

Вулса, дочь вождя племени Изогнутых Рогов, мало чем отличалась от среднестатистической Овцы.

С ее длинными светлыми волосами, белым платьем и маленькой кожаной сумкой, свисающей с талии, ее внешность была скорее очаровательной и милой, а не красивой.

Если уж на то пошло, она, возможно, обладала небольшой пухлой привлекательностью с точки зрения пропорций овцы. Тем не менее, у нее был такой же объем волос, как у человека, и что было меньше, чем у большинства Овец; ее вид периодически менялся на пальто, и племя Изогнутых Рогов часто шило одежду и ткани из мехового сарая.

Здесь следует упомянуть, что в то время как в природе только у баранов растут рога, племя Изогнутых Рогов также выращивало рога без учета пола (и также было у их тезок). Тем не менее, мужские рога были длиннее и острее, в то время как женские рога были совсем крошечными, выглядя как украшение и гораздо более изящными.

- Извините за беспокойство.

Молодая Овечка, узнавшая о специфике нынешней ситуации, поклонилась двум Длинноухим. Ее глаза были прозрачными, а зрачки редкого фиолетового цвета, словно сверкающий высококачественный сердолик.

- Все в порядке. И вместо того, чтобы тратить время на бессмысленные жесты, мы должны идти. - Рангка понятия не имел, почему Лейбит согласился взять принцессу Изогнутых Рогов с собой, но он не мог отказаться, когда это случилось, и просто проворчал: - Время не ждет ленивого кролика.

Девушка почувствовала нетерпение Ранжки и поэтому ничего не сказала, спокойно следуя за ними на обратном пути.

Это было скучное путешествие, пока Рангка не остановился, по-видимому, что-то почувствовав.

- В чем дело? - В тревоге спросил Лейбит.

Рангка вытащил из своей шляпы одну-единственную прядь меха, которая извивалась и изгибалась, как гусеница, словно живая.

- Это сердечная струна, пропитанная магией, которую твой отец дал мне перед нашим отбытьем.

Редко кто из нечеловеков мог использовать магию, и только шаманы были способны на колдовство; за исключением людей, которые пробуждали свои древние родословные, чтобы получить псевдомагию.

Их колдовство напоминало божественное искусство различных церквей на Восточном континенте, но поскольку духи предков не были богами, и каждое племя поклонялось другому духу, соответствующий бог не мог быть создан и существовать только в форме ростков. Это, в свою очередь, оставило нелюдей с неполной системой священных искусств, которая в конечном итоге превратилась в магию - особую отрасль, которая не требовала высокой божественной энергии, вместо этого нуждаясь в совместимых условиях для активации, в основном с помощью ритуалов или движений.

Темное колдовство Меченосца и боевое колдовство Длинноухих были включены в эту область. Именно потому, что магия была эквивалентна магии Восточного континента с точки зрения нелюдей, они считают ее способностью, которой обладал их вид. Поэтому, хотя темная магия Меченосца нарушает некоторые табу, другие нелюди не слишком протестовали, когда он использовал ее, чтобы претендовать на место вождя своего племени.

С другой стороны, шаман Длинноухих был очень стар и умер тогда, когда они переехали в свое новое поселение. Более того, в их племени еще не был официально избран новый шаман из-за горстки кандидатов, которые могли бы принять участие в списке, поэтому их пожилой вождь племени тоже должен был играть роль шамана.

Тем не менее, Длинноухие не были дураками, несмотря на то, что были уязвимы, и поскольку игроки не сдерживались, их племя вскоре разработало метод общения на больших расстояниях.

Будучи поставленными из-за этого на заднюю ногу, Длинноухие быстро спросили игроков о деталях, но, к сожалению, эта способность требовала обращения в Церковь Бога игр, а также, они должны были стать истинными верующими.

Даже Ранга, один из Длинноухих, который уже планировал заявить о своей вере в Бога Игр, не смог сразу забыть о своем почтении к своим предкам, которое росло и накапливалось на протяжении многих лет, и просто перенести свою веру на новую сущность... поэтому, до этого момента ещё не появилось ни одного Длинноухого игрока.

Поскольку форумы игроков, следовательно, оставались недоступными, вождю Длинноухих пришлось сдаться и спросить игроков о других способах общения на больших расстояниях.

Именно тогда один из игроков рассказал, как они поддерживали контакт до того, а именно с помощью форума.

В то время игроки часто оживали в отдаленных местах после того, как они умирали в подземелье или на мероприятии. Они также должны были общаться в режиме реального времени, поэтому некоторые игроки просто согласовали значение для другого порядка, в котором они расположили свои баффы, чтобы после нескольких попыток другие игроки в группах могли сказать, что происходит.

Этот метод, конечно, не мог быть использован Длинноухими, так как они не могли видеть

полосу НР соплеменника или строку состояния.

Тем не менее, они были вдохновлены этой историей и разработали очень простую магию.

Эффект состоял в том, чтобы при помощи сердечной струны что-то соорудить, и тогда другая сторона поймёт её значение.

- Три поворота и два изгиба. - Мрачный взгляд Рангки тут же стал веселым. - Игроки возвращаются в нашу деревню.

- Наконец-то!

Лейбит тоже вздохнул с облегчением.

В конце концов, если бы только Длинноухие противостояли, они никогда не смогли бы по-настоящему постоять за себя, если бы более страшные нечеловеческие племена пришли по их душу.

- Что за игроки? - С любопытством спросила Вулсу, выслушав их, и догадалась, что двое других Длинноухих почувствовали облегчение. - Может быть, это какие-то магические звери, которых приручило ваше племя?

Тем не менее, в наше время было слишком хлопотно приручать магических зверей. Да, это хорошо для Восточного континента с их систематическими нациями и церквями, но Западный континент был гораздо более хаотичным, что даже человеческие территории всегда были охвачены конфликтом между феодальными военачальниками. Это означало, что поймать могущественного магического зверя уже было трудным делом, а приручить их, чтобы потом вывести другого зверя, словно типичного одомашненного зверя, было еще труднее. (чивооо бл... тут просто сначала было про то, как кто-то ловил зверя, делал трах-тибидох, и выводил зверя, а потом я прикинул что это какой то пи... и такого не может быть впринципе)

Даже на Восточном континенте самым успешно выведенным магическим зверем были только стаи виверн Церкви Славы.

Таким образом, даже если некоторым нелюдям посчастливилось поймать магического зверя и приручить его, их нужно было выпустить обратно в дикую природу, когда у существ была точка. Им придется подождать и посмотреть, сможет ли он вернуть его детенышей в их поселение, потому что магические звери могут стать очень жестокими в жару и угрожать всему племени.

Вот почему Вулса предположила, что игроки были какими-то могущественными магическими зверями, когда увидела, как облегченно вздохнули Рангка и Лейбит, узнав об их возвращении.

- Н-нет... Ух, как бы сказать... (а, нет. я был прав. звери зверей еб...)

Рангка рефлекторно стал отрицать это, но внезапно обнаружил, что Вулса не совсем ошиблась, когда подумал об этом. Те часто ели и пили то, что было у Длинноухих, и защищали их племя, когда случались неприятности, иногда помогая им с черной работой. Они покидали деревню, когда приходило время для одного из их пиршеств, прежде чем вернуться через некоторое время...

В этом отношении они определенно напоминали одомашненных магических зверей.

Как бы то ни было, Рангка никогда не осмелился бы прямо назвать игроков магическими зверями и содрогнулся, вспомнив, как они быстро уничтожили Тигров и Ночного Охотника.

- Хм, - Стал тянуть он торжественно, - Они существа более ужасные, чем магические звери, и вполне могут стать бедствием.

<http://tl.rulate.ru/book/36479/1427848>