Добираться до границы с Эграми нам пришлось достаточно долго. Стоило нам войти в лес, являющийся приграничной территорией, как количество монстров возросло на порядок. Милана и Сиси решили не собирать рейд, а пройтись десяткой. Состав команды был такой:

Я, Сиси, Маркела, Шачи Пачи, Скайнет, Агата, Сэм, Гу-Гу, Вейрон и 5-5-5. Из всех присутствующих, Пятерку я видел в игре впервые:

Имя – 5-5-5.

Гильдия - FF

Мирный Класс – Огнеборец.

Уровень – 45.

Его класс «Огнеборец» был полу-танковым из-за его уникальных навыков «Поглощение Магии» и «Огнеупорная Броня». Поглощение магии – навык повышающий сопротивление магическим атакам на 30%, что являлось имбой на данном этапе игры. Возможно, Пятерка единственный игрок на данный момент, который может танковать магических РБ. Второй навык «Огнеупорная Броня» - окружает игрока всполохами огня, которые повышают сопротивление магии огня на 15% и физическое сопротивление от касательных ударов на 30%. Завалить Пятерку можно, только если атаковать в лоб, или огромной толпой рдд. Этот класс был мирным, поэтому урон от «Булавы», основного оружия Пятерки, был снижен на 60%. Сам Пятерка был кузнецом, специализирующимся на ремонте. Любая броня до «Героика», могла быть им починена до 70-90% прочности. А вот «Героик» он мог попытаться починить с шансом в 50% на ухудшение параметров брони.

Пятый присоединился к нам по одной простой причине – огромное сопротивление магическому урону. По разведданным Миланы, игроки смогли пройти три сектора, застряв на четвертом. Уже во втором секторе появлялись магические мобы, которые специализировались на дальних магических атаках. А в четвертом появились магические боссы, которых пока еще никто не смог уничтожить.

Каждый сектор повышал уровень обычных мобов на единичку. Боссы были вне этого повышения, появляясь перед игроками с совершенно различными уровнями от 40 до 65. Мало того они еще и классифицировались по-разному – Мест-Боссы, Боссы, Лорды, Рейд-Боссы. При переходе с 4 сектора на посольскую землю, игроки завалили трупами «Лорда», который специализировался на магических атаках.

***

Пройдя через особенно густые кусты, мы вышли на огромную просеку, разделяющую два леса. В другом лесу были видны небольшие, обвитые лианами, домишки, из которых выглядывали вооруженные Эгры.

Вы вступили на территорию Эгров.

Текущее отношение Эгров к вам «Неприязнь».

Благодаря эффекту «Проходной Жетон Пастыря Камира», отношение Эгров к вам и вашей группе изменилось.

Текущее отношение Эгров к вашей группе – «Любовь».

Срок действия – 72 часа.

- Мы на территории Эгров. Время пошло. – сообщил я группе.

- Как весело! – Шачи была заряжена позитивом, после нашего последнего фарма в Песчаном замке. – Впервые иду с такой огромной толпой друзей выполнять квесты! Это так меня мотивирует!

- Ты отпросилась у отца? – поинтересовалась у нее Сиси.

- Да. Он сказал. – Шачи сморщила лоб, пытаясь изобразить голос отца. – «Хорошенько проведи время с друзьями!»

- Помнится, он у тебя много работает? – спросил я у Шачи.

- Ага, но он всегда приходит на ужин, который я готовлю. – гордо сказала Шачи. – Но, не переживай, я приготовила все заранее, так что до завтра буду полностью свободна!

Радостно болтая, мы продолжили двигаться вглубь территории эгров.

****

Первый сектор.

Его мы прошли насквозь, не задерживаясь нигде. Это был 40 уровневый сектор, где фармили ингредиенты с магических животных. При подходе к домику, к нам вырвался один из Эгров, который миролюбивым тоном, предложил нас проводить до «Посольской земли». Благодаря этому, мы сократили свой путь как минимум на пару часов.

Посольская земля.

Огромные деревья, стоящие в десятках метров друг от друга. Обвитые различными травами и лозами домики, расположились на всевозможных уровнях этих деревьев. Эгры, разных полов и возрастов, носились по всей территории. Игроков здесь было немало, но все они здесь были по одной причине – Безопасная Зона. Не смотря на плохое отношение к ним Эгров, они могли здесь починить свое снаряжение, купить зелий и немного отдохнуть.

После открытия «Посольской Земли», основные гильдии БМ, подтянули сюда все свои элитные группы от 40 уровня. Первые два сектора позволяли фармить ингредиенты, а третий и четвертый были оккупированы топами, которые фармили мобов, тем самым повышая репутацию для прохождения через «Посольские земли» в пятый сектор.

- Нам нужно зайти к послу, передать документы от короля. – идя за пограничным Эгром, сказала Скайнет. – Иначе наше путешествие будет бессмысленным.

- Так мы туда и идем. – пожав плечами, сказал я. – Я вообще, надеюсь, что нас проводят поближе к столице.

- Врятли. – скептично сказала Милана. – Если бы все было так просто…

****

- Уважаемые Игроки! Рад вас приветствовать на «Посольской земле»! – перед нами стоял огромный полуэльф-полудуб. – Я посол Эгров Дуб-Эг. – представился обладатель кроны дуба вместо волос.

- Мы тоже рады с вами познакомиться, уважаемый Дуб-Эг. – вперед вышла Наталья. – Мы прибыли с письмом от нашего короля. – легким движением, она достала письмо. – Наш король отправил лучшие силы Игроков для помощи вам.

- Да? – после прочтения письма, лицо Дуб-Эга сморщилось, как от кислого лимона. – Отправить свежеиспеченную баронессу со свитой. Это его лучшие силы? – его голос охладел на десяток градусов, но переведя на меня взгляд, он изменился в лице. – Что? Что я вижу? Это жетон, подаренный нашим правителем Пастырю Камиру!? – Дуб-Эг подошел ко мне вплотную. – Где ты нашел этот жетон, Игрок? – его рука превратилась в корни, опутавшие мою шею. – Говори быстро! Пока я не уничтожил тебя!

- Я.. кх.. Пастырь… Ученик… - прохрипел я, смотря на быстро убывающую полоску здоровья.

- Чтоооо??? – заорал Дуб-Эг, отпуская меня. – Ты?.. Не может.. – он поднял меня с пола и посмотрел мне в глаза. – И вправду… Пастырь! – закричал он, а стражники зашумели после этих слов. – Неужели мы будем спасены?? Скажи Игрок, зачем тебя послал Пастырь Камир? – подняв меня на полметра от земли, Дуб-Эг впился в меня своими зелено-черными глазами без радужки.

- Учитель Камир, попросил меня посетить «Обитель Пастырей». – не раскрывая суть задания, ответил я послу.

- Значит ли это… - не отпуская меня, Дуб-Эг стал ходить взад вперед. – Что тебя отправили нам помочь? Или уважаемый Пастырь Камир еще не знает о наших проблемах? – он посматривал на меня после каждого вопроса, но не давал ответить. – Или в обители застряли послушники и Пастырь Камир послал тебя им помочь?

- Мы.. – я прервал Дуб-Эга. – Я прибыл с группой. Мы постараемся сделать все возможное, что бы помочь вам в столице.

- Правда? – в его наивных глазах появился намек на слезы.

- Правда. – кивнул я ему. – Как только мы посетим обитель, мы отправимся к вашему правителю и постараемся очистить его от скверны…

- Очистить? – глаза Дуб-Эга стали похожи на две огромные тарелки. – ВЫ… Вы… ВЫ вправду вернете разум нашему повелителю!??

- Кхм… - поняв, что я сболтнул что-то не то, я уже хотел начать объясняться, как выскочило оповещение:

Очищение Правителя Эгров.

Легендарное.

Задача: Найти способ вернуть чистоту разума Правителю Эгров.

Награда: Неизвестна.

Провал: Смерть Правителя Эгров.

Отказ от задания: Ваша репутация с расой Эгров – Абсолютная Ненависть.

- Эм… Да мы постараемся изо всех сил. – согласившись с заданием, тяжело выдохнул я. – А теперь вы не могли бы меня отпустить? – висеть в воздухе, поддерживаясь только руками-корнями, было не очень неприятно.

****

S- столица.

Pz - песчаный замок.

PG - пещеры гоблинов.

M - муравейник.

Римские цифры, это обозначение секторов. Без пропуска, игроки могут только переходить последовательно из 1 во 2, потом в третий и так далее.

http://tl.rulate.ru/book/5222/159736