

Множество ветряных клинков, броски костей и до жути острые когти которые режут камень как тофу, и до дурного высокая скорость перемещения в полете, сделало бой с гарпией тем еще кошмаром уклонения и 10% меткости. Это продолжалось четыре часа пока Мкаю наконец не удалось связать гарпию цепями, которые лишили ту своего основного преимущества, скорости, на своих двух она двигалась медленней Теото, поэтому на нее обрушился шквал атак который быстро обнулил здоровье не слишком живучей гарпии.

Здоровье всей группы было ниже половины, постоянный шквал атак сделал свое, и им приходилось бороться на грани жизни и смерти. Так же Мкай узнал одну весьма забавную вещь, его шерсть не отрастает с восстановлением здоровья, и после драки с Гарпией, которая постоянно бомбардировала его ветряными лезвиями, он выглядел как после похода к криворукому парикмахеру, и выглядел более чем смешно.

Сразу после победы над гарпией, и последующего отдыха, Анна полезла на гору костей.

Раса «небожители» доступна для выбора игроками.

Увидев оповещение, Мкай в тот же момент посмотрел на гору костей, на которой стояла Анна, которая претерпевала процесс изменения расы, но если Мкай полностью изменился, то об анне такого сказать было нельзя, у нее просто разорвалась спина доспеха и оттуда показались четыре громадных крыла.

Развернувшись, она решила «спуститься» с горы костей при помощи крыльев, но видимо что-то пошло не так и после пары взмахов ее крылья ударились друг о друга и остановились, она с лицом, явно наполненным недоумением и смущением полетела прямо вниз головой, постоянно ускоряясь. И как итог Мкай и Теото стали свидетелями довольно жалкой смерти Анны, от чего они не могли не скривиться. Теперь им нужно возвращаться в Асгард, они как-то не подумали изменить место воскрешения на деревню у гор.

Время на возвращение заняло у них чуть больше трех недель, это ужасно затормозило их развитие, но, тем не менее, сцена, которую они увидели, прибыв в Асгард, была довольно смешна. Около сотни «крылатых» как начали называть расу небожителей игроки, в попытке взлететь прыгали с домов зданий, крепостной стены, а те немногие кто научился летать стебались над первыми. К слову Анна относилась к первой группе, а причиной тому стала ее исключительность в виде двух пар крыльев, которые кроме того что тяжелее контролировать, еще и не слишком понятно как с такими крыльями летать.

Этот пернатый хаос не можно было описать в нескольких словах, все это было похоже на цирковое представление. И как только они приблизились к таверне в которой сидела Анна, перед ними всплыло еще одно оповещение.

Раса «оборотней» доступна для игроков.

Как позже оказалось это была одна из их групп, а именно Инди и Барли, и высшим представителем Расы стал Барли. Раса оборотней из описания Барли предоставляет собой возможность превращения в зверя, в его случае в Высшего бурого медведя. А без превращения он выглядит, как и обычно, разве что его тело в человеческой форме стало более массивным, по сути из трех открытых этот сейчас является одним из самых нормальных, хотя и что бы превратиться ему нужно снимать броню, иначе ее просто разрывает, а ему наносится урон.

С открытием новой расы, в игру опять хлынул поток игроков, и Асгард все больше и больше

походил на цирк или дом для психически больных, обычные игроки-люди вполне спокойно гуляют в компании змеи зверолода-кролика, и крылатых. Выглядело это довольно странно, особенно Асгард начал меняться, когда началась постройка «гнезд» для крылатых и оборотней-птиц.

Тем временем Мкай, Анна и Теото решили остаться в городе, им путешествий в горах хватило. Поэтому собрав рейд из двух четвертых уровней, десяти третьих и около сорока вторых уровней, они отправились на босса третьего этажа.

Когда рейд переходил на третий этаж, перед каждым появилось сообщение:

Коренные жители мира расы людей были пробуждены.

Было не слишком понятно, но после длительного рейда на еще одного босса-крепость, стало понятно, что это за «коренные жители». Одна из ведущих гильдий нашла подземелье похожее на то в которых были найдены алтари рас, но на этот раз там была сфера наполненная душами. И когда босс пятого уровня был зачищен более чем двумя сотнями игроков, им был огромный драконоподобный ящер, души освободились от заточения и воскресли как «НИПы».

Это означало, что у одной из гильдий теперь был доступ к неигровым персонажам, и хотя квестов в игре как нету так и не будет, это не означает что нипы пригодны только для этого. Это немного напрягло «активных» игроков асгарда, и, собравшись в группы по сто человек, они начинали прочесывать окрестности в попытке найти такое же подземелье, и получить для гильдии нипов.

«Главу» же это не волновало ни в малейшей степени, но вот что его удивило, так это посол от «стальной башни», как оказалось, они были их хотя и не слишком близкими, но соседями. Послом оказался Крылатый, который неплохо летал.

-Итак, «Стальной» король предлагает союз Асгарду?

-Да, кроме того, обмен картами.

-И что даст нам такая сделка?

-Вы только добрались до одной из самых крайних наших деревень, как и мы, эта сделка поможет учредить границу между Асгардом и Стальной башней, а так же даст рывок для обеих гильдий и государств.

-Ну, мне бы не помешало встретиться со стальным королем для более тщательного обсуждения этого вопроса, но сообщите ему, что мы заинтересованы в союзе.

-Да.

После этого Посол удалился, а Мкай только и мог, что тяжело вздохнуть, в игре началась эпоха большой политики.