Глава 27

Из-за чрезмерного распространения меди, медные монеты для игроков не входящих в гильдию стало основной валютой. Но из-за сильно ограниченных возможностей, "Свободных игроков" очень быстро почти не стало, причиной тому стала бессмысленность такого положения дел, и часть из этих игроков запросили "депортацию" особую услугу предоставляемой гильдией Асгард, которая заключается в вывозе таких игроков за пределы территории, остальные же просто вступили в гильдию. А редкие индивидуумы были вполне довольны своей ролью "наемника" и с удовольствием играли.

Тем временем Мкай и группа уже ехали в пассажирском вагоне поезда. Он был более чем примитивен, деревянный интерьер, кожаные кресла и столы. Ни о каком обслуживании и речи быть не может, кроме того в вагоне бушует сильный ветер из-за того что в окнах вместо стекол стояли металлические решётки, поезды сейчас были не самого лучшего планирования, и их сильно трясло что почти мгновенно разбивало стекло. Из-за этого, в вагоне был жуткий шум ветра, а пассажирам приходилось одевать специальные очки, но это было быстро поэтому все этим пользовались, хотя есть не слабый шанс умереть от того что поезд может сойти с колии, и его может просто разорвать инерцией, за последнее время такое уже случалось три раза.

Разговаривать в поезде тоже невозможно, что бы тебя хотя бы немного услышали сквозь сильный ветер и грохот поезда, нужно невыразимо сильно кричать. Поэтому все ехали молча. Особенно страдали от поездки оборотни, которые в человеческом облике имеют обычные человеческие способности, они в ней не получают бонуса от своего статуса.

Местонахождение босса пятого уровня было расположено у самого края все ещё расширяющихся границ империи. От места, в котором они находились, до нужного места было даже на поезде добираться целых три дня, что не слишком обрадовало группу, сейчас машиностроение на том этапе, когда от поездки сложно получить удовольствие.

Когда они прибыли в Пунт назначения, великую крепость Мартола, все игроки их группы начали буквально начали целовать землю, кроме Мкая и Анны у других не было потребности в перемещении на поездах Асгарда, поэтому для них подобный опыт был новым, и не самым приятным.

Когда они прибыли, их уже ждала подготовленная рейд группа состоящая из 100 игроков Миндене ров, которые управляют осадными орудиями. Отдохнув от поездки, группа сразу отправилась в рейд.

Разведчики, из-за постоянных стычек с монстрами обычно имели более высокий уровень, поэтому найдя логово в котором сразу были предположительно только монстры 3 уровня, огромные змеи диаметром в полметра, они решили проверить подземелье. И вот после десяти часовой зачистки они, наконец, достигли комнаты босса, что бы увидеть огромный зал, в центре которого висела довольно большая сфера, наполненная многочисленными огнями, и вокруг которой мирно спала почти двух метровая в диаметре змея. Не став вступать в заведомо проигрышный бой, они отступили и сообщили о находке в администрацию гильдии.

И вот за этой змеей и отправились Мкай и рейд-группа. Согласно участнику рейда который нашёл "людей", до того как они поняли что воскресили Нипов, в комнате босса висела сфера наполненная огнями, а когда тот был побежден, когда один из них коснулся сферы, та исчезла, и на её месте появились НИПы.

Из-за численного превосходства зачистка логова от рядовых тварей не составила никаких

проблем. А вот бой с боссом оказался довольно интересным, всего было десять баллист. А так же, специально для борьбы с этой змеей были сделаны, противозмеиные шипы, которые делали передвижения змеи опасными для неё, из-за возможности вспороть себе брюхо 30 сантиметровым лезвием.

На быструю установку нужно было два человека, и уже на двадцатой минуте боя, все поле было едва ли не полностью усеяно шипами. И хотя многие шипы ломались, а сами шипы мешали передвигаться " большим" игрокам, змея не способная достаточно осознать план людей, просто распорола себе брюхо, но продолжила сражение, постоянно теряя здоровье от кровотечения. Из-за нанесенных увечий змея стала очень медленной, и постоянно натыкаясь на целые или надломанные шипы, уже незащищенной плотью, она сильно содрогалась.

Из-за преждевременно придуманной тактики, которая на удивление сработала, бой прошел сравнительно без проблем, но даже так у них ушло три часа на сражение со змеей. После сражения труп змеи остался на том же месте, где она скончалась, и члены группы притупили к разделке Босса, эта кожа сравнительно крепче, чем у медведей 1 уровня, а чешуя почти не уступает железу. Тем временем Мкай подошел к сфере и прикоснулся к ней.

Коренные жители мира расы Дварфов были пробуждены.

В тот же миг перед ним начали появляться, относительно низкие коренастые мужчины и такие же женщины, и вот когда их число превысило отметку в четыреста или пятьсот людей, это прекратилось.

Из толпы дварфов вышел мужчина, и стал напротив Мкая, разница в росте была очевидна, и мужчине было немного неудобно говорить.

-Благодетель, благодарю вас за спасение нас от вечного заточения. Мы не знаем где мы сейчас, не поможете ли нам найти горы или хотя бы холмы, в которых мы могли бы поселиться. Мы будем признательны за это, и попытаемся, отплатим вам, чем сможем, мы прекрасные воины, кузнецы и мастера рун.

-Мастера рун?

-Мы, как и наши предки не можем пользоваться магической силой, но наш бог-покровитель Аро, подарил нам способность создавать прекрасные магические приспособления.

-Хах, это просто прекрасно, что же разрешите представиться, я Мкай, Имератор Асгарда, и мастер Гильдии Асгард.

Услышав это, Дварфы сразу же поклонились.

-Поднимитесь, мы не придерживаемся подобных традиций. Как император я могу предложить вам два выбора, моя столица стоит на холмах, а так же на моей территории есть большая горная цепь, которой сейчас заведует Странник-Дварф. Но я бы хотел, что бы вы поселились в столице.

-Как прикажет ваше величество.

После того как змея была разделана, и загружена в повозки, они отправились большим конвоем обратно к крепости.

http://tl.rulate.ru/book/10657/215357