

Глава 2: Зов Тенейдон.

- Хе-хе-хе, - посмеивался Виид, закутавшись в свой плащ.

Сейчас он был в горах Харсел и чувствовал, что стоит не на твердой скалистой почве, а на самих облаках.

- Великолепно. Подходящее для меня место.

После того, как ему удалось довести Ваяние Времени до среднего уровня, Виид решил бросить вызов некоторым сильным монстрам, и с ним была группа его оживленных скульптур.

Получив последнюю секретную технику, он мог выбирать чем заниматься дальше, а также уделить время своему скульптурному мастерству.

Но сейчас Виид прибыл в Горы Харсел, чтобы поймать легендарного йети.

Информацию о нём он почерпнул на информационном форуме Темных Геймеров:

[«Первооткрыватели».

Глубоко в Горах Харсел есть шанс встретить легендарных йети.

Проведя успешную охоту, Вы получите очищенные ледяные материалы, которые можно выгодно продать магам, практикующим ледяную стихию.

Также данные материалы могут использоваться для создания скульптур...

Согласно легендам, найти йети не так-то просто.

Оптимальный состав группы для поисков - 8 человек с минимальным 470-ым уровнем. Но даже при этом, существует немалый риск для всей команды. Рекомендуется наличие магов и жрецов.]

- Исходя из этого, йети должны быть как минимум 500-го уровня. Их широкодиапазонные ледяные атаки станут проблемой. Возможно, с Ваянием Мгновения я мог бы потягаться с ними. Ну что, нужно поймать одного и попробовать.

Виид собирался сосредоточиться на охоте и подборе трофеев, сражаясь с достойными монстрами в Горах Харсел.

Частые оползни и лавины приводили к тому, что появлялись всё новые подземелья, которые, правда, иногда требовалось еще найти, а затем расчистить в них проход.

Он уже сталкивался с подобным, когда во время своих странствий по пустыне некоторые подземелья оказывались с заваленным входом. В них, как правило, водились самые опасные монстры, и такой опыт был как нельзя кстати для теперешнего ослабевшего Виида. Он внимательно изучал внешний вид и характеристики монстров, выясняя тем самым их слабые места и вырабатывая наиболее подходящую тактику для нападения.

Виид повел своих подчиненных к одной из трещин во льду.

- Мууууууууу.

Благодаря горнодобывающему навыку и использованию кирки, иногда ему удавалось добыть странные минералы.

Минералы выглядели как сухой лед и являлись магическими ингредиентами 2-го класса.

А те минералы, которые были похожи на драгоценные камни, встречались только в особых местах, и могли легко распродаться по хорошей цене.

- Охотясь, я чувствую себя как дома.

Монстры в подземелье были на поздних 400-ых уровнях, и Виид легко справлялся с ними. К тому же у него была Союн, два жреца от Церкви Фрей и оживленные скульптуры, которых он вызывал при необходимости.

Бахаморг, Цербер, высший эльф Элтин, Герника, Севилль и многие другие.

- Гол-гол-гол, если так пойдет дальше, я умру от переутомления.

- Муууууууу, наше бремя слишком тяжело. Можно мне назад в Мору к коровам?

Золотой Человек специализировался на магии огня и стрельбе из лука, а Желтоватый выступал в качестве грузчика.

- Грааааааа!

А в небе над Горами Харсел летал Ледяной Дракон! Климат здесь был холодным, так что он в полной мере мог продемонстрировать свою силу.

- Ге-ге-ге-ге.

Церковь Фрей благословила Мору, так что спустя долгое время у Виида наконец-то появилась возможность призвать даже Черного Имуги. Эти двое были самыми грозными существами во всей области. Обычные монстры боялись даже на глаза им показаться, понимая какой легкой добычей они могут стать.

А правители Гор Харсел и вовсе не рисковали приближаться к местам обитания ледяных монстров.

Здесь, среди высокоуровневых монстров, Ледяной Дракон позиционировал себя как настоящий король! А возле него постоянно околачивался мерзко-характерный Имуги.

- Граааа!

- Не шуми!

- Гр-гр-гр!

- Правда? Разве тебя не освежил утренний дождик?

Ледяной Дракон тут же спрятал свои большие глаза. Единственным человеком, кого он слушал - был Виид.

У Ледяного Дракона был 520-ый уровень, и он прямо таки излучал достоинство. А его Ледяное Дыхание имело по-настоящему разрушительное воздействие.

Новички и обычные игроки были бы сильно изумлены тем, как охотится Виид. Благодаря своим странствиям в пустыне, он мог превосходно распоряжаться любым своим навыком, а его оживленные скульптуры делали его группу по-настоящему универсальной.

- Возьми Виверн и зачистите всех монстров вон там.

- Хорошо, Хозяин.

- Как закончите, не идите играть, а сразу доложите мне. Или пушу вас на деликатесы.

- Мы всё сделаем.

Ледяной Дракон и Виверны облетали Горы Харсел, вынуждая монстров прятаться по подземельям, где их уже поджидал Виид и другие оживленные скульптуры. Кроме того, группа Ледяного Дракона загоняла их в расщелины и к обрывам, где они становились легкой добычей для стрел и магии.

- Беглый Огонь!

Па-ра-ра-ра-ра!

Стрелы с поразительной скоростью вылетали из лука высших эльфов, который держал в своих руках Виид.

- Куваак!

- Кууек! Люди...

- Трусливые людишки...

- Вы застрелили 15 Ледяных Троглодитов.

- Вы получили опыт.

- Хех, неплохо. Моя сила... Ледяной Дракон, Виверны, вы что делаете? Часть монстров убегает! Это как прийти в ресторан и получить плохо-прожаренное барбекю! А ну живо догоните их!

Раньше он не уделял особого внимания своему уровню и прикладывал все усилия только для

- Желтоватый, что-то мне скучно. Не хочешь поиграть со мной в одну простую игру?

- Муу?

- Тебе ничего не нужно делать. Просто стань вот здесь.

Желтоватый стал рядом, словно охранник.

- Хозяин, а эта игра связана с тяжелой работой?

- Нет, абсолютно не связана. Она ничем не отличается от того, что ты обычно любишь делать.

- Я сделаю всё, как Вы скажете, Хозяин.

- Ты наверное голоден? Давай перекусим.

Виид вытащил несколько принадлежностей для приготовления пищи и начал кушарить. Сладкое и душистое травяное рагу!

- Не стесняйся, кушай.

- Вы действительно даёте это мне?

- Я для тебя и делал это блюдо.

Вкус пищи был просто небесным. И вскоре после окончания перекуса, Виид прокричал:

- 1-ая Виверна!

А затем Виид приказал Виверне поднять Желтоватого.

- Возьми его и отнеси вон туда, чтобы приманить монстров.

- Кувееееек!

Вкусно пахнущего Желтоватого использовали в качестве приманки!

Виверны были достаточно сильны, чтобы дать отпор любому монстру, а монстры, в свою очередь, не хотели вылезать из своих нор без особой на то причины.

Горы Харсел всегда были привлекательным местом для лучников, которые обожали такую местность из-за благоприятных условий для ведения обстрела. Хоть всё вокруг и было покрыто льдом, но на скалах могла расположиться целая сотня лучников.

Другими словами, это место было великолепным охотничьим угощем!

И Виид решил воспользоваться аппетитным видом и запахом Желтоватого.

Конечно, если бы ситуация стала слишком опасной, то он бы использовал Ваяние Времени. Его оживленные скульптуры были слишком ценны, чтобы жертвовать ими.

- Это самая безопасная охота.

Хоть обычные игроки и помогали Королевству Арпен преодолеть опасность, но в целом война была выиграна именно благодаря Вииду. И его оживленные скульптуры, включая Бахаморга,

сыграли в этом далеко не последнюю роль.

Для того, чтобы уменьшить риск, Виид собрал весь свой отряд.

- Эй, монстры, обед подан!

В Горах Харсел появился летающий бык.

- Куек?

На Желтоватого клюнули все: слабые, средние монстры и даже легендарный йети.

Целое стадо монстров хотело полакомиться свежей говядиной.

А позади всех брёл легендарный йети.

Виид продолжал стрелять, однако такую форму жизни обычными стрелами так просто не убить.

Йети окружил себя тридцатиметровой вьюгой, которая отражала все летящие в него стрелы.

Вот почему группа Темных Геймеров, называющая себя «Первооткрыватели», оказалась в бедственном положении после того, как встретила с йети.

Элементарный здравый смысл подсказывал, что в такой ситуации следует вооружиться предметами, снижающими действие магии холода, и использовать узкие горные проходы.

- Его можно назвать боссом этой местности. Время - деньги. Даже самых крутых парней можно укротить, если выбрать правильный рельеф. А в этом как раз дефицита нету.

Глаза Виида засветились:

- Все! Берем его в клещи!

Виверны отвлекали внимание йети, быстро перемещаясь в воздухе. В это самое время Ледяной Дракон наносил своим хвостом по голове йети болезненные удары. Черный Имуги выдыхал пламя, Золотой Человек стрелял огненными стрелами, А Виид и Союн напали на него спереди и сзади.

Ближний бой против легендарного йети был далеко не прост из-за окружавшей его низкой температуры. Но как только в его броне образовывалась брешь, йети мог оказаться в критической ситуации.

Благодаря обручальному кольцу Слоуа, Виид часто воевал на пару с Союн.

- Хуби-шви! - выкрикнул что-то йети, и в Виида ударил разряд молнии.

- Кхе!

- Вы получили мощный магический удар, в результате чего Ваше Здоровье уменьшилось на 29,203.

- Ваше тело заморожено.

Вы временно парализованы.

Защита снизилась на 63%.

Пока Вы заморожены, любые атаки нанесут в 7 раз больше урона, чем обычно.

- Что за... Он гораздо сильнее, чем было написано!

Вряд ли Первооткрыватели солгали. Возможно, они просто не сумели определить, что йети особенно силен в магии молнии и льда. В Горах Харсел все были с атрибутом льда, так что эта магия, естественно, была наиболее сильной.

Тем не менее, У Виида тоже не все вещи были из разряда обычных.

- Божественная Рыцарская Броня, благословленная Гестией, вывела Вас из состояния заморозки.

Вы вышли из аномального состояния.

В это самое время Золотой Человек, Ледяной Дракон, Желтоватый и Союн сдерживали натиск освирепевшего йети.

Он увидел, как упала Союн, пытаясь заблокировать мощный удар огромного зверя.

- Ваш компаньон, с которым Вы разделили общую судьбу, находится в опасной ситуации.

7,548 Вашего Здоровья будет передано ей.

У Виида осталось не так много здоровья, так что он не мог передать ей больше. Тело Союн парализовало атакой йети и её сопротивление быстро падало. Если он промедлит, то она либо заморозится окончательно, либо йети её просто добьет.

Союн не была слабой, но, сражаясь с Виидом, она не входила в своё состояние неистовства.

Легендарный йети источал по-настоящему экстремальный холод.

- Немного опасно... Эх, даже не знаю! - замешкался Виид, а затем выкрикнул, - Ваяние Мгновения!

Мир замер. Как только навык сработал, течение времени тотчас же остановилось.

Легендарный йети, выплёвывающий слова активации очередного магического удара, будто окоченел.

Горы Харсел - таинственное, но в то же время и очаровательное место. Нормальные люди посчитали бы, что окружающая среда чересчур уж негостеприимна, но Виид находил её довольно привлекательной.

Чистый белый снег и лёд. Разрозненные снежинки замерли в воздухе, отражая бледное солнечное сияние.

Но у Виида не было времени наслаждаться красотой этого мира, и он начал двигаться.

Он вошел в зону вьюги и начал кромсать йети.

- Техника секущего ножа лунного света!

Перемещение своего тела в застывшем мире приводило к потере Живучести. И кроме базовых атакующих навыков, он больше ничем не мог пользоваться. Так что он решил использовать именно тот навык, которым владел лучше всего.

Свет, исходящий из меча Виида, нанес йети семь последовательных ударов.

- Вы нанесли критический удар!

Удар меча был совершен на скорости, выходящей за рамки Вашего воображения.

Из-за того, что меч превзошел свои ограничения, его прочность снизилась на 43%.

- Увииниик!

Удары были мощными настолько, что четырехметрового йети вогнало глубоко в лед.

Во-ру-ру-ру-рунг!

Даже земля затряслась, словно произошло небольшое землетрясение. Тело легендарного йети целиком было вбито в лед.

- Легендарный йети в замешательстве.

Невиданная мистическая атака привела его в настоящий ужас.

Впервые йети испуган настолько, что растерял почти весь свой боевой дух.

- Хе-хе, - улыбнулся Виид, - Как и ожидалось.

- Вы потратили 47 Энергии Мгновения.

Живучесть уменьшилась на 21%.

Ваше тело отдало много сил, так что в течение 16 секунд Вы будете находиться в изможденном состоянии.

Вы вышли за пределы своих физических способностей, так что на некоторое время Ваши Сила и Ловкость уменьшатся.

- Кха!

Половина оставшейся Живучести исчезла в мгновение ока!

Как правило, каждый воин беспокоился о своей Живучести только во время серьезного сражения. Немыслимо было умереть из-за её потери в ходе обычной охоты.

«В будущем нужно будет что-то делать со своей Живучестью. Ваяние Времени, конечно, крутая штука, но выжимает из меня все соки. Нужно использовать его вместе со Скульптурным Разрушением»

Виид думал о том, как в будущем можно уменьшить физическую нагрузку.

- Гол-гол-гол, великий Хозяин!

- Муууууу, как храбро.

Виид заслужил похвалу своих оживленных скульптур и решил не терять возможности.

- Все в атаку!

Охотничья группа пришла в движение!

С неба неустанно атаковали Ледяной Дракон и Виверны. Даже Желтоватый, который не особо любил драться, бесстрашно ринулся в атаку вместе с Имуги.

- Вы успешно завершили охоту на легендарного йети.

Благодаря проявленным боевым качествам, Ваша Сила увеличилась на 1.

Стойкость увеличилась на 2.

Слава увеличилась на 267.

- Исследование Гор Харсел увеличилось на 0,2%.

После того, как Вы полностью исследуете Горы Харсел и достигнете 100%, сопротивление и защита в бою с местными монстрами станет существенно выше.

Исследование можно увеличить за счет прохождения подземелий.

Первая охота – всегда самая сложная. Так что Виид активно стал использовать рельеф местности и оживленных скульптур, чтобы расправиться и с другими легендарными йети. Йети даже попытались покинуть этот район, или спрятаться в своих пещерах.

Виид неожиданно для самого себя установил, что йети боятся высоты и на возвышенностях не могут должным образом использовать свои навыки. Кроме того, в длительной схватке они тоже были куда слабее, так как имели низкий уровень восстановления здоровья.

Однако, по сравнению с другими монстрами, их сила была подавляющей. Они могли метать громадные куски льда и делать засады, спрятавшись в снегу.

– Это немного отличается от информации, полученной от Темных Геймеров. Способности и мощные атаки йети ставят их на две головы выше обычных высокоуровневых монстров. Ну, по крайней мере, они стоят того, чтобы на них охотиться.

Виид всегда допускал, что в полученной информации может быть определенный процент неточности.

Так что после того, как определенное место исследовалось еще большим количеством игроков, то и данные о нём становились подробнее.

– Я не могу оставить их в покое. Найти еще одного!

Порочный рейд по Горам Харсел пошел по второму кругу.

Виид исследовал Горы Харсел и уничтожил 17 легендарных йети. Кроме того, пострадали и другие монстры, и в результате он поднял 6 уровней.

За монстров с уникальными характеристиками, таких как легендарный йети, можно было получить дополнительный опыт. Кроме того, в прогрессе помогали и новооткрытые подземелья, за которые давался двойной опыт.

Благодаря этому Виид поднял свой уровень с 429-го до 435-го с беспрецедентной скоростью.

Существенное влияние оказывало Ваяние Времени, которое помогало справиться с монстрами любой сложности.

Тем не менее, этим Виид не насытился.

– Думая о других людях, моим ногам всё ещё не хватает мышечной массы.

Бадрей был сильнейшим человеком на Версальском Континенте, так что Виид не чувствовал никакого удовлетворения, сколько бы уровней не поднимал.

Кроме того, ему следовало бережнее распоряжаться Энергией Мгновения.

Количество энергии, полученной им за время правления Королевством Арпен и в ходе своих приключений, значительно сократилось. Он использовал её только тогда, когда действительно попадал в смертельно-опасную ситуацию, и сейчас её осталось всего 163.

Тем не менее, лучше было иногда воспользоваться Ваянием Времени, чем пожадничать и умереть.

В эти моменты он мог расслабиться и привести свою группу к победе.

- Это похоже на поездку в такси. Даже 1-го уровня хватает для комфортного использования.

Виид хорошо попрактиковался в использовании Ваяния Времени.

- Безусловно, это боевой навык. И никакого отношения к искусству он не имеет. Да, скульпторам он отлично подходит, но не в их профессии.

Виид и Союн продолжали тщательную зачистку Гор Харсел.

На одной небольшой горе они наткнулись на вулканическое озеро. Давным-давно здесь был кратер, но теперь в нём плескалась кристально-чистая вода, с зарослями травы и деревьями вокруг.

Дзынь!

- Вы обнаружили райский уголок в Горах Харсел.

Благодаря тому, что Вам удалось отыскать спрятанное ото всех место, Ваша Слава увеличилась на 1,380.

Если Вы сообщите о своей находке представителям королевской семьи или дворянам, то получите награду.

Виида немного разочаровало это открытие.

- Значит, здесь не поохотиться.

Тем не менее, немного поразмыслив, он пришел к следующему выводу:

- Какой же я дурак. Это секретное место еще никто не исследовал. Здесь наверняка может расти куча полезных лекарственных трав.

Виид со скоростью пули обшарил всю местность, отыскав травы красного цвета для лечения Здоровья и желтого для восполнения Живучести. Все эти лекарственные травы можно было

продать по очень высоким ценам.

- Идентификация!

- Желтые лекарственные травы Гор Харсел.

Расходуемый предмет.

Выращены в идеальных условиях и обладают прекрасным качеством.

Травы крайне полезны для восстановления Живучести.

Обладая знаниями о лекарственных травах, с помощью этого типа растений можно восстанавливать Живучесть даже у пожилых людей.

Могут быть проданы по высокой цене.

- Красные лекарственные травы Гор Харсел.

Расходуемый предмет.

Невозможно установить цену для дальнейшей продажи.

Травы, которые помогают в заживлении ран.

Выдавлив из них сок и выпив его, Вы восстановите часть своего Здоровья.

Дополнительным преимуществом является временное увеличение максимального запаса Здоровья.

«Я нашел джек-пот!»

Эти травы были чрезвычайно редки, и на их созревание требовалось не менее 10 лет.

Лекарственные травы такого качества росли только глубоко в подземельях или в настолько отдаленных местах, что трудно было даже их оценить.

Даже здесь их было совсем немного.

Однако можно было с уверенностью сказать, что место, где не ступала нога человека – было настоящим золотым дном!

- Хе-хе-хе, продав эти желтые травы на рынке... Нет, я должен припасти их на будущее.

Виид посмотрел на Союн, которая сидела на берегу, окунув ноги в воду.

Он собирал их не для себя! Всё что делалось – было исключительно для неё!

До сих пор она оказывала ему всяческую поддержку, так что когда-нибудь и он мог помочь ей с помощью этих трав.

Весь его опыт свиданий был основан на увиденных по телевизору сериалах и случайных фильмах.

- Ну, я не так уж и много знаю про отношения.

Виид аккуратно упаковал травы в свой рюкзак. В зависимости от его знаний о лекарственных растениях, их обработка могла стать крайне эффективной.

- Эх, лучше бы конечно продать их... Но тут уж ничего не поделаешь.

У Виида был по-настоящему волчий характер.

И вдруг что-то маленькое захлопало крыльями прямо у него перед носом.

- Ты...

- Здравствуйте-здравствуйте. Рада видеть тебя.

Вокруг Виида наматывала круги маленькая озорная фея.

- Приветствую, мне тоже приятно. А Вы кто? – с небольшим беспокойством спросил Виид.

- Плохо. Очень плохой. Ты забыл. Плохой человек! Нужно бросить тебя посреди океана!

Виид окунулся в свои воспоминания.

Феи были маленькими и различить их по отдельности было совсем не просто. Но конкретно этот экземпляр был ему знаком.

- Подожди-ка. Вспомнил! Я уже видел тебя! Ты летала вокруг Королей Фей, когда я рассказывал ей о Джиголесе.

- Всё верно. Рада видеть тебя, мой друг.

Союн услышала, что Виид с кем-то разговаривает и решила подойти.

- Здравствуйте. Какой маленький ребенок.

- Да, добрый день. Вы красивый человек и друг моего друга.

Фея отодвинулась от носа Виида и нерешительно протянула палец к лицу Союн. Феям нравились красивые девушки.

- Зачем ты здесь? - серьезным тоном спросил Виид.

- Да. Точно.

- ...

На это Вииду нечего было ответить. Когда-то он получил задание от Королевы Фей! И до сих пор не разобрался с ним!

Его близость с феями была довольно высокой, но если он откажется от задания - всё может измениться.

- Королева приказала мне доставить тебя к ней.

- Хмм, что... Я очень занят и сейчас неподходящее время, чтобы нанести ей визит.

- Да? Эх, как жаль. Но Королева услышала от духов, будто у тебя для неё что-то есть. Разве не так?

- Чего?

Виид всерьез задумался.

Задание Королевы Фей Тенейдон было связано с расстроенным драконом. И для его решения, первым шагом было - отправиться в Лес Красного Тростника.

Не так давно, когда Виид сразил Асоллета, он получил Зеркало Серебряного Дракона Йускелланды.

В то время он совершенно не подозревал, что эта вещь может сыграть какую-то роль в будущем и неосознанно, убив Асоллета, завершил и другое задание.

Иногда такое случалось, когда игроки получали предметы, необходимые для выполнения задания, совершенно при других обстоятельствах, и это позволяло сэкономить им время.

«Что ж, это задание всё равно висит...»

Виид был тем, кто прошел задание S класса с минимальными шансами на успех. Так что его плечи поднялись, спина выпрямилась и он проговорил:

- Фея.

- Да?

- Пора увидеть Королеву.

Великая Душа Пустыни избрала воина Байбучи.

Великая Душа Пустыни избрала воина Камчо.

Великая Душа Пустыни избрала воина Хейсо.

Тени Земли могут продолжить выполнение задания Великого Императора Пустыни.

- Это успех.

- Да, но ущерб всё равно слишком велик. Из 400 воинов, только 20 пережили этот вызов. Дальше будет еще сложнее.

- Угу, но раз у нас осталось пусть даже 20 пустынных воинов, мы еще не проиграли.

Тени Земли завершили 9-ое последовательное задание.

Пустынные воины признали их, и они стали им помогать.

- Стать правителем пустыни - мечта каждого воина. Вы достаточно сильны, но еще не настолько опытны, чтобы возглавить наших воинов.

- Пустыня закаляет. Тем не менее, стать владыкой пустыни совсем непросто. Наше племя с радостью примет Ваше предложение о сотрудничестве.

Тени Земли помогали пустынным племенам в преодолении их проблем. Абсурдно сильные пустынные воины проходили подземелья одно за другим и убивали сильнейших монстров.

Они приложили максимум усилий и закончили 9-ый этап. Пустынные воины храбро бросались на монстров и без колебаний сражались друг с другом.

Междоусобная вражда пустынных племен была неконтролируемой.

Разведка, раскопки, исследования, немного удачи и принятие правильных решений - всё это помогло Теням Земли справиться со всеми трудностями.

Несмотря на потери в рядах пустынных воинов, задание прогрессировало.

Воин Борс. Воин с невероятным мужеством, силой и интеллектом. Тени Земли предполагали, что именно он - наиболее вероятный кандидат в императоры пустыни. Однако Борс попал в ловушку с другими 340 воинами, и Тени не смогли вылечить его раны.

- Для меня было честью идти дорогой Великого Императора... Моё племя... Пожалуйста, не говорите им о моём трусливом конце, - прошептал Борс и скончался.

К счастью, подобные вещи не снижали боевой дух других пустынных воинов.

- Наш соперник мертв. Это хорошие новости.

- У-хе-хе-хе. Он сделал что-то глупое. Я, Байбучи, стану императором!

- Жертва Борса не будет напрасной. Я, Камчо, добьюсь того, что пустыня вновь станет процветать!

- Если бы я, Хейсо, оказался в его положении, то не стал бы колебаться. Путь Великого Императора требует удачи, но не терпит трусости.

Наблюдая за болтовней пустынных воинов, Тени Земли слегка волновались.

Если Императором станет человек со злым сердцем, то весь континент может пострадать.

- У этих воинов поразительная скорость роста.

- Я думаю, что пустыня накладывает свой отпечаток на тех, кто здесь живет, чтобы они стали более сильными.

- Воины, которые проходили подземелья вместе с Виидом, росли в 3-4 раза быстрее.

- Смогут ли эти люди добиться успеха на своем пути?

- Наверное, они могли бы и без нас справиться.

Пустынные воины без устали бросали вызов дороге Великого Императора.

Как минимум 40,000 шло этим путём.

Виид продемонстрировал беспрецедентную силу, и его наследие покоилось где-то в недрах пустыни. Но воинам не так просто было отыскать реликвии Великого Императора. Легенды о нём заставляли кровь кипеть в их жилах.

Дзынь!

- «Пустынный Верблюд».

Из уст в уста передавалась легенда о пустынном верблюде, который мог передвигаться быстрее ветра.

Во времена пустынной эпохи Великий Император сражался верхом на Двугорбом Верблюде.

После того, как Великий Император Виид ушёл из этого мира, Двугорбый Верблюд вернулся домой, в пустыню.

Укротив его, Вы получите немалую помощь.

Уровень сложности: S.

Награда: Двугорбый Верблюд.

Ограничения:

В пустыне осталось всего 34 верблюда, берущих начало от своего предка – Двугорбого Верблюда.

Тени Земли загорелись новым заданием.

От одной только мысли о возможности пройти всё задание, их сердца наполнялись радостью.

- Гмм, жарко до смешного.

5-ый МЕЧ и другие ученики стояли под палящим пустынным солнцем.

Они погибли в бою против Империи Хэйвен и стыдились своей слабости.

- Я убил всего 50 рыцарей... Это позор!

- Я был слишком слаб и уничтожил всего 1,000 воинов. Мне никогда не смыть этот грех.

- Вам нечего стыдиться. Моей силы хватило только на 60 магов. Я не квалифицирован, чтобы носить меч.

Ученики сожалели о том, что у них так много слабых мест. Они хотели защитить Королевство Арпен, но всё, что им удалось – это убить всего лишь 160,000 человек.

Каждый из них убил чуть более трехсот воинов.

Рыцари Пудинга пошли в мощный штурм, но так и не смогли прорвать Империю Хэйвен.

Часть из них оказалась среди северных игроков, часть добралась до тыла своего противника, где и была уничтожена. А когда они бросились напролом – то просто были накрыты дальними магическими атаками.

Им удалось смешаться с вражескими рыцарями и солдатами, и прикрываясь ими, получить небольшую передышку. Помимо этого, они развалили несколько повозок со снабжением Империи и убили часть лучников.

Большинство из них погибли, но каждый получил немалую славу и достижения благодаря своей бесстрашной борьбе.

1-ый МЕЧ, инструкторы и ученики были по-настоящему великими бойцами.

Но 3-ий МЕЧ получил такие достижения, которые у всех вызвали зависть, так что 230 МЕЧей

отправились в пустыню в надежде стать еще сильнее.

326-ой МЕЧ вернулся после разговора с местными жителями и доложил 5-му МЕЧу:

- Существует задание, связанное с императором пустыни. Игроки, живущие в городе, могут принять его.

- И о чем оно?

- Нужно помочь пустынным воинам обрести наследие Великого Императора.

- Женщины тоже в нем участвуют?

- Нет, только мужчины.

- Ха, значит там ничего интересного и нужно просто убивать.

- Да, всё верно.

5-ый МЕЧ и другие решили отказаться от задания. Они не хотели заморачиваться с ним, так как не встретили бы ни одной женщины!

- 326-ой МЕЧ, я слышал, что это задание подразумевает необходимость вести за собой пустынных воинов? - внезапно поинтересовался 80-ый МЕЧ.

- Да, брат. Мне сказали, что это очень не просто, а пустынные воины дерутся как дьяволы.

- Разве это не просто?

- А?

- Если мы изобьем их, они будут слушаться?

- Ах, да, есть такой способ.

Жесткие и храбрые пустынные воины были обычными людьми по сравнению с МЕЧами. И подобное дело не представляло для них никакой сложности. Проблему можно было легко решить путем избиения пустынных воинов.

- Монстры здесь не такие уж тяжелые и мне скучно. Мы делаем одно и тоже каждый день, так что давайте немного расслабимся и зададим им взбучку.

5-ый МЕЧ, выслушав такие аргументы, согласно кивнул:

- Ну, это не лишено смысла.

- Мы воспользовались нашими головами и выбрали правильный путь.

5-ый МЕЧ вспомнил давний-давний разговор со своим учителем.

- Однажды Учитель-ним сказал мне: «Пока другие полагаются на свои головы, мы должны укреплять наши тела».

- Нам он тоже так говорил. Может, другие люди и живут с помощью каких-то трюков, но у нас есть наши мускулы.

Любая проблема должна быть решена с использованием мышечной силы. И как правило, для того, чтобы другие люди становились сговорчивее, хватало одного только вида накачанных мускулов с выпирающими венами.

- Давайте побьем там всех и сделаем это задание.

- Да!

Таким образом, 5-ый МЕЧ и ученики с запозданием решили принять участие в задании Великого Императора.

<http://tl.rulate.ru/book/487/13425>