Ван, поспешу взять у него интервью, где бы он ни был. Обещаю вам.

Ли Хэн с ненавистью посмотрел на этого самовлюбленного болвана.

Когда ты становишься знаменитым, то будь готов к появлению как плюсов, так и минусов в своей жизни. Например, если ты продаешь вещи - то это плюс, больше людей интересуются тобой и, соответственно, покупают предметы. Однако из-за того, что игроки начинают следовать за тобой, закономерно появляются помехи для охоты и выполнения заданий.

Именно поэтому Хэн попросил Манауэ провести аукцион вместо него.

- Ах! Жаль, что нам не удалось взять интервью, но пора перейти к следующей новости. О Джу-Ван, у тебя есть что-то еще?

- Да. Напоследок я хотел бы рассказать об осаде форта Одеин. Гильдия Процветание защитила форт от вторжения, предпринятого гильдией Балкан, и одержала еще одну победу. На данный момент в том регионе нет такой силы, которая смогла бы на равных биться с гильдией Процветание. Можно предположить, что некоторое время в крепости наступит мир и закономерно, процентов на 70, возрастут цены в связи с издержками на военные действия и восстановление защиты.

- Да, я даже отсюда слышу шум недовольных.

- Ничего не поделаешь. Налоги устанавливаются теми, кто владеет Одеином. Но даже с таким повышением цен я уверен, что множество торговцев и охотников продолжит посещать крепость. Давайте теперь посмотрим видео происходящего сражения.

Картинка на экране снова сменилась.

С высоты птичьего полета велась съемка ожесточенного сражения между гильдиями за крепость Одеин. Видимо, снимавший был волшебником и во время записи летал по небу, стараясь захватить всю масштабность сражения. И ему это удалось.

Перед зрителями развернулась грандиозная битва. Атакующие, волна за волной, налетали на стены крепости, и защитникам приходилось потихоньку отступать. Казалось, еще чуть-чуть и сопротивление будет сломлено.

Но не тут-то было. В результате битвы победителями вышли защитники - гильдия Процветание. Все благодаря тому, что в крепости они разделили свои силы и смогли успешно защищаться в течение дня, пока осада не закончилась.

- В этой битве принимали участие...

Ли Хэн, с интересом следивший за сражением на экране, после слов ведущего выключил телевизор. Пошел принял душ и снова лег в капсулу.

Хэн подключился к Королевской дороге.

Он по-прежнему находился внутри стен крепости Одеин. Когда осада закончилась, он сразу же покинул игру и, соответственно, при входе вернулся назад на то же самое место.

По площади бродило много людей. Во время осады простые игроки не могли попасть внутрь стен крепости, поэтому сейчас все старались наверстать упущенное.

- Ты слышал? Говорят, что у игрока Бадырей 370 уровень!

- Да уж, Гильдии Гермес повезло.

- А еще говорят, что количество игроков, посетивших королевство Хабен, возросло в несколько раз.

- Хм. Может, и нам как-нибудь съездить в королевство Хабен? Как тебе идея?

- Да, было бы интересно.

Многие игроки с интересом обсуждали последние новости Королевской дороги. Для них игра

стала миром, в котором они по-настоящему жили.

И Бадырей для таких людей стал символом успеха.

Его почитали, как короля или мировую звезду! Если появлялись ролики с его сражениями, их сразу же скачивали миллионы игроков.

Все прямо как в других онлайн играх. Весь процесс игры строился на связке характеристик и техник сражающегося игрока. Было важно, насколько хорошо ты сможешь проявить свои техники, какие способности объединяешь и как дерешься со своим противником. Конечно, чем выше уровень твоих навыков, тем меньше битвы соответствовали законам реального мира. Но зато в игре было интересно вести сражения, ведь чем дальше ты продвигаешься, тем более сильные и умелые монстры становятся твоими противниками. Поэтому битвы высокоуровневых игроков вызывали большой интерес у простых игроков.

Игроки, обсуждавшие Бадырея, попрощались и разошлись по своим делам, и Виид направился в одну из торговых лавок.

- Ищем священника. Выше 170 уровня.

- Нужен игрок дальней профессии! Маг или лучник!

- Куплю меч, подходящий игроку с 210 уровнем! С дополнительными эффектами!

На площади опять было шумно, после сражения множество игроков вернулись к обычной жизни: собирали группы, болтали и торговали

У Вииды сейчас был 230 уровень. Благодаря проведенному сражению и убийству множества игроков, он смог получить два новых уровня. Однако не всем так повезло, многие игроки после смерти, наоборот, потеряли опыт и теперь старались побыстрее наверстать упущенное. Кинув десять очков, полученных за уровни, в ловкость, Виид вошел в торговую лавку.

Последние несколько месяцев Виид серьезно увлекся развитием ремесленных навыков и поэтому не обращал внимания на товары, которые могли пригодиться в сражениях. Хозяином лавки оказался крепкого вида НИП с безобразным шрамом на лице, возможно, появившемуся в результате последних сражений за крепость. Он радостно поприветствовал посетителя.

- Что вы ищете?

- Мне нужны продукты и приправы, лекарственные травы и бинты.

- Хорошо. Вот здесь продукты, а медикаменты и травы можете посмотреть там.

В крепости Одеин, в отличие от городов или других крепостей, не было отдельной продовольственной лавки. Поэтому еда, травы и другие товары продавались в одном месте.

Зато было много лавок, торгующих оружием и доспехами.

Красные лекарственные травы Зарета:

Расходный материал. 2 серебряных.

Травы помогают залечить раны.

Синие травы Силона:

Расходный материал. 4 серебряных

Травы помогают восстановить мудрость.

В качестве ингредиента в пище, повышают скорость восстановления маны.

Не зря за Одеин велись столь кровопролитные бои, трав в лавке было действительно много, и даже встречались очень редкие виды.

Виид купил по 200 штук каждой травы, точильный камень, нитки для шитья, бинты и продукты. И получилось не так уж и дорого.

На самом деле, цены в крепости обычно были высокими, но в честь победы в течение недели для игроков, сражавшихся на стороне победителей, в лавках не было налогов на товары. Бонусы для всех победителей кровопролитного сражения.

Виид завершил подготовку и покинул стены Одеина. Его путь лежал в сторону ближайшего подземелья - пещеры Басры!

Группа волшебников под руководством Соллона в развевающейся синей мантии ждала приближения противника.

- Скоро вернутся, всем быть наготове! - пронзительно крикнул Соллон. В его голосе чувствовалось напряжение и волнение. Однако, отряд лишь поцокал языками.

'Совсем сошел с ума от женщины...'

'Что только ни делает, лишь бы перед ней покрасоваться...'

Однако времени на пустые мысли совсем не осталось. Вор Бату, преследуемый отрядом врагов, уже приближался к занятым позициям. Лучники, видящие дальше всех, передали информацию по отряду.

- Враг приближается!

- Больше 40 человек.

- Молодец, Бату. Всем приготовиться к атаке!

По приказу Соллона маги выстроились в ряд и подготовили заклинания. А затем последовательно стали их выкрикивать.

- Атака! Вздыхайся, пламя чистой ярости. Огненный шторм!

Правильно спланированная засада принесла свои первые плоды. Под обстрелом множества заклинаний воины Басры быстро слабели.

Но это было только начало. Соллон и его отряд начали вторую серию атак.

- Лучники! Залп!

И пусть лучников было немного, плотность огня не позволяла врагу близко приблизиться. Монстры по чуть-чуть отступали. Некоторые игроки применяли оглушающие стрелы, что еще сильнее замедляло передвижение врага.

За это время маги подготавливали новые заклинания и опять включались в сражение.

- Пламя гнева, отразив мои чувства, стань стеной на пути врагов. Огненная стена!

- Мать земля! Останови недостойных топтать твои просторы. Грязь!

Пол пещеры стал скользким и воины Басры стали падать и катиться на стену огня!

- А....а!

- Горячо! Мое горло!

Но и теперь сражение не закончилось. В сражение включились мастера ближнего боя.

После двух магических атак и залпа стрел здоровье монстров снизилось более чем на 70%.

- Танец смерти!

Среди сражающихся воинов мелькала девушка с двумя кинжалами. Она, как бабочка, порхала между противниками и поражала воинов Басры.

Яркая, привлекающая мужское внимание внешность и изящные танцевальные движения!

Это была Хварён!

Там, где мелькнула в танце Хварён, враги получали страшные раны. Помимо ее главного танца 'Буби-Буби', у нее еще был боевой танец.

- Красиво.

- Здорово.

Когда Хварён начинала свой танец, Соллон и волшебники тут же забывали о бое и с восхищением смотрели на действие. В танце Хварён превращалась из красивой девушки в прекрасную богиню. Отряд Соллона в мгновение ока стал поклонником этой восхитительной красавицы.

- Хварён, держитесь!

- Ох, она только что мне подмигнула.

- Нет, не тебе, а мне!

- Аaaaaa!

Маги скинули мантии и пошли в рукопашную друг на друга. Лидер отряда Соллон должен был разнять их и навести дисциплину, но красота девушки пленила и его сердце.

Пока все стояли и в восхищении пялились на Хварён, другой новичок в отряде, Зефи, тоже вел сражение с монстрами.

- Железная рыбалка!

Он применял железную леску, ранил и запутывал врагов, чтобы затем оставить их плененными или с размаха закинуть куда-то подальше.

Боевая техника рыбака Зефи.

Когда к нему приближалось несколько врагов, он быстрыми, молниеносными движениями насаживал на крючок наживку и закидывал их куда-то подальше.

- Наживка!

Под действием способности монстры Басры отступали от Зефи и бросались за приманкой, чтобы мгновения спустя быть плененными все той же леской.

После всех атак отряды, у монстров Басры практически не осталось здоровья, поэтому Зефи и Хварён, спустя какое-то время, упокоили всех противников.

- Вы получили 3,49% опыта.

За один бой каждый в отряде Соллона получил свои 3,5% процента опыта.

Охота - еще одна причина, по которой крепость Одеин привлекала так много внимания со стороны разных гильдий. Территория вокруг крепости была забита разными подземельями, причем в большинстве из них за убийство монстров давали много опыта.

На Версальском материке встречались как хорошие для охоты зоны, такие, как Одеин, так и плохие, с малым количеством опыта, слишком сильными монстрами или никчемными выпадающими трофеями.

Соллон подошел к Хварён и приторно-сладким голосом промолвил:

- Я видел, как бессметное количество бабочек пролетело перед моими глазами. Но самая красивая из них, сейчас стоит предо мной, Хварён.

- Да ничего такого.

- Нет. Не стесняйся, тебе стоит гордиться своим танцем, Хварён.

Но девушка промолчала. Она уже не в первый раз слышала похожие речи от Соллона и наизусть знала, что последует дальше.

- Ели помнишь, я говорил раньше, что состою в гильдии Маварос. Наша гильдия владеет пещерой Басры. Поэтому, если ты присоединишься к нам, то сможешь всегда получать много опыта.

Практически все самые привлекательные подземелья в Королевской дороге находились во владении той или иной гильдии. За право постоянно ловить монстров и убивать босса перед входом в подземелье разворачивались маленькие, локальные кровопролитные сражения.

Ведь владельцу подземелья начислялись дополнительные 30% опыта за убийство монстров!

Хотя, честно говоря, битвы за подземелья происходили крайне редко из-за сложных, запутанных отношений между всеми гильдиями Королевской дороги. Например, гильдия Маврос участвовала в битве за крепость Одеин на стороне Процветания и за это получила по владению подземелье Басры. И если бы кто-то попытался завладеть подземельем, отпор ему бы дала не только гильдия Маврос, но и союзники из Процветания.

- Эх, надоело! - недовольно бормотала себе под нос Хварён.

После того, как Манауэ наладил связи во всех крупных городах королевства и повысил свой уровень, путешествия стали безопасными, и ему больше не требовалась охрана Хварён. В результате, он мягко намекнул на это и ей пришлось отправиться в самостоятельное путешествие. И так получилось, что, спустя несколько дней путешествий по Британской конфедерации, она вышла к подземелью Басры.

Место было отличное, за монстров давали довольно много опыта, и она осталась сражаться. Постепенно ее танцы стали привлекать внимание других игроков и они стали иногда приглашать ее в свою группу. Вот так и получилось, что спустя несколько дней она попала в

отряд Соллона. И была, в общем-то, довольна.

Только вот теперь начались трудности. Соллон не хотел ее отпускать!

Хварён любила общаться с новыми, интересными людьми, но поскольку ее танцы были очень красивы, Соллон хотел единолично владеть ей. Если Хварён вступала в другой отряд, он изо всех сил старался помешать охоте. Вклинивался в разговоры отряда или выжидал момент и наносил решительный удар магией, чтобы потом единолично забрать все причитающиеся Хварён вещи.

В общем, вел себя как говнюк, но поскольку гильдия Маврос имела большое влияние, никто не жаловался. А когда Соллон сменил стратегию и стал говорить:

- Если вы примите Хварён в свой отряд, вам придется отбросить мысли об охоте на территории нашей гильдии.

Все стали избегать Хварён. И ей пришлось охотиться в составе отряда Соллона. Единственным утешением было то, что ей удалось найти общий язык с другим новичком в отряде - Зефи. Они часто болтали, и ей нравилось, что паренёк, который был намного младше, чем она, прислушивался к ее словам.

- Молниеносный зигзаг!

- Силф, свяжи им ноги.

Группа Солла сражалась с монстрами Басры. Пещера была переполнена монстрами, и отряд даже не передвигался с места на место, а ждал, пока игрок-вор Бату приведет новую группу врагов в засаду.

Отряд волшебников и лучников!

Сначала в сражение вступали маги и заклинаниями сильно снижали здоровье противников. После, пока они восстанавливали ману и подготавливали новые заклинания, в бой вступали лучники. Они обстреливали монстров, замедляли их передвижение и ждали следующей атаки магов. Ну и потом, в самом конце, в бой уже вступали воины ближнего боя, такие, как Хварён и Зефи.

В общем, все было продумано и держалось только на атаках магов. Обычно, в подземелье другие отряды брали лишь двух-трех магов, так как им тяжело действовать в ограниченном пространстве. Однако в группе Соллона магов было 8!

Сражение, передышка, сражение, передышка.

Воины Соллона после каждого боя обязательно делали перерыв. Не потому, что они уставали получать очки опыта - нет, они ждали, пока у магов восстановится мана и можно будет зайти на еще один круг. Так было и сейчас.

- Смотрите, с последнего монстра выпали доспехи из серебра!

- Вауу!

- Знаете, давайте отдадим их Хварён?! - воодушевленно воскликнул Соллон.

- Да!

- Если так решил Соллон, то отдаем.

И пусть внешне игроки выражали радость в поддержку решения лидера отряда, но в глубине души они негодовали.

'Вот же, как выкаблучивается перед девчонкой.'

'Блин! А ведь моя очередь забирать предмет...'

'Хм. Что, теперь все лучшие вещи мы будем ей отдавать?!'

Но, как бы они ни негодовали, игроки все равно оставались в группе Соллона. В пещере Басры было сложно найти еще один такой отряд, получающий столь много опыта.

Как и все, Хварён получала свои очки опыта, но так как основную работу выполняли маги, а она выходила в конце, у нее копилось недовольство.

'Опыт растет... Однако можно ли так охотиться?'

В сомнении, она обратилась к одному из воинов в отряде - Даврону.

- Если все так и продолжится, наши способности и характеристики не сильно-то и вырастут, да?

- А? - с непониманием посмотрел на нее Даврон. А потом, подумав, задал встречный вопрос:

- Какие способности?

- Ну, наши, их же тоже нужно улучшать.

- Верно. И?

- И мы, охотясь в таком отряде, лишь получаем новые уровни, а наши способности совсем не растут...

Было заметно, что Хварён сильно переживала, и Даврон с удивлением спросил:

- Конечно, встречаются такие люди, как вы, Хварён, переживающие за освоение способностей, однако как в таком случае получать новые уровни? Сначала вам надо повысить уровень, чтобы вступить в более сильную группу и получать еще больше опыта.

- Но ведь в таком случае мы в результате будем слабее, чем другие игроки, развивающие свои техники...

Хварён вспомнила, как совсем недавно путешествовала с Манауэ и защищала танцами повозку с товаром. Порой ей приходилось танцевать по несколько часов подряд и значительно повышать технику.

Поэтому она, с удивлением посмотрев на Даврона, спросила:

- Все так делают? Да?

- Конечно. Все так охотятся, из какой дыры вы выбрались, Хварён? Сначала нужно поскорее повысить уровень и уже потом, постепенно развивать свои техники, хм...

Отряд Соллона полностью соответствовал словам Даврона. Все старались как можно быстрее повысить свой уровень и на техники не обращали и толики внимания. Если маги еще тренировали атакующие способности, то все остальные получали лишь опыт. Но и у магов не все было так радужно, в бою они не получали урон и поэтому с ростом уровней, без повышения защиты и выносливости, становились стеклянными пушками.

Положение усугубляло еще то, что отряд сражался только со слабыми врагами, пусть их было и много, но отряду от этого пользы никакой не было. Они вели спокойные и очень размеренные бои.

Глава 8. Охота Виида.

Подземелье Басры!

Место, заполненное множеством монстров, находилось недалеко от столицы королевства.

- Свободно место в группе. Есть желающие присоединиться? Нас 30 человек, и мы обещаем быструю охоту.

- Ищем хорошего воина.

- Продаю лекарственные травы. Дешевле, чем в лавках! Приветствуются оптовые закупки!

Виид, подошедший к пещере Басры, наблюдал, как игроки формируются в группы. Кто-то дополнял уже существующие отряды, кто-то организовывал новые. И все они бродили вокруг входа в подземелье.

В пещере Басры за монстров давали не только много опыта, но и хорошие вещи. Поэтому у входа всегда толпилось много игроков. Правда в одиночку никто и не думал туда соваться, слишком уж это было опасно.

- Вы не хотите присоединиться к группе?

К спокойно стоящему Вииду подошло несколько человек, сопровождавших воина с белым пером в шляпе, который и задал вопрос. Не дожидаясь ответа, он продолжил:

- Извините, какой у вас уровень и профессия? Я смотрю, у вас есть меч, значит, что-то боевое, а у нас как раз освободилось одно место, может, вы присоединитесь?

Виид медленно осмотрел мужчину с пером. Не столько его внешность, сколько предметы.

'Шлем герцога, оружие и броня королевства Британской конфедерации, вещи для 180 уровня и выше. Цена 800 золотых'.

- В нашей группе 15 человек. У всех 170 уровень или выше. Меня зовут Винтич, мы из гильдии Маврос. Так что, поохотимся вместе?

Одно то, что они состояли в гильдии Маврос, для другого игрока значило бы уже

положительный ответ. Однако, Виид медленно покачал головой.

- Извините, но я не ищу группу.

- А?

- Сам справлюсь.

-

Под непонимающими взглядами игроков Виид направился внутрь пещеры.

В пещере Басры игроки охотились, начиная со 120-го уровня и заканчивая 300-тым. Подземелье насчитывало 4-ре этажа, и на каждом монстры становились все сильнее.

Но не сила монстров отпугивала игроков-одиночек, а их крайне неприятная способность воровать вещи. Одним словом, если вы умирали, то они вас обирали. Иногда доходило даже до того, что монстры снимали одетые на вас доспехи.

Получалось, что после смерти игрок терял не только опыт, но и в 3-4 раза больше предметов, чем обычно. Поэтому требовалась решимость для охоты в подземелье. Однако, воры Басры оставляли хорошие предметы, поэтому подземелье никогда не пустовало.

'Он сказал, на 3-ем этаже.'

Виид аккуратно проскользнул по 1-му и 2-му этажу, стараясь сильно не мешать охотящимся группам игроков.

'А то выскочишь неожиданно и превратишься из-за их страха в подушечку для стрел...'

Решив поохотиться, Виид первым делом связался с Манауэ. Однако тот, из-за занятости, отказался. Насколько Виид понял, торговец после продажи вещей на аукционе сильно поднял уровень и заработал много денег, на которые купил себе титул и организовал торговую группу под своим именем.

Зато Манауэ рассказал, где Хварён. Именно после его слов Виид и решил наведаться в пещеры Басры и поведать знакомую.

Виид легко нашел Хварён на 3-ем этаже подземелья. Она охотилась в составе большой группы в самом центре подземелья. Красиво танцующую и поражающую монстров девушку не заметить было попросту нельзя.

Виид дождался, пока закончится бой, и подошел к ней.

- Привет, Хварён, давно не виделись.

- Ой! Виид? Какими судьбами!

- Я решил поохотиться, поэтому и заскочил к тебе.

Хварён горячо приняла Виида, как раз в это время ей все надоело. Но тут из глубины пещеры подошел игрок в синей мантии.

- Так, кто этот человек? - осмотрев Вииды сверху вниз, спросил Соллон.

Это было сделано так, что вся мелочная душонка так и читалась на лице мага.

Хварён, еле сдерживая гнев, сказала:

- Это мой друг. Его зовут Виид. Он скульптор.

- А! Даже так!

Не будучи удовлетворенным таким ответом, Соллон, подозрительно поглядывая, спросил:

- Ах! Дружба значит? Или любовная парочка? Как давно вы охотитесь вместе?

- Нас познакомил один общий друг. И вместе мы не охотились. У тебя какие-то проблемы?

Ответ Хварён несколько успокоил Соллона.

- Ага! Тогда никаких проблем!

И, как бы выражая добрую волю, он продолжил:

- Виид, может, ты тоже присоединишься к нашей группе? Я не имею ничего против вашей профессии, но, наверное, вам с ней тяжело охотиться без группы.

- Да, Виид. Давайте с нами! - воодушевленно воскликнула Хварён.

На самом деле, Виид совсем не собирался вступать в какую-то группу. Он просто зашел поздороваться и предложить поохотиться вместе. Однако, посмотрев на ее лицо, полное надежды, он просто не смог уйти.

Вступив в группу и проведя один бой, Виид понял, что ему попросту нечего делать. Соллон, зная, что его профессия скульптор, попросту не давал шанса вступить в бой.

Зато Виид смог вдоволь пообщаться с Хварён на разные темы. Конечно же, под пристальным надзором всегда вертевшегося где-то рядом Соллона.

Оценив всю ситуацию, Виид просто и открыто сказал:

- А ты очень популярна, Хварён.

- Это не так, - улыбнувшись и сделав вид, что ничего такого нет, сказала она.

- Моя профессия - танцор. Поэтому у меня высокая характеристика обаяния. И есть характеристика 'внешний вид'.

- Обаяние и внешний вид?

- Да, когда повышается обаяние, увеличивается и красота. Можно сказать, что появляется 'ореол'. Взгляд более чистый, кожа блестящая.

- А характеристика внешнего вида, тогда...

- Ну, что приходит первое на ум, то и значит. Фигура улучшается, лицо становится более милым, линии более изящные. Но это все характеристики для танцора.

Виид вспомнил, что благодаря ремню Дейкрама и он тоже повысил характеристику обаяния.

'Ага, вот значит, что оно делает...'

Да, профессия танцора не такая простая, как ему когда-то казалось. Помимо стандартных характеристик, тут нужно развивать еще и что-то новенькое.

Теперь понятно, почему Соллон так влюбился в Хварён.

- И раз я танцовщица, то большую часть труда приходится вкладывать в повышение характеристик обаяния и внешнего вида.

- Тогда...

- Верно. Мое настоящее лицо несколько проще... Конечно, об этом в принципе не обязательно говорить, но я так, на всякий случай.

И без ее слов было понятно, что начальная внешность в игре со временем меняется. Разницу в основном чувствовали лишь те, у кого зоркий глаз. Однако, из-за профессии Хварён изменения были намного более значительные.

Если пристально посмотреть на женщину, утверждающую, что ее внешность не зависит от освещения, то вы поймете, что это обман. Даже самая красивая женщина, не использующая косметику, под освещением, постарается занять как можно более выгодную позицию.

Мужчины слабы перед красивыми женщинами...

Это закон!

Однако в каждом правиле есть исключение. И Виид был именно им!

'Женщина - деньги. При каждой встрече с девушкой все вертится вокруг денег. Если их трратишь, то получаешь любовь. Я не хочу такой любви...'

Виид имел несколько искореженное видение ситуации, в его глазах красивые девушки выглядели, как бегемоты, поедающие деньги.

После 12-ти часов охоты Соллон сказал:

- Ох! Сегодня было действительно трудно. Ну, давайте встретимся завтра. Спасибо за труд.

Члены отряда стали по одному выходить из игры.

Виид же, в нетерпении, крепче сжал в руке меч. Наконец! Он дождался этого момента.

'Ну что, пора начинать?'

Сначала он достал из сумки точильный камень и подправил меч.

Вжик-вжик!

Вы заточили меч!

Сила атаки повышается на 14%.

Навык заточки меча находился на среднем 4-м уровне. Его не получалось применять часто, как, например, навык ремонта. Да и если шел дождь или ты не охотился, эффект от заточки быстро пропадал. Поэтому применять его приходилось только перед самими битвами, затачивая оружие себе и друзьям в группе.

- Так, теперь следующее...

Виид вытащил мягкую ткань и усердно, до блеска натер свои доспехи.

Вы чисто протерли доспехи!

Защита увеличилась на 16%.

Способности к уклонению от удара повысились на 2%.

Чистка доспехов во всем походила на заточку оружия. Ее так же не получалось использовать на длительное время, зато эффекты были хорошими.

Эти два навыка, очень сильно повышающие силу группы, обычно использовали кузнецы при вступлении в отряд. Если ты был кузнецом и по какой-то причине не развил их, в большинстве случаев на просьбу принять в отряд такой игрок получал отказ.

- А теперь еда...

Виид решил приготовить блюдо из креветки, носящее романтическое название 'морские цветы'. Обычно морепродукты в игре очень дорого стоили, но, на удивление, в крепости Одеин их удалось купить дешевле, чем в королевстве Розенхайм. И не только за счет отсутствия налогов, но и за счет выгодного расположения крепости на одном из главных торговых путей.

Для повышения живучести и здоровья лучше морепродуктов ничего не было. А среди них самым лучшим продуктом оказалась креветка!

Чтобы еще больше усилить эффект от блюда, Виид приготовил сладкий соус из сока кленового дерева, а также салат из картошки, латука и соуса бешамель.

В предвкушении, Виид широко открыл рот.

Он медленно очистил креветку от панциря, хитин после огня стал немного золотистым и быстро снимался, на палочке осталось лишь мягкое белое мясо креветки, которое уже было готово исчезнуть во рту Виида.

Борьба между желанием и инстинктами.

Рот хочет вкусить, а руки не хотят отпускать. Тем более, что креветка-то была не простая. Виид применил скульптурное мастерство, чтобы подчеркнуть ее красоту.

Медленно обмакнув креветку в соус с сиропом, Виид, под действием запаха, воочию увидел ореол божественных крыльев вокруг нее.

Он даже дал ей название: 'блюдо из креветки-ангела, спустившегося с неба'!

Точнее он просто не мог ничего подобрать. Запах сводил с ума. Вкусный и ароматный. Никто бы не устоял перед его действием.

Ням-ням.

Виид с предвкушением, медленно вытянул язык и уже потянулся к креветке...

Когда игроки в отряде стали выходить из игры, Хварён быстро последовала за всеми. Все ради того, чтобы отвязаться от Соллона. И когда маг, по ее предположению, уже ушел, она вернулась.

Зефи же, как только узнал Виида, вообще не стал выходить из игры. А просто стоял в стороне и наблюдал за действиями недавнего соперника по рыбалке.

Хварён и Зефи внимательно следили, как Виид готовится вкусить единственную креветку.

'Она всего одна, и неудобно попросить поделиться...'

Однако сил сдерживаться у Хварён совсем не осталось, и она шумно сглотнула слюну.

Сосредоточенный на моменте истины, Виид был просто выбит шумным чмоканьем. Он быстро обернулся и с удивлением увидел стоящих недалеко знакомых.

- Эээ. Хварён, разве ты не вышла из игры?

- Да, - очень медленно ответила девушка, не отрывая взгляда от креветки.

И еще раз шумно сглотнула.

Хварён не просила поделиться едой. Только вот ее широко открытые глаза так заворуженно смотрели на креветку, что она даже не могла ничего произнести. Взгляд такой, словно она 4 дня ничего не ела и тут впервые увидела еду!

Горячее желание! Голод! Жажда!

'Как бы она меня не прибила из-за еды!'

Тихо вздохнув, Виид протянул ей креветку. У него просто не осталось иного выбора.

- Если хочешь, то можешь... это... за один золотой...

- С удовольствием съем!

Хварён, не обращая ни на что внимание, вцепилась в креветку. Ее даже не расстроили последние слова Виида, желавшего уменьшить потери как только возможно.

Ням-Ням!

Мясо креветки мгновенно исчезло у нее во рту.

На самом деле, Хварён совсем не зависела от еды. Даже в реальной жизни следила за своим весом и часто сидела на диете.

Однако, от аромата креветки все рациональные мысли исчезли. У нее было такое чувство, что если она сейчас ее не съест, то потом всю жизнь будет мучиться, сожалея о потерянной возможности.

Можно было сказать, что в этот момент креветка для нее стала наркотиком. И все из-за того, что навык кулинарии Виида постоянно совершенствовался и рос.

Хварён, с удовольствием умяв до конца креветку, наконец-то успокоилась. И о своем решении она не пожалела, каждый кусочек блюда уносил ее на 7-е небо от счастья.

'Точно! А ведь Манауэ ей говорил, что если ходить с Виидом, хорошее будет случаться с тобой просто так! Я смогла попробовать такое вкусное блюдо! Ням-ням!'

В конце она с сожалением посмотрела на оставшийся хвостик и голову креветки, которые обычно уже не едят. Но если бы не стоящие рядом Виид с Зефи, она бы с хрустом умяла голову, даже глазок бы не осталось.

'Прости, креветка'.

Виид с сожалением достал еще одну и начал процесс готовки с самого начала. Креветки стоили дорого и их никак нельзя жевать, словно чипсы.

Для Виида это было своего рода вложение.

Вложение в боевую технику! Ведь характеристики здоровья, маны и некоторые другие увеличивались до максимально возможного результата от действия еды.

Поэтому он без сожаления потратил часть денег на закупку 500 моллюсков.

Вы насытились.

Здоровье +400.

Мана +400.

Стойкость +20.

Искусство +15.

Не верьте тем, кто утверждает, что голод стимулирует творческий процесс.

Только сытый художник может отвлечься от чувства голода и сосредоточиться на искусстве. На самом деле, действие еды варьировалось от профессии игрока. Если бы Виид был поваром, то увеличились бы живучесть и навыки кулинарии, или же вкусовые качества блюд.

Виид стал постепенно собираться. И, конечно же, он не забыл взять с Хварён один золотой.

- Я собираюсь продолжить охоту, ты со мной, Хварён?

- Да, конечно!

Виид, в принципе, не рассчитывал на другой ответ.

Ее способности танцора очень быгодились в предстоящих сражениях в качестве палочки-выручалочки. Пусть урон от атак Хварён и не был высок, зато она быстро передвигалась и монстры не могли ее задеть. К тому же, если ты состоял в группе с танцующей Хварён, то, в противоположность монстрам, получал небольшие прибавки к характеристикам.

- Создать группу.

Виид вызвал меню и пригласил Хварён.

- Благодарю! - радостно воскликнула девушка и вступила в группу.

А затем помахала Зефи.

- Присоединишься?

Рыбак радостно кивнул.

- Если возьмете, то я, конечно, за!

Виид молча кинул приглашение в группу Зефи. В принципе он был не против, монстров много, опыта всем хватит, а лишние руки никогда не помешают. Хотя почему Зефи не вышел со всеми, ему до конца понятно и не было.

- Тогда подожди, Хварён. Я приготовлю еще одно блюдо для Зефи и заодно почищу и заточу

ваше снаряжение. Ну и почию, если что.

Замечательная возможность подтянуть, пусть и чуть-чуть, навыки кузнеца, повара и портного.

- Вау! Здорово!

- Защита повысилась и сила атаки удочки...

Хварён и Зефи с удивлением смотрели на Виيدا. Они не ожидали, что один человек может обладать столькими талантами. А ведь только один шаг отделяет неумелого всезнайку от всемогущего игрока.

- Спасибо, Виид! А теперь пошли найдем группу. Нас трое и многие с радостью примут в свою группу, я так думаю, - радостно произнесла Хварён, однако в ответ получила лишь покачивание головы Виيدا.

- Нам троим и так в упор хватит монстров.

- А? Что...

- Неужели вы думаете, что мы сможем охотиться в подземелье Басры только вдвоем? - спросил, ошарашенный Зефи. И, к своему удивлению, угадал.

- Трех человек будет достаточно. Хотя, нет. Нас будет четверо. Явись, Рыцарь смерти!

Из ожерелья, висящего на шее Виيدا, пошел дым, из которого, спустя пару мгновений, появился рыцарь смерти Ван Хок.

Его давно не вызывали, поэтому он был очень рад.

- Хозяин, вызывали?!

- Да.

Только бросив один взгляд на подручного, Виид опять переполнило сожаление. Рыцарь смерти, словно пиявка, съедал 20% опыта. С того момента, как Виид победил и подчинил себе Ван Хока, минуло много времени. Они прошли через многие сражения и Ван Хок смог хорошенько поднять уровень. Особенно в провинции Морта: тогда Виид решил, что чем больше вампиров умрет, тем лучше будет отряду и поэтому никак не ограничивал монстра. И Ван Хок этим пользовался, тогда он забирал не только 20% опыта Виيدا, но и получал все 100% за единолично убитых противников. Благодаря этому Ван Хок значительно опередил Вииду и достиг 290 уровня.

- Чертов монстр! Пришло время тебе за все отплатить... - начал тут же ворчать Виид.

Однако, рыцарю смерти тоже было что сказать. Ведь он получал опыт не лежа на солнышке. Ему пришлось убить множество монстров, терпеть насмешки паладинов и избиение хозяина.

Ему было, что сказать, но пока рыцарь решил промолчать...

Знать историю подземелья Басры игрокам, в принципе, не обязательно. Раньше в землях Басры проживала одна из семей аристократов. Они до последнего были против присоединения

к Британской конфедерации, поэтому пошли на сделку с гильдией воров и готовили восстание.

И центр их заговора находился тут, в пещере Басры.

Виид послал рыцаря смерти вперед, и они спустились на 4-й этаж.

- Людей-то совсем нет... - тихим-тихим голосом сказал Зефи.

И не ошибся, пусть подземелье Басры и пользовалось большой популярностью у игроков, но на 4-м этаже редко кто охотился. Слишком уж сильные тут монстры, от 240 уровня и выше.

Подрагивая от страха и еле переставляя ноги, ему не оставалось ничего другого, как медленно двигаться за Виидом, в надежде, что все образуется.

'Аминь! И зачем я вернулась?! Сидела бы сейчас дома спокойно...'

'Если умрем, то лишимся всех предметов... Мы сошли с ума соваться сюда без священника или паладинов...'

Хварён и Зефи еле сдерживали свой страх и злость. Поведение Виида сбивало с толку. Даже на третьем этажа охота была непростой, а он потащил их на 4-й!

Поэтому они по чуть-чуть отставали от уверенно идущих впереди рыцаря смерти и Виида.

- Давайте пороемся в его сумке!

- И вывернем карманы!

- И уровень повысим! Для нового восстания нужно больше силы!

Из-за угла выскочил отряд монстров-воров. Они были одеты в металлические доспехи, а в руках держали мечи. Больше не проронив ни одного слова, воры Басры хладнокровно начали атаковать.

- Силы тьмы! - выкрикнул Ван Хок и бросился в атаку.

Рыцари смерти неплохо владели темной магией. Благодаря использованному заклинанию, урон от оружия и защита доспехов значительно повысились.

- Смертельный клинок!

Ван Хок направил накопленную в мече темную энергию в приближающихся воров. Оружие сильно потемнело и пару мгновений спустя испустило тысячи тончайших нитей, ударивших в грудь нескольких нападавших противников.

Воры замертво рухнули на пол.

Зефи и Хварён сильно удивились.

'Ничего себе...'

'Вот так выглядят монстры 290 уровня? Как же Виид справляется с таким чудовищем?'

Да, в этот момент они почувствовали, что все же Виид необыкновенный игрок и что в логове

Басры вчетвером можно охотиться. Слова Виيدا больше не выглядели как бахвальство.

Однако, сам Виид был удивлен этим зрелищем не меньше, чем напарники.

'Ого, когда это Ван стал таким сильным?'

В памяти Виيدا запечатлелось лишь то, как он бил рыцаря, да прокачивал свои навыки. И чертовски неожиданно было увидеть иное положение вещей. Одной атакой рыцарь смерти убил четверых противников. Пусть и благодаря своей темной сущности, которая увеличивала атаку по противникам, не относящимся к нежити.

'Алое ожерелье жизни... предмет, в котором навечно заключен рыцарь смерти Ван Хок. Плюс в рюкзаке лежало черное ожерелье с Лордом Торидо... Награда ли это? Или, возможно, хитрый способ повысить уровень НИПа, чтобы потом он вырвался на...'

Виид мгновенно забыл обо всем, бросился вперед и ударил рукояткой меча по голове замахивающегося на поверженных противников Ван Хока.

- Приказываю. Не убивай их. Только калечь, а убивать мы сами будем!

- Понял. Хозяин... - отрывисто бросил в лицо фразу Ван Хок.

Благодаря значительному повышению уровня, рыцарь смерти почувствовал в себе силы и уже не так сразу принимал приказания от 'низкоуровневого' Виيدا.

'Огрызается, болван. Мало я его учил...'

Виид решил в будущем обязательно проучить Вана, а пока устремился в бой:

- Техника секущего ножа!

Техника, без которой он уже не представлял жизни! Со светящимся синим клинком Виид носился между противниками, раздавая удар за ударом.

- Умри!

- Деньги! Гони деньги!

Мечи противников летали в опасной близости от Виيدا. Благодаря уворотам и парированию, ему удавалось пока не получить ни единой раны. Хотя со стороны он выглядел как человек, распрощавшийся с жизнью.

'Вот... так намного интереснее...'

Незабываемые ощущения от нахождения в полном окружении. Сердцебиение ускоряется, ты начинаешь чувствовать дыхание и движение противников. От ощущения своей силы счастье переполняет тебя и кажется, что весь мир принадлежит тебе. Такая игра нисколько не надоедает!

Виид вспомнил о МЕЧах.

В школе Хэна обучили лишь базовым умениям, а вот обучаться владению мечом ему пришлось самому, в игре. Однако, в последнее время Хэн стал опять посещать зал и обучаться у самого учителя. Ан Хён-До не был простым человеком, потому и обучал не по-простому.

- Это меч...

В руках учителя оружие выписывало красивые и плавные кривые. Не верилось, что простой человек может так обращаться с оружием. Искусство настоящего мастера, который творил одному ему доступный шедевр.

'Это и вправду меч', - заворуженно глядя, думал Хэн.

Однако, словно услышав его мысли, рисунок начал меняться. Теперь это был крадущийся по земле хищник или орел грозящий с небес или... Тут перед хищником возникла крепость Одеин.

'Нет, не Одеин, а что-то монолитное, значительное...'

Что-то толще и выше, чем стены крепости, преграждало путь хищнику. Преграда мешала, и зверь не стал долго раздумывать, он рванул вперед и разорвал препятствие, освободил себе путь и устремился вперед.

- Меч.... Им сложнее овладеть, чем например ружьем, но, сделав это, ты становишься сильнее. Смерть, болезнь и другие беды уходят из твоей головы. Я стал свободным, когда научился владеть клинком.

Ли Хэн многому научился у Ан Хён-До. Полностью изменил свою отношение к мечу, стал правильно дышать, двигать и ухаживать за своим оружием. Он стал сильнее.

Да, пусть до того, как он стал посещать зал, жизнь его была не сахар. Отсутствие родителей, денежный долг и вечные драки с теми, кто пытался подразнить его. Хэн в ярости кидался на всякого, лишь бы защитить те крохи, ту память, что осталась о родителях. И это закалило его дух, в сражениях он никогда не отступал. Однако, смотря на мастерство учителя, Хэн уже мог предположить, что только бог знал, где предел владения мечом.

Каждый монстр-вор был намного сильнее, чем Лавиаские рыцари смерти. В драке с рыцарями Вииду приходилось лишь следить за движениями спереди, тут же и на мгновение нельзя было упускать, что происходит по бокам или сзади.

'Ого, бои становятся все интереснее...'

Вид избежал длинного бокового выпада и устремился вперед.

- ААА!

Его руки работали как заведенные, отражая и нанося удары.

- Вы нанесли критический удар.

- Вы непрерывно наносите критические удары.

- Ваша непрерывная атака удалась. Запомнить серию тройного удара?

Искусно скользя от противника к противнику, Виид наносил серии критических ударов. В игре, если вы совершали особо удачную серию атак, ее можно было запомнить, чтобы потом, по одному велению, воспроизвести заново, как отдельную технику. Однако Виид лишь скинул сообщение и устремился дальше в бой.

Для Вииды поединок стал чем-то живым, непредсказуемым и невероятным. Порой нужно действовать так, как велит тебе душа, а используя запомненные серии, ты себя лишь ограничиваешь.

- Техника секущего ножа!

Победив трех монстров, он с головой нырнул в гущу противников. С верой в свое мастерство и начищенные доспехи, Виид проливал кровь врагов.

Хварён и Зефи, пусть и с опозданием, тоже вступили в бой.

- Танец очарования!

Видя эротические, манящие движения девушки, некоторые враги в растерянности и смущении застыли на месте. Щеки монстров покраснели, а в глазах загорелось желание.

- Такая красивая девушка.

- Оооо! И как же я попал из рыцарей в воры, так бы...

- Она растопила мое черствое сердце!

Захватив внимание противника, Хварён выкрикнула:

- Ни с кем не знакомлюсь! Вы мне не интересны!

- Ээээ?!

Враги от ее слов в растерянности застыли на месте, а девушка пошла танцевать перед следующей группой. Не забывая держать связь с компаньонами.

- Эти нас пока не будут атаковать.

- Как долго?! - тут же переспросил Зефи. От информации зависела жизнь.

- Около двух минут. Слишком высокий у них уровень, вам нужно успеть расправиться с другими за это время.

- Бросок!

Зефи раскрутил удочку и вступил в бой. Каждый раз, когда удочка выпрямлялась, несколько врагов оказывалось на земле.

Виид и Ван сдерживали центральные силы противника, Хварён успокоила врагов справа, а Зефи сражался с группой по левому флангу! По сравнению с прошлыми боями ситуация выглядела несколько запутанной, и им приходилось прилагать все силы, чтобы остаться в живых.

Хварён вывела из строя еще 12 противников и без сил свалилась на пол.

- Все... больше не могу...

Она истратила всю ману и, полностью обессиленная, сидела на полу. До этого времени Хварён всегда выбирала монстров послабее, чтобы в сражении не прилагать много усилий. Однако теперь ей приходилось выкладываться на полную, и она поняла, что ее техники-танцы и характеристики слишком слабо развиты. Сил не хватало.

'Как тяжело... Возможно, нужно было в прошлом сражаться с врагами посильнее?!' - неспешно думала она, ожидая, когда подскочит любой из монстров и прервет ее жизнь.

Но не тут-то было, Зефи переместился к ней и стал прикрывать от нападающих со всех сторон врагов. Благодаря рыбалке его характеристики, в частности, стойкость и выносливость, были хорошо развиты, поэтому он мог успешнее вести бой с противником.

Зефи на пределе сил бился с окружающими со всех сторон монстрами. Он бил врагов не одного за другим, а всех сразу! Благодаря техникам рыбака, Зефи мог понемногу снижать здоровье сразу группы противников.

Когда здоровье монстров падало меньше, чем до трети, они умирали, так как к ним выскакивал Виид и наносил серию критических ударов. Казалось, что ситуация налаживается, однако тут стали приходить в себя зачарованные Хварён монстры.

Напряженный бой, без единой минуты отдыха продолжался.

- Техника секущего ножа!

Виид двигался как можно быстрее, однако все равно, не успеавал о н расправиться с одним, как на него уже налетел другой монстр. Ему приходилось спешить: если хоть на мгновение остановиться, монстры смогут подойти ближе и окружить, после чего наступит верная смерть.

Хварён немного пришла в себя и устремила на помощь Зефи. Она порхала, как бабочка, разя кинжалами незащищенные бока монстров. Казалось, бой никогда не закончится. Однако спустя пару минут Хварён с удивлением поняла, что противников больше нет. Она не помнила, как вела бой и кто нанес удар по последнему монстру. Нет, в ее разрозненных воспоминаниях бой складывался в картину ада. Тяжелый, очень долгий, невероятно опасный... Она не могла поверить, что они победили!

'Уф... Тяжело, но... интересно...' - она вытерла со лба пот и улыбнулась.

На ее памяти, это был единственный бой, когда ей пришлось выложиться на все 110% процентов. Настроение было на высоте.

Да, если бы не помощь рыцаря смерти, им, скорее всего, пришел бы конец. Но это никак не расстраивало ее, победа была честно заслужена.

- Виид, ты всегда так дерешься? - спросила Хварён.

Озвучила девушка мучивший еще до начала боя вопрос.

- Да, - спокойно ответил Виид, уже сидя и чиня поврежденные доспехи.

Если доспехи или оружие хоть чуть-чуть теряли прочность, Виид всегда первым делом, после боя, садился за их починку.

- Но это так опасно! И трудно! Тебе что, совсем не страшно сражаться с монстрами, у которых уровень намного выше, чем у тебя?

Хварён стало немного страшно. Она не могла представить себе, как можно в одиночку сражаться с противниками, которые заполонили все вокруг. Пусть они и играли в виртуальной игре, но страх был самым настоящим.

Частенько в сложной ситуации игроки от запаха крови или ощущения силы противника попросту застывали от страха. После чего их запросто убивали.

- Знаешь, Хварён. В Лавиасе приходилось очень высоко забираться, и оттуда все монстры выглядели такими малюсенькими. Казалось, их можно раздавить одним мизинцем. Вот тогда я и подумал, что это просто еда. Еда, которая делает меня сильнее.

Хварён снова ослепительно улыбнулась.

- Вот уж точно, путешествуя с тобой, Виид, скучать не придется.

Однако не все радовались окончанию сражения. Зефи с боязнью смотрел на рыцаря смерти.

- Зефи?!

- Хва... Хва... Хварён. - от волнения, рыбак стал заикаться.

- Что с тобой?

- Посмотри на рыцаря смерти...

- Аaaa? Рыцарь смерти?

Она посмотрела на Вана и увидела, что он подготавливает одну из своих техник. Хварён ничего не понимала и в ней разыгралась любопытство.

Она не знала того, что уже давно понял Зефи. Ему пришлось довольно долго рыбачить с Виидом и он примерно предполагал, что дальше произойдет. Думаете, после рыбалки Виид присаживался в теньке и отдыхал? Как бы не так!

Закончив починку доспехов и оружия, Виид наложил много повязок и встал с места.

- Хм... - начал он, - сейчас будет немного опасно. Вы сильно не переживайте, но я думаю, раз или два мы окажемся на волосок от смерти.

-

- Знаете, я нахожусь не в лучшей форме. Слишком давно не дрался, по правде говоря, даже не помню, когда в последний раз мое здоровье снижалось до 15%. В том же Одеине я в основном убивал только слабых противников.

-

- Ага. После этого боя у меня повысилась только выносливость. Все из-за того, что я ошибся и бой не был таким трудным, как предполагалось. В следующий раз надо бы снизить здоровье до 3-х процентов. Скажу вам по секрету, Хварён и Зефи, когда ваше здоровье сильно снижено, характеристика выносливости значительно повышается. Поэтому в следующих сражениях старайтесь потерять побольше здоровья. Поверьте на слово, в будущем все окупится сторицей. Для примера, сейчас я ощущаю удары противников словно щекотку.

Зефи и Хварён от удивления не могли вымолвить и слова.

'Ничего себе! Удары воров Басры для него как щекотка?'

'Как? Пусть у него и средний уровень кузнеца, но все равно...'

'Мои доспехи не хуже, но каждый удар монстров очень болезненный!'

'Чертов мазохист!'

Но следующие слова Виида их просто 'убили'.

- Ну что ж, разведка с разминкой окончены, пришла пора драться по-настоящему.

Разведка? Для Зефи с Хварён прошлый бой был сущим адом!

Увидев эти перекореженные ужасом лица, Виид с сомнением спросил:

- Так... Вы признаете меня лидером группы? Если да, то охота продолжается.

Они поспешно кивнули. Приняв предложение от Виида, они автоматически назначили его лидером их группы. Тем более, что он был самым сильным из них.

Пусть Зефи благодаря рыбалке, а Хварён своим танцам, значительно повысили свои характеристики и техники, но до Виида им все равно было так же далеко, как до луны.

'У него 5 ремесленных навыков среднего уровня...'

'Чудовище. Машина... Столько переделать.'

Он был странен, в этом Хварён и Зефи были единодушны.

Мало того, что у его ремесленной профессии были боевые навыки, так он еще и характеристики поднял чудовищно высоко! Глядя на Виида, они чувствовали свою ущербность, хотя если сравнивали себя с другими игроками, оказывались вполне нормальными.

'Есть и такие, как Виид....'

'Мы совсем не бесполезные люди!' - думали они.

Обычно лидерами группы становились воины или рыцари из-за больших характеристик харизмы и лидерства. Ведь когда у лидера эти две характеристики высоки, участники группы не впадали в панику, да и опыта получали побольше. А монстры, столкнувшись с такими игроками, не могли в полную силу проявлять свои умения.

- Ааааааа!

- Танец смерти! Танец очарования!

- Финт удочки!

- Давайте! Ударьте меня! Повысьте мою выносливость!

Охота началась.

Бесконечный бой не на жизнь, а на смерть с ворами Басры. Как только они расправлялись с одним отрядом монстров, то сразу же переходили к другому. Времени хватало лишь починиться, да подлечить немного здоровья.

- Ваааааа!

Зефи никогда бы не поверил, если бы ему сказали, что в будущем он не будет поднимать предметы с поверженных противников. Но так и получалось, из-за постоянно подходящих отрядов врагов времени на все не хватало.

Так они дрались почти 16 часов, а потом Зефи был ранен. Меч вора проткнул его живот. Смертельное ранение.

Хварён с ненавистью посмотрела на Виида.

- Ты перестарался! Мы же люди и, когда устаем, нам нужно отдыхать!

А потом Хварён с завистью посмотрела на Зефи.

'Умирает... Хоть отдохнет денек... Когда же я освобожусь от этого дьявола?!'

Впервые она завидовала умирающему.

Зефи, довольно улыбаясь, сказал:

- Я в порядке, Хварён, Виид, не переживайте за меня. Хахахахаха!

От радости он до слез рассмеялся. Но на лице Виида не дрогнул и мускул.

'А может...? Да, нет. Он же не священник и не сможет меня спасти...' - на мгновение испугался Зефи, радостно наблюдая как из живота толчками выливалась кровь.

Здоровье быстро снижалось и уже достигло отметки в 23%. Ситуация не критическая, но если не последует быстрое лечение от священника, ранение несомненно приведет к смерти.

Но тут Виид, порывшись в своей сумке, стал неспешно доставать одну повязку за другой.

- Я сейчас тебя вылечу.

- Ахахаха! Повязками? Зачем так шутить...

- Наложить повязку! - выкрикивал Виид раз за разом, быстро накладывая множество повязок.

- Кровотечение остановлено.

- Ранение стабилизировалось.

- Здоровье увеличилось до 26%.

- Здоровье увеличилось до 29%.

- Ого! - у Зефи от удивления глаза чуть из орбит не вылезли!

Он со страхом смотрел на Вииду.

- Эмम्म... Виид, а какого уровня у тебя навык наложения повязок?

- Средний 9-тый уровень.

Совсем чуть-чуть до высшего уровня!

Благодаря долгой охоте в провинции Морта, Вииду приходилось накладывать множество повязок и его навык на удивление быстро повысился. Обычно в отрядах всегда присутствует один священник, и игроки совсем не применяли навык перевязки, поэтому многие ходили с начальным уровнем перевязки даже на высоких уровнях.

- 9-й средний уровень наложения повязок...

От сожаления Зефи бил кулаком землю. Чертов Виид, самый настоящий садист и дьявол! Теперь ему придется вечно охотиться на монстров!

Бой продолжился...

Виид убивал одного монстра за другим и думал, что не так уж приходится и трудно. По сравнению с тем, что было в провинции Морта, подземелье Басры выглядело детским садиком. Даже в Лавиасе рыцари смерти для него были намного опаснее!

По крайней мере, рыцари смерти орудовали длинными мечами и применяли черную магию. Воры Басры же атаковали с короткими мечами, их было значительно больше, но как противники они оказались намного легче.

И хотя теперь рядом не стоял Альберон с лечебной магией, зато здоровье благодаря развитым характеристикам и рыбалке значительно повысилось. Практически в два раза, до 14000!

А еще, благодаря навыку кузнеца, Виид мог заточить и почистить снаряжение, этим еще сильнее повысив свою выживаемость.

Профессия Легендарного лунного скульптора!

Только из-за нее Вииду пришлось значительно развить навык ремесла, благодаря которому за

последние несколько месяцев он смог развить до среднего уровня множество других навыков. Благодаря им, Виид был даже сильнее, чем если бы остался охотиться и имел бы сейчас 280 уровень.

Стать сильнее и вести тяжелые бои. Вииду нравилось сражаться с сильным противником, именно поэтому он направился на четвертый этаж подземелья Басры. Да и в прошлом, против тех же рыцарей смерти он выходил на 110 уровне. Да, было тяжело, да, он умирал, но, поднакопив сил и опыта, одерживал победы одну за другой, и это его очень радовало.

Победив еще одну группу монстров, Виид с удивлением понял, что сумка полностью заполнена.

- Вот же...

Хварён и Зефи ни капельки не сожалели!

- Ничего не поделаешь... - протянул Виид.

Хварён и Зефи закивали.

'Пора заканчивать. Тяжело пришлось.'

'Да уж, жутковато'.

Им казалось, что вору Басры будут теперь сниться в кошмарах всю оставшуюся жизнь.

Но следующие слова Виида их просто свалили с ног.

- Ничего не поделаешь, придется один раз сходить в деревню и продать предметы, а потом опять начнем охоту. Воры Басры нас ждут. Давайте, быстренько туда и обратно.

'Блиииин!!!'

Глава 9. Ассоциация темных геймеров

Ли Хэн закрыл учебник математики.

Несколько лет назад ему пришлось бросить обучение в средней школе, и с тех пор он никогда не думал, что придется снова открыть школьные учебники. Однако для сдачи экзамена на аттестат волей-неволей пришлось опять взяться за ум.

- Хм...

Все время после ухода из школы Хэн посвятил зарабатыванию денег физическим трудом, и видимо, поэтому его мозги задубели. Он внимательно вчитывался в книгу, но смысл пролетал мимо.

- Черт, зачем учить столько разных формул?! Если они понадобятся, всегда можно посмотреть

в интернете, а для сложных вычислений воспользоваться калькулятором...

Ли Хэн безостановочно бурчал себе под нос. Самостоятельно изучать математику было очень тяжело, а ходить на курсы - дополнительно тратить деньги.

'Может, ну его, брошу все, и играть... Хотя деньги-то за сдачу экзамена уже заплачены...'

В результате долгих размышлений Хэн с сестренкой решили, что она будет подтягивать его по часу, каждые два дня. И все равно даже с сестрой осилить математику было очень тяжело. Когда обучаемый не проявляет интереса, работа учителя усложняется в десятки раз.

Но Хаяна все продумала заранее. Зная брата, к обучению она подошла совсем не стандартно.

- Смотри. Эта сумма - твои сбережения. Думай о них! Ты положил 300 долларов на 12 месяцев по ставке 5,39%. Сколько в итоге получится?

- 316 долларов и 17 центов!

Задавая такие вопросы, Хаяна не успевала моргнуть, как получала правильные ответы. Но Хэну показалось, что этого мало, и он продолжил:

- Проценты составят 16,17. Но за них надо еще заплатить налоги. Если по упрощенной схеме, то 2 доллара и 10 центов, если по обычной, то 2 доллара и 42 цента.

Хаяна радостно улыбалась:

- Вот видишь! Легко же. Все нужно учить по такому вот принципу. Теперь давай следующий пример. Считай деньги.

После большого перерыва в обучении голова Хэна совсем не варила, но со временем он стал с удивлением замечать, что решать задачки становилось все легче и легче.

'Ну-ка, посмотрим!'

Хэн в запале перечитал все учебники и перерешал половину задачек. Для этого ему пришлось реквизи́ровать на время все учебники сестренки.

За 4-ре дня до экзамена!

И все потому, что пока время есть, учеба попросту не идет. Но когда экзамены уже на носу, волей-неволей приходится браться за ум и хоть что-то пытаться успеть сделать.

Наступил день экзаменов.

Хэн вышел из дома заранее, чтобы успеть пешком добраться до школы в центре города, где и проходил экзамен.

'Должен... Я должен сдать как можно лучше...'

По пути он заглянул в больницу к бабушке. Она шла на поправку, ее лицо уже не было таким бледным, да и на прогулки, со слов врача, выбиралась без больших проблем самостоятельно.

- Не переживай, если не получится, Хэн. Ты всегда можешь подготовиться получше и потом сдать все предметы, - улыбаясь и вселяя уверенность во внука, говорила она.

- Да, Ба...

Ли Хэн сжал ее руку.

Руки бабушки были все в морщинах от безудержного физического труда, который ей пришлось перенести на старости лет, чтобы вырастить и воспитать Хэна с Хаяной после смерти родителей.

Хэн всю жизнь будет ей благодарен. Если бы не бабушка, их бы отправили в детский дом, и скорее всего, они бы там и расстались, так как двух детей в семью мало кто усыновляет.

- Ну, я пошел... - попрощался Хэн с бабушкой и направился в школу.

Экзамен проходил в общеобразовательной школе 'Корея'. Она входила в единый комплекс 'Корея' и находилась недалеко от колледжа и университета.

Пусть университет и не входил в десятку самых престижных по стране, зато там был хороший преподавательский состав и продуманная инфраструктура. В свободной творческой атмосфере училось много талантливых ребят, даже из-за рубежа.

Главное для престижного вуза - не столько внутренняя оценка по стране, сколько отношение к нему за рубежом. Университет 'Корея' имел отличную репутацию за границей, поэтому там училось больше иностранных студентов, чем в любом другом вузе Кореи.

Ли Хэн по достоинству оценил величественность главного корпуса университета.

'Я живу жизнью неудачника, пусть так... но моя сестра, я клянусь, обязательно будет тут учиться...'

В каждую группу набиралось по 30 человек.

Получив свой экзаменационный тест-лист, Ли Хэн с удивлением отметил, что большую часть материала он знал. Вот уж действительно, ускоренный режим обучения имел хорошие результаты.

Хотя не стоило бы забывать, что экзамен предназначался для взрослых и пожилых людей, не сумевших по тем или иным обстоятельствам получить полноценное образование. Поэтому он был несколько легче, чем стандартный экзамен.

'Практически все знаю. Если бы мне выпал шанс учиться дальше, то я бы добился большого успеха', - думал он, неспешно перелистывая вопросы.

Хэн очень сожалел, что не смог ходить дальше в школу. По его мнению, ошибки в системе образования Кореи породили еще одного несчастного гения!

Но времени на праздные размышления не было, поэтому он взял ручку и начал отвечать на вопросы, иногда крепко задумываясь над той или иной задачей.

Одним из выбранных Хэном предметов была этика. Вообще, он мог выбрать иностранный язык

или иной предмет в качестве дополнительного, но выбрал этику, так как решил, что по ней подготавливаться не надо, главное - просто знать основные принципы.

1. Вы нашли на улице кошелек с деньгами. Какое вы примете решение?

(1) Забрать.

(2) Поднять кошелек и проверить, есть ли свидетели.

(3) Взять и убежать.

(4) Проверить, есть ли внутри удостоверения личности, и найти хозяина.

(5) Взять деньги, а кошелек положить на место.

Ли Хэн крепко почесал затылок. Даже когда он решил уйти из школы, так сильно задумываться не приходилось.

'И какой же тут ответ?'

Он думал, что этика простой предмет, а тут такие запутанные вопросы!

'Есть 3 правильных ответа...'

После долгого размышления Хэн остановился на 2-м ответе. 5-й тоже выглядел правильным, однако 'положить кошелек на место' все-таки не лучшее решение.

Другие вопросы по предмету были не такими уж сложными, и Хэн быстро их заполнил.

'По этике я получу высший балл'.

Вопросы по этике шли последними, ответив на них, Хэн завершил экзамен.

- В последнем походе в Росс Глеасис я добыл оружие. Сияющий золотой топор! С 60+ уроном!

- А эффекты?

- Сила +45, ловкость -10, повышается вероятность встретить бандитов в путешествиях, если оружие упадет в воду, то вернуть его будет невозможно.

- Ооо! Здорово!

В коридоре собрались небольшие группы из людей, проходивших тестирование. И практически во всех главной темой разговоров была Королевская дорога.

'Золотой топор...'

Топоры в игре обладали большим параметром урона, правда, их радиус атаки и скорость считались одними из самых низких в игре. Пусть урон от топора и был ужасающим, но если ты не попадаешь по противнику, это не имело никакого значения. В общем, если ты хорошо владеешь топором, то становишься действительно опасным воином.

Ли Хэн собрал сумку и двинулся к выходу из корпуса. Он не стал торопиться и неспешно пристроился за группой парней. Пока они не покинули территорию школы, ему хотелось дослушать их разговор.

Один из парней выглядел на 30, остальные двое были чуть-чуть помоложе.

- Чжун-Хун, я вам завидую. Когда мы ушли из школы, то только и делали, что пили....

- И вправду, мы все прокутили, а Вы, оказывается, входите в ассоциацию темных геймеров...

'Темный геймер?'

Тех, кто зарабатывал на играх, называли темными геймерами.

Больше всего Хэна удивляла реакция двух парней: они знали, кто он, и завидовали ему?

'Он не стесняется?'

Ли Хэн думал, что если ты зарабатываешь деньги на играх, то причин для гордости нет. Ведь ты не изготавливаешь никаких полезных вещей, не приносишь ничего нового в жизнь, а просто зарабатываешь деньги из воздуха. И если игры пропадут, ты станешь одним из самых бесполезных людей в мире.

- Чжун-Хун, а какой у вас сейчас уровень?

- Мой уровень? Сейчас, так... так... так.. 355.

- Ничего себе! У меня куча знакомых в игре, но среди них нет ни одного игрока с таким высоким уровнем. А рейтинг?

- Вхожу в 10000 лучших.

Количество игроков в игре уже перевалило за 100 миллионов, и попасть в первые десять тысяч лучших, что-то да значило.

'Уже на 355 уровне, везунчик'.

Ли Хэн не мог скрыть своей зависти и стал идти медленней. Чтобы попасть домой, ему надо было сесть на автобус.

Однако Чжун-Хун и двое парней остановились на стоянке возле одного из импортных автомобилей.

- Садитесь. Я покажу вам, что значит быть темным геймером.

- Правда? Спасибо.

Парни сели в машину, и Хэну ничего не оставалось, как идти мимо дальше, но тут Чжун-Хун обернулся и обратился к Хэну:

- Эй! У нас есть свободное место, сядешь к нам? Если ты живешь недалеко, то я подвезу.

Хэн на секунду задумался, принять или отклонить предложение, но парень тут же продолжил.

- Все нормально. Я смотрю, ты тоже играешь в Королевскую дорогу. Я заметил, как ты внимательно слушал, о чем мы говорили. Мы сейчас направимся на регулярное собрание темных геймеров. Если хочешь, можешь присоединиться и поехать с нами.

Темные геймеры собирались на заброшенном складе какого-то предприятия.

Внутри огромного помещения стояла пара капсул, длинный стол и множество стульев.

- Пока собрание не началось, я расскажу о нашей ассоциации...

Он представился, сказал, что его зовут Цой Чжун-Хун и далее, улыбаясь, продолжил:

- Вот сколько, вы думаете, есть людей, которые продают предметы из Королевской дороги? Не по одной-две вещи, а постоянно продающие и зарабатывающие этим на жизнь?

- Несколько десятков тысяч? - подумав, выдал один из парней.

Цой Чжун-Хун покачал головой.

- Минимум больше сотни тысяч людей.

- Так много?

Королевская дорога была доступна по всему миру. Множество игроков из Индии, Китая или иных стран с интересом играли в игру. А благодаря программе автоматического перевода речи, предоставленной компанией Юникон, проблем с общением не возникало.

- Я слышал, что в Корее есть компания, работающая только с Королевской дорогой... - задумчиво протянул парень.

- Да, верно. Они продают предметы и игровые деньги, которые зарабатывают их работники. Я не собираюсь осуждать или критиковать, это их путь. Мы же выбрали по-своему верное решение и не выходим в открытую. Среди нас много игроков, по характеру скрытных и предпочитающих одиночество... Игроков, которые в таких открытых компаниях из-за внешних обстоятельств не смогли бы развернуться. Зато в нашей ассоциации темных геймеров они действуют на все 110%.

После этих слов Цой Чжун-Хуна все собравшиеся сильно призадумались.

- А что тогда делают в ассоциации?

- Хороший вопрос. Самое главное, мы делимся информацией. Внутренней информацией, которую собирают участники нашей ассоциации. Благодаря ней вы можете узнать об охотничьих местах, хороших подземельях, выгодных торговых путях и необычных монстрах...

- Ого, делитесь информацией! Значит, вступив в ассоциацию, можно в любое время получать информацию, собранную другими участниками?

- Увы, все не так просто, получить можно не всю информацию. Доступ определяется рейтингом участника ассоциации темных геймеров.

- Ээээ, как так?!

- Все делается из-за безопасности. Такого еще ни разу не случилось, но вдруг появится игрок, который станет публиковать всю доступную ему информацию на сторону.

- Это да. Когда людей становится слишком много, случиться может все, что угодно.

- Угу. К тому же игрокам 100 уровня совершенно не нужна информация о подземельях, рассчитанных на игроков выше 200-го уровня. Поэтому в зависимости от ценности предоставленной нам информации каждому участнику присваивается определенный рейтинг, от величины которого и рассчитывается объем доступных ему сведений. Примерно так все и работает. Каждый вступивший к нам автоматически получает доступ к базовой информации.

- Получается, твой рейтинг напрямую зависит от ценности предоставляемой тобою информации?

- Не только. Если ты активно участвуешь в делах ассоциации, рейтинг растет. Так же - если ты постоянно продаешь товары на сайте-аукционе. Но для такого вида повышения рейтинга есть определенные пределы.

- Тогда нас все устраивает, где расписаться кровью?

Два парня, пришедших с Цой Чжун-Хуном, стали заполнять документы. Они указали имя своего персонажа, уровень и другую подобного рода информацию.

В зависимости от этих данных новым участникам ассоциации присваивался их первый ранг. И так как у парней был 140-й уровень, им присвоили самый низкий ранг - 'D'.

- А ты хочешь вступить? - подошел и обратился Чжун-Хун к спокойно сидящему Хэну.

Ли Хэн по второму кругу все обдумал и взвесив в голове все 'за' и 'против', покачал головой.

- Я не буду вступать.

- Вот как?

Чжун-Хун не сильно расстроился.

- Раз отказываешься вступать, значит, в Королевскую дорогу ты все же играешь. А раз согласился придти сюда, то значит, и нашей ассоциацией интересуешься. Но раз ты так решил, ничего не поделаешь...

Затем Цой Чжун-Хун наклонился к уху Хэна и прошептал:

- Те парни - случайные знакомые. Они, возможно, даже не будут сильно пользоваться доступной им информацией. Но я смотрю, ты другой. Так вот, если ты вступишь в нашу ассоциацию, то получишь информацию о чем-то особенном...

-

- Я предполагаю, что ты просто не хочешь обременять себя, делаясь ценными сведениями, или тебе не требуется информация для новичков. Не так ли?

Ли Хэн сильно удивился. Видимо, Цой Чжун-Хун перевидел уже множество игроков, похожих на Хэна, и поэтому бил в самое сердце.

- Как бы то ни было, все в норме. У всех есть свои принципы. В этом плане вся наша ассоциация такая, однако, скажу тебе честно. Если ты играешь в Королевскую дорогу, вступай в наши ряды.

Молчавший до этого Ли Хэн тихо произнес:

- У меня нет времени на то, чтобы повышать свой ранг, и я не хочу раскрывать какие-либо сведения.

Н-да, если Ли Хэн раскроет свой ник - Виид, - то можно предположить, что возникнут проблемы. Стоит только вспомнить о том, как О Джун-Ван грозился непременно взять у него интервью.

Но даже после второго отказа Хэна настроение у Чжун-Хуна не испортилось. Напротив, по его лицу было видно, что такой ответ ему сильно понравился.

- Хорошо. По крайней мере, такие люди, как ты, не ударят в спину. Ты знаешь наш сайт? Тогда слушай внимательно. Логин kj9008, пароль 165008. Это специальный логин для людей, впервые регистрирующихся на сайте ассоциации. Как только ты войдешь под ним, твой ранг определится как 'С', а он дает довольно приличное количество важных сведений, поверь мне. Там же, если ты переживаешь, что твою информацию увидит кто-то другой, можешь просто сменить пароль.

- В чем причина такого интереса ко мне? - спокойно спросил Хэн и добавил: - Коллега?

- Все просто. Первое правило темных геймеров: 'Не верь никому'. Оно полностью описывает наши с тобой текущие отношения.

-

- Есть у темных геймеров и 2-е правило: 'Отдавай столько, сколько получишь'. Мне кажется, что ты такой человек, который будет соблюдать эти два правила и, воспользовавшись нашей информацией, внесет в ответ что-то ценное. В твоих глазах я вижу настоящего темного геймера.

- А 3-е правило?

- Вот тебе и третье: 'Не верь ничему, кроме денег'.

-

Ли Хэн решил вступить в ассоциацию темных геймеров.

На четвертом этаже подземелья Виид, Хварён и Зефи сосредоточенно охотились.

В каждом бою они рисковали головой, с каждой битвой их охотничьи навыки росли соответственно тому, сколько опыта они получали.

- Так, здоровье восстановилось... Виид, давай искать другое место охоты.

- Да, было бы хорошо.

Зефи и Хварён встали со своих мест.

Какие бы слова они ни подбирали, им не удалось уговорить Вииду поменять выбранный темп охоты. Поэтому они, наконец, успокоились и смирились со сложившейся ситуацией.

Виид же думал о том, что охота в логове Басры скоро подойдет к концу.

'Минимум день, максимум два, и все. Жаль того времени, что я затратил на экзамен'.

После осады Одеина прошло довольно много времени.

Гильдия Балкан сильно ослабла и какое-то время не сможет предпринять новых попыток захвата крепости. Так что у победителей будет время для усиления своих позиций на этой земле. В скором времени наверняка последует полная приватизация всех охотничьих мест вокруг Одеина, и значит, охотиться тут смогут только те, кто входит в 'Процветание' или иную дружественную им гильдию.

'Жаль'.

Логово Басры - одно из самых известных подземелий, славящихся большим количеством опыта и хорошими предметами, выпадающими с монстров.

За прошедшее время Виид достиг 247 уровня. За два дня набил опыта на 17 уровней. Но вряд ли можно надеяться, что они смогут и дальше тут охотиться.

'Надо поднять за оставшееся время еще минимум 5 уровней. И начать нужно с сильного монстра, так как с мелких так много опыта быстро не добудешь...'

Виид позвал всех и отправился туда, где они еще ни разу не были - в логово босса подземелья Басры, носящее название 'Главный штаб революционеров'.

Когда Виид в первый раз предложил пойти туда, возмущению Хварён и Зефи не было предела.

- Просто нет слов!

- Виид, ты с ума сошел, предлагать такое?!

Босс подземелья Басры имел 290 уровень, а его подручные рыцари - 275-й. Неудивительно, что напарники так реагировали на его слова.

- Виид! Мы признаем, что ты прекрасно оцениваешь ситуацию. Но у нас все равно не хватит сил победить главного босса и его рыцарей.

- Точно! - вторил Хварён Зефи. - Босс Басры - темный маг и к тому же, говорят, некромант. А магия некромантов сильно отличается от обычных магов. Прибавим сюда его 290 уровень и большое количество здоровья, как у босса.

- Говорят, что его сила атаки грандиозна!

- Ага. Если пропустишь от него пару ударов, гарантированно умрешь...

Хэн взмахом руки оборвал все разговоры.

- У босса и вправду такая сильная атака?

- Конечно! И наложение повязок не поможет... - воскликнул Зефи.

- Ведь наложение повязок работает только после окончания боя, - добавила Хверён.

В этот момент Зефи и Хварён переглянулись, их лица выражали полное единодушие. Они засияли, и появились улыбки.

- Виид! Мы пойдем!

'Умру и денек отдохну', - Хварён и Зефи мечтали только об этом.

'Н-да, вот уж прикольных товарищей я себе подобрал'.

Вииду не было скучно с ними. Но он не переставал удивляться, видя, насколько они простые и наивные. Однако Виид и не подозревал, что на самом деле он точно такой же - стоит только вспомнить его расширяющиеся глаза, когда дело касалось хоть одного медяка.

- Ха-ха-ха! Давно у нас не было гостей. С какой целью вы сюда пришли?

В самой глубине подземелья на величественном троне и в шикарных одеждах сидел босс в окружении 2-х рыцарей и 12-ти воров.

'Вот и смерть...'

'Слава богу. Скоро все закончится.'

Хварён и Зефи, услышав голос босса, мысленно попрощались со своей жизнью. Нельзя сказать, что они сильно нервничали, по крайней мере, их улыбки на это не указывали. Но какое-то опасение все же имели, нечасто им приходилось встречаться лицом к лицу с боссом.

Главный НИП подземелья собирал силы для мести Британской конфедерации, и это могло остановить драку. Ведь если повысить с ним дружественные отношения, можно получить задание - например, устранить убийц, охотящихся на него, или принести монстрам-ворам недостающие предметы.

Конечно, если ты возьмешься за одно из таких заданий, то тут же станешь врагом Британской конфедерации. Но такие задания получали не все, а только игроки с высокой характеристикой славы.

И когда босс Басры обратился напрямую к Вииду, Хварён и Зефи занервничали. Ведь если драка не начнется, они уже никогда не умрут.

Но, слава богу, Виид просто сжал меч в руке и ответил:

- Мы пришли убить тебя.

- Хохохо! Значит, еще одни британские собаки! Ну, что же, вы встали на путь смерти, не буду вас останавливать. Я повешу ваши трупы над входом в подземелье в назидание другим британским псам. Рыцари! Убить их!

- Да, Господин!

Пока босс разглагольствовал, Виид взмахнул клинком и выкрикнул:

- Святое благословение!

Эффект меча заработал, и на Вииду снизошел святой дух.

- Благословение Понтифика!

Кольцо неярко вспыхнуло и покрыло тело Вииду легким свечением.

Пусть эффекты действовали всего 20 минут, но это были предметы от самого первосвященника! Виид в одно мгновение стал в полтора раза сильнее.

- Ван, задержи отряд воров!

- Понял, хозяин.

Даже рыцарь смерти под действием таких благословений потерял весь свой нор. С настолько сильным Виидом лучше не связываться.

- Зефи, ты поможешь Вану расправиться с ворами.

- Но...

Если уж драться, то с двумя рыцарями, ведь это более быстрый способ уйти из жизни.

- Рыцарями займется Хварён. А я расправлюсь с боссом.

- А если они очнутся?! - воскликнула Хварён.

- Значит, очнутся. Если Ван и Зефи расправятся с ворами, они тебе помогут. На мне же босс.

Зефи и Хварён ничего не оставалось, как просто следовать словам Вииду.

Два рыцаря, ловко покачивая серебряными мечами, неспешно приближались к Вииду.

- Не спи, Хварён, начинай!

Зефи тут же направился к группе воров, а Виид, ловко проскользнув мимо рыцарей, устремился вперед. Хварён осталась одна, лицом к лицу с двумя монстрами-рыцарями.

- Танец очарования!

Для того, чтобы очаровать врагов сильнее себя, ей придется истратить очень много маны, да и танцевать нужно намного дольше, чем обычно. А рыцари-то приближаются!

- Ради славы Басры! - воскликнули монстры и устремились к Хварён.

Танцующая девушка от безысходности закрыла глаза.

'Наверное, будет немного больно...'

Боль, переходящая в смерть! Она намного желанней, чем напряженнейшие, каждодневные бои, после которых даже пальцем не можешь пошевелить.

Однако секунда за секундой проходили, а ничего так и не произошло! Более того, Хварён услышала, как рыцари остановились и стали переговариваться.

- Джейсон, убей ее.

- Не хочу, Тобон, давай ты.

- Я не могу. Мы давали клятву рыцарей, что всегда будем защищать леди. Это наша обязанность! Если я убью ее, то перестану быть рыцарем.

- Ну, и я так же думаю! Но босс ведь приказал...

После последних слов все сомнения у рыцарей пропали. Хварён услышала, как один из рыцарей подошел поближе и извиняющимся голосом сказал:

- Простите нас, леди!

Хварён в преддверии смерти не стала останавливать танец, а все так же плавно двигала руками и изгибалась в талии. Эротический, манящий парней танец, который бил напрямик по мозгам.

Для нее не составляло труда танцевать с закрытыми глазами. За последние пару дней ей приходилось множество раз танцевать перед ворами Басры, иногда даже преодолевая сильную сонливость. Естественно, она получила умение, позволяющее танцевать с закрытыми глазами.

Дзинь!

Вы успешно применили танец очарования.

Рыцари Басры заснули.

- А! Все же она такая красивая, и я не могу ее убить. Простите меня, босс, мы не...

Хварён удалось усыпить рыцарей.

- Ой! Черт! Ну, как же так!

От отчаяния она стала подпрыгивать и пощёчинами будить рыцарей Басры. Но ничего не получалось, рыцари лишь сладко посапывали находясь в своем сонном раю. В это время рыцарь смерти и Зефи расправились с ворами и направились к ней на помощь.

- Здорово!

Зефи с упоением наблюдал, как Виид сражается с боссом Басры, применяющим множество темных заклинаний.

- Темные стрелы!

За спиной босса в мгновение ока появилось множество темных стрел, и все они направились в одну цель. Создание и применение заклинания было практически мгновенным, но все же Виид смог увернуться.

Все потому, что Виид заранее просчитал такую возможность. С первых мгновений приготовления заклинания он начал делать маневр уклонения. Зефи не мог сдержать восхищения.

- Техника секущего ножа!

Виид закрутил мечом и отразил часть стрел, от которых не получилось уйти, и устремился напрямик к боссу Басры.

- Блинк!

Босс Басры в мгновение ока после применения заклинания оказался на несколько метров дальше. Однако на его груди зиял длинный кровоточащий порез.

Техника секущего ножа Вииды игнорировала любую броню!

А для некромантов, которые не носили доспехи и имели мало здоровья, такие удары были сокрушительными! Вот если бы босс был личем, то имел бы практически бесконечное здоровье, как, например, у лорда Торидо. Однако в игре таких монстров было немного, и игроки попросту старались их избегать.

- Глупцы!

Отпрыгнув благодаря заклинанию подальше, босс получил пару мгновений, чтобы оценить ситуацию и понять, что все складывается не в его пользу.

- Драться со мной бесполезно! - в порыве ярости воскликнул он. - Я заключил договор с самим богом смерти! Вы знаете, почему эти британские собаки не могли справиться со мной? Я покажу вам! Сила бессмертных! Восстаньте, воины!

Земля под ногами сражавшихся зашевелилась, и из земли стали подниматься скелеты! Множество черных, красных и белых скелетов!

Босс Басры, как истинный некромант, применил главный свой козырь и призвал на помощь скелетов магов, воинов и лучников. Его голос переполняло торжество:

- В этом месте захоронено большинство воинов Басры! Поколениями их тут хоронили, и я с самого детства приходил сюда, чтобы попрактиковаться в некромантии. Теперь это место станет могилой и для вас! Ахахаха!

- Техника секущего ножа!

Скорость передвижения Виида сильно снизилась из-за того, что ему приходилось пробиваться через полчища призванных скелетов. Сами монстры не представляли большой опасности, но вот то, что из-за них станет трудней избегать заклинаний босса, очень беспокоило Виида. Каждая магическая атака высшего некроманта могла снизить его здоровье если не наполовину, то на треть точно.

- Человек... умри!

Один из скелетов подошел сзади и ударил Виида своим ржавым мечом. Он попал, но вот урона практически не нанес, так как перед боем Виид тщательно начистил доспехи.

Однако удары продолжились.

'Где-то 220 уровень...'

Виид всерьез задумался.

Благодаря богатому опыту борьбы с монстрами он мог по пропущенному удару с большой точностью определить уровень противника.

'220 уровень - не такие уж и страшные монстры...'

Проблема лишь в том, что босс мог призывать скелетов постоянно, сильно замедляя скорость передвижения Виида, а эффекты благословения длились всего 20 минут!

И как только отведенное время закончится, вести бой станет намного тяжелее. В общем, лишнего времени не было.

'Нужно избежать нежить... Ага, есть способ! Клины клином вышибают!'

В Лавиасе Виид получил шлем рыцаря смерти, который и носил все это время.

- Вызов скелетов!

Шлем позволял призывать нежить ниже 50-го уровня. Ее количество и степень подчиненности призывавшему зависело от лидерства владельца предмета.

Из земли поднялось еще больше скелетов. Больше двух сотен, и все ожидая приказа хозяина, пали перед ним на колени.

- Деритесь! Против врагов, которые мне угрожают!

Толпы скелетов столкнулись друг с другом! Начался бой, в котором было трудно различить, кто друг, а кто враг.

- Служащие богу смерти, силой его приказываю: подчинитесь все мне! - выкрикнул босс.

- Не ты нас призвал, - прилетел ответ из гущи сражения.

- Вот тупицы...!

Призванные Виидом скелеты были намного слабее, чем подчиняющиеся некроманту. Они быстро умирали и не наносили серьезного урона противнику, но зато отвлекали силы врага и позволили Вииду выйти из окружения.

- Триплет! Удар в спину!

Виид, не жалея маны, начал атаковать босса Басры. Благодаря блинкам тому удавалось уворачиваться от дальнейших атак Виида, но время было потеряно. Хварён, Зефи и Ван расправились с проснувшимися рыцарями и устремились на помощь Вииду.

Теперь вся группа атаковала ускользящего босса, и пару минут спустя под бешеным натиском противников он испустил свой последний вздох.

Дзынь!

- Выносливость +1

- Боевой дух +1

- Уровень повысился.

Виид уже дрался с монстрами выше 290 уровня, поэтому за победу и получил только один уровень. Босс, конечно, был сильнее тех же высокоуровневых вампиров, но до лорда Торидо ему было еще очень далеко...

- Вау! Круто! Мы победили!

Зефи и Хварён, простодушно радуясь победе, направились к Вииду. Однако сосредоточенное выражение на его лице заставило их остановиться на месте.

- Хм, здоровья осталось 3,5%. Я специально следил за этим...

-

- Ну, что ж, тогда продолжим охоту.

-

Глава 10. Самая большая гробница.

Виид практически получил 259 уровень, когда огласили указ гильдии Маварос.

Позднее на день, чем он предполагал.

Плату за охоту в подземелье Басры подняли в три раза. Третий и четвертый этаж подземелья - только для членов гильдий Маварос и Процветание. Все редкие и уникальные предметы выкупались по разумным тарифам гильдией Маварос.

- Что за дела?

- Грязные ублюдки! Разумные цены? Небось, сами их и устанавливают.

Указ вызвал много недовольства, но, как обычно, пару дней спустя все сошло на нет. На Версальском континенте законы устанавливали те, в чьих руках находились сила и власть. Около крепости Одеин не было гильдии сильнее, чем Процветание с союзниками. А так как только благодаря последним удалось удержать Одеин, Процветание просто закрывало глаза на такие вот выходки. И если вы не хотите играть по их правилам - вступайте в гильдию Маварос.

После оглашения указа гильдия Маварос стала набирать новичков у входа в подземелье Басры. Им удалось привлечь в свои ряды значительное число новых игроков.

- Нам придется еще поработать над повышением уровня.

- Еще увидимся, Виид!

Расставшись с Хварён и Зефи, Виид вышел из Басры и направился в представительство ордена Фрей, расположенное в крепости.

- Что вас привело к нам?

Выслушав вопрос священника, Виид протянул руку с кольцом Понтифика.

- Я пришел, чтобы воспользоваться телепортом.

- О! Спаситель нашего ордена! Мы ждали, что вы однажды нас посетите.

Священник схватил руку Вииды и в порыве радости яростно ее тряс. Все представители ордена выбежали посмотреть на героя, а одна из послушниц воскликнула:

- Спаситель Виид! Наши послушницы хотели увидеть вас. Вы позволите?

Виид кивнул, и в тот же момент со всех сторон слетелись прекрасные служительницы богини. Фрея любила красоту, поэтому все служительницы в ордене были красавицами со стройными фигурами, большими чистыми глазами и белой мраморной кожей.

Только лишь за встречу с такими прекрасными девушками любой человек всю жизнь

благодарил бы богиню. Девушки обрызгали одежду Виида святой водой и радостно разбежались.

Вы получили благословение богини.

Защита +26%.

Скорость восстановления здоровья повысилась на 26%.

Пока не высохнет святая вода на вашей одежде, вы будете защищены от темной магии. Ваша живучесть возросла. Повышение живучести можно использовать в разных сферах деятельности. Например, если вы взрослый, то вместе с любимой сможете приятно провести время за....

Виид закрыл окно сообщений.

Благословение богини считалось уровнем выше, чем обычное благословение за пожертвования. Однако Виид был не сильно-то и рад: за то время, что он потратит после телепортации, действие эффектов сойдет на нет.

- Покажите дорогу к телепорту.

- Хорошо. Сюда, пожалуйста...

Священник неторопливо посеменил вглубь храма. Игроков, обладающих правом пользоваться телепортами Фрей, в игре было немного, поэтому Вииду не пришлось ожидать в очереди.

Служитель возле телепорта спросил:

- Куда направляетесь?

- Королевство Розенгейм. Крепость Серабург

- Открываю.

Свет из телепорта накрыл Виида.

- Покупаю предметы!

- Кто хочет поохотиться? Ищем магов!

- Я - мастер-следопыт! Благодаря своему нюху найду вам на заказ любого монстра. Выбирайте, сражайтесь и добывайте вещи!

Виид вновь стоял у фонтана на главной площади крепости. До королевств Британской конфедерации он добирался через горы Баркан почти месяц, а вот на возвращение ушло всего несколько секунд.

Королевство Розенхайм!

- Давненько я здесь не был, - осмотревшись, пробормотал Виид.

Одежда у людей стала более разнообразной и яркой, оружие в руках блестело своей новизной. Да, многое изменилось, и Виид совершенно не ощущал, что вернулся на родину.

- Виид!

Пэйл, Сурка, Ромуна и Ирен радостно бежали ему навстречу.

- Как давно я тебя не видела! - воскликнула Сурка и крепко обняла Виида.

Ромуна и Ирен со слезами на глазах не отставали от своей подруги и вцепились по бокам.

Виид даже расчувствовался, правда, только до следующих слов девушки:

- Ирен и Ромуна плохо готовят. Виид, я так ждала, когда мы снова встретимся!

- Сурка?

- Навык кулинарии! Он у тебя вырос? Быстрее приготовь нам что-нибудь вкусное... пожалуйста!

-

Получалось, девушки облепили его только ради вкусной еды. Сурка не могла забыть блюд, которые он готовил, и с нетерпением считала дни, ожидая их следующей встречи.

Осознав всю сложившуюся ситуацию, Виид не сильно расстроился. После расставания в Лавиасе он впервые встретился с Пэйлом и компанией.

'Такие наивные... Мир прекрасен, если еще существуют люди, не гонящиеся за деньгами и принимающие меня, какой я есть...'

Виид улыбнулся и, оглядев всех, стал вытаскивать переносную печь и сковороду.

- Итак, сегодня я приготовлю жареную свинину в кляре.

- Вау!

Виид постарался от души и раздал ожидающей в нетерпении четверке по порции. За какую-то минуту еда пропала во рту друзей. Насытившаяся и довольная четверка наконец смогла переключиться на самого Виида. Пусть они и обменивались сообщениями по 'шепоту', но только сейчас встретились 'вживую' впервые за долгое время, и им было очень интересно

узнать все подробности его приключений.

Виид наложил всем еще по одной порции и начал неторопливо вести рассказ о своих путешествиях.

- Оу! Самую красивую девушку превратили в каменную статую? Эх, хотела бы я увидеть, как все происходило.

Ирен по профессии была Священником и очень сожалела, что не смогла поучаствовать в освобождении провинции Морта.

- Жаль, что мой уровень был тогда невысоким, но сейчас, Виид, можешь на меня полностью рассчитывать! С 220 уровнем я тебе обязательно пригожусь, ведь, насколько я знаю, ты скоро будешь много охотиться.

- Спасибо, буду иметь в виду, - сказал Виид.

- А! - воскликнул о чем-то вспомнивший Пэйл. - Мы часто болтаем с Манауэ. Он сильно помогает советами и доставкой товаров в лавку родителей. Так вот, он говорил, что ты вместе с Хварён охотился в подземелье Басры.

- Да. Верно.

- Тогда какой у тебя сейчас уровень...

Было видно, что Пэйл волнуется, он даже не закончил предложение.

Виид, посмотрев в его глаза, честно ответил:

- 259.

-

-

- Хе! - недовольно воскликнула Сурка и, одарив Виида ревнивым и злым взглядом, отошла недалеко в сторону.

В это время на площади появились королевские солдаты и плотным кольцом окружили Виида, Пэйла и двух оставшихся девушек.

- Что происходит...?

- Те люди, наверное, они преступники, - перешептывались собравшиеся вокруг игроки.

Такие события нечасто происходили, поэтому любопытных становилось все больше.

- А вдруг...

- Виид, ты что, кого-то убил?

Пэйл, Ромуна и Ирен непонимающе смотрели на точно такого же растерянного Виида.

- Хм... Да вроде в королевстве Розенхайм я ничего такого не совершал...

Он напряг память, но ничего припомнить так и не смог. Окружавшие друзей солдаты раздвинулись, и вперед вышел человек в обмундировании рыцаря, который громко спросил:

- Кто из вас скульптор Виид?

- Это я, но...

Виид осторожно встал с места.

- Король хочет лично встретиться с тобой. Прошу за мной...

Слова рыцаря стали полной неожиданностью для Виида. Встреча с самим королем Сиодерном.

- Вот же свезло! Быстрей, это нужно запечатлеть!

Со всех сторон раздались щелчки, говорящие, что окружающие фотографируют происходящие события при помощи капсулы.

- Смотри, с этим парнем хочет встретиться сам король! Эй, зови скорее всех наших сюда!

За пару секунд на площади началось столпотворение, все стремились подобраться как можно ближе к событиям. Кто-то хотел увидеть самого Виида, другие послушать, что же говорит рыцарь!

Иногда аристократы приглашали к себе искателей приключений. Правда, в основном графы или бароны. А тут неизвестного игрока приглашает сам король Сиодерн!

'Вроде, ничего страшного', - облегченно вздохнул Виид.

Если бы он совершил что-то противозаконное, солдаты не стали бы вести разговор, а сразу схватили и бросили в тюремную камеру или отвели к судье.

- Я могу узнать, в чем дело? - осторожно спросил Виид.

Шестеренки в его голове крутились раз в двенадцать быстрее, чем обычно. Виид оценивал окружающую обстановку и просчитывал, какую прибыль удастся заполучить.

- Похоже, у короля есть к тебе просьба. Я не знаю подробностей, как прибудем во дворец, тебе все расскажут, - ответил рыцарь.

Виид остался спокойным, а вот в толпе начался такой шум! Окружающие со всех сторон игроки со смаком передавали слова королевского рыцаря задним рядам, которые ничего не слышали.

- Говорят, рыцарь принес просьбу от самого короля Розенхайма!

- Получается, это задание?!

- Скорее всего!

Множество завистливых, ревнивых и даже несколько угрожающих взглядов скрестились на Вииде. В мире мало людей, способных без зависти смотреть на чужой успех.

Виид дал согласие на встречу с королем и огляделся вокруг. Людей вокруг было очень много,

но все же Вииду удалось рассмотреть маячащее вдалеке представительство Фрей.

- Прежде чем отправиться к королю, я бы хотел зайти в орден Фрей. Это возможно?

- Да, мы проводим вас.

Религия в Королевской дороге олицетворяла отдельную силу, которая содействовала королевским властям, но не лезла за властью наверх. Поэтому перед встречей с королем Виид решил заглянуть в орден Фрей.

- Мы приветствуем героя, направляющегося в далекие земли Отчаяния.

Высшие чины церкви вышли лично поприветствовать Вииду. Когда он вернул святыне реликвии назад в орден, очки влияния Фрей сильно повысились, и теперь куда бы игроки ни направились, везде орден Фрей был популярным.

Рыцари и солдаты, проводившие его до церкви, остались ожидать перед воротами, так как дальше начиналась территория ордена и Виид попал под защиту паладинов и монахов.

Виид сразу перешел к главному.

- Сначала я хотел бы услышать о землях Отчаяния.

- Сожалею, но мы сами не очень многое знаем. Земли Отчаяния заселены гигантскими монстрами и племенами свирепых орков, которые без конца ведут кровопролитные сражения между собой. Людей там немного, а те, что есть, в основном изгнанники, так как выжить в сложившейся ситуации очень непросто. И еще там раньше обитали темные эльфы. Однако мы не знаем, что теперь стало с ними, возможно, все эльфы умерли.

-

- Мы не можем узнать, где в землях Отчаяния расположились некроманты, почитающие Бэрекена. Вам придется узнавать все на месте.

'Супер! При задании сложности 'В' придется идти и узнавать все самому!'

Виид недовольно посмотрел на священников. В провинции Морта задание сложности 'В' приходилось выполнять, находясь практически на грани смерти! А ведь у него тогда в подчинении было 300 паладинов и 100 священников!

- Тогда сколько человек отправится со мною на выполнение задания?

Испуганно смотря на злое лицо Вииду, священник растерянно произнес:

- Мы подготовили 50 священников.

- 50 священников?!

- Да, паладины и остальные священники уже заняты распространением веры в удаленных уголках королевства. Поэтому как только вы будете готовы, мы сразу же телепортируем вас со священниками.

Не паладины, не монахи, а священники!

У Виида было такое чувство, что он падает в глубокий омут. Однако рано сдаваться. Прошрое задание в провинции Морта тоже выглядело невыполнимым, но он все же справился.

Недовольный Виид получил всю интересующую его информацию и вернулся к ожидавшим у входа солдатам.

- Он и вправду идет во дворец!

- На встречу к самому королю!

Большая часть зрителей сопровождала отряд солдат на протяжении всего пути. Однако как только они добрались до дворца, всем зевакам пришлось остаться перед воротами.

Виид в сопровождении рыцаря направился в главное здание. По дороге он, естественно, осматривался и отмечал происходящее.

Вы увидели фрески Беодарта.

Искусство +1.

Вы насладились видом скульптурной композиции 'Рыцари короля'.

Искусство +2.

Вы обнаружили 3 комплекта оружия Баланча.

Искусство +1.

Искусство - это еще и созерцание!

Характеристика повышалась, даже если просто наслаждаться произведениями других мастеров. Правда, бесконечно так повышать характеристику не получится, так как если смотреть на произведения похуже, чем уже наблюдаемые, искусства не прибавляли.

Во дворце Вииду удалось рассмотреть много прекрасных вещей, благодаря чему его характеристика искусства повысилась на 30.

- Пресветлый король Розенхайма, великий Сиодерн, мы привели вам путешественника Виида.

Их путь завершился в тронном зале.

Приведший его рыцарь, прежде чем заговорить, опустился на одно колено, и Виид постарался все в точности повторить.

Аристократы и другие рыцари расположились полуколем по бокам от трона, на котором сидел Сиодерн. Король выглядел нездоровым, его лицо было покрыто синими и желтыми пятнами болезни.

- Ты Виид? - звучным и мощным голосом произнес Сиодерн.

- Да, Ваше Величество.

- Я призвал тебя, чтобы... кхаааа.

Короля вырвало кровью. Рыцари и окружающие слуги бросились к трону, но король поднял руку и остановил их.

- Я лучше знаю о своей болезни, поэтому не стоит переживать. Твоя профессия - скульптор лунного света?

- Да, Ваше Величество.

- Лунный скульптор, хм, знакомая профессия. У моей матери был близкий друг Захаб.

- Ваше величество!

Аристократы были поражены словами короля, однако он продолжил.

- Вы все знаете об этом, не так ли?

-

- Тут нечего скрывать. Виид, в таком случае, у тебя есть представление о скульптурном мастерстве и я хотел бы кое-что предложить. Мне не так долго осталось жить. Всю жизнь я старался навести в стране идеальный мир и порядок. Собрать такую армию, чтобы Британская конфедерация в страхе боялась что-либо вякнуть. Чтобы по одному моему движению пальца все горы, реки, деревья и травы дрожали от сотрясающей поступи моих армий...

Король Сиодерн очень любил поболтать и похвастаться. Он рассказывал о своих делах, поступках, даже о том, что происходило в личном кабинете.

Виид старательно слушал и пытался не упустить ничего важного.

'Где же, где нить, ведущая к выполнению задания?!'

Однако как бы он ни вслушивался, все рассказы были бесполезными. В пять лет король впервые упал с лошади и сломал ногу, красивые ли фрейлины во дворце - Сиодерн нес только одну чепуху!

Проболтав так часа два, король, наконец, перешел к главному:

- ... с каждым днем я чувствую себя все хуже и хуже. Пришло время передать тяжкий груз правления наследнику, а самому направиться на отдых. В место, где мое слабое тело сможет найти покой. Времени осталось совсем немного, поэтому мне нужна усыпальница. Сделай для меня огромную, величественную усыпальницу, которая будет долгие годы поражать всех своим великолепием. Я предоставлю тебе столько рабочих, сколько потребуешь...

Дзын!

Новое задание! Усыпальница короля Сиодерна.

Иногда в королевстве Розенхайм в преддверии своей смерти короли заказывают себе усыпальницы. Сиодерн уже чувствует дыхание смерти, поэтому обратился к известному скульптору с просьбой изготовить для него усыпальницу.

Но если усыпальница не будет соответствовать величию короля, задание будет считаться проваленным и вы понесете убытки.

Для выполнения работы вы можете выбрать себе работников. На выполнение задания вам выделена сумма в 100000 золотых.

Сложность: 'В'.

Награда: В случае выполнения задания очки расположения королевства Розенхайм превысят 2000. Точное количество очков расположения зависит от качества выполнения задания.

Ограничения: В случае неудачи вы испытаете гнев короля. Слава понизится.

Очки расположения Виيدا у ордена Фреи превышали 4600.

Когда отношение с религиозной силой хорошие, вы получаете много бонусов. Можете бесплатно лечиться, пользоваться телепортами или за небольшие деньги нанять отряд паладинов в помощь. Путешествуя по королевствам, проще проходить таможенные процедуры и получать задания высокой сложности. Очки расположения действовали аналогично славе.

Однако хорошее отношение с королевским двором приносило еще больше плюсов. Можно получить титул или потратить очки на хорошие предметы из королевской сокровищницы.

В которой Виид, конечно, выберет оружие.

Со времен задания в деревне Бэран Виид впервые получил задание, напрямую связанное с его профессией. Тогда его мастерство и слава были совсем небольшими, и он мог получить задание у простых НИПов, но сейчас к нему обращался сам король!

Виид немного подумал, но решение в глубине души уже было принято.

Никогда не отступать перед приближающимися монстрами и не отказываться от приходящих заданий! Ну и не последнюю роль в решении сыграло неизвестность наказания за отказ от задания

- Я приложу все усилия, чтобы подготовить для вас, Ваше Величество, самое великолепное место для вечного отдыха.

Вы приняли задание.

Виид вышел из дворца и стал усиленно размышлять.

'Большая и величественная гробница... Очень расплывчатые требования к заданию'.

'Может, сделать что-то типа Дольмена?'

Ведь это легко и быстро!

Однако возможно, потом придется испытать на себе гнев самого короля. Или, не дай боже, гонение от армии Розенхайма!

Зато и в награду за выполнение задания, предположительно, можно было получить редкий

или уникальный предмет!

'Так, а если подойти с этой стороны...'

Когда Виид видел деньги, он искал варианты и начинал действовать!

Даже если цены в Королевской дороге упадут, все равно редкую и уникальную вещь можно продать за хорошие деньги.

Виид ни в коем случае не мог отказаться от дополнительного заработка, поэтому решил во что бы то ни стало выполнить задание. Однако как подступиться к усыпальнице, он пока не знал.

'Большая и обычная усыпальница? Заполненная каменными воинами? Статуями? Нет, все это какие-то стандартные решения...'

Нужно сделать большую, величественную, грандиозную усыпальницу, полностью удовлетворяющую ожидания короля.

ПРОДОЛЖЕНИЕ СЛЕДУЕТ..

<http://tl.rulate.ru/book/487/8848>