

Когда квест "День рождения императора" подошел к концу, в World of Martial Arts постепенно восстановился мир после суматохи.

Через три дня после того, как World of Martial Arts Secret News Log раскрыл всевозможные секреты игры, охота на различных "миллионеров" на Rich Rank наконец тоже подошла к концу.

Однако истинный мир мастеров боевых искусств также постепенно раскрывался после квеста "День рождения императора".

Во-первых, каждая секта и клан запустили систему вознаграждений.

Все игроки, погибшие от рук другого человека, регистрировались в системе клана или секты, в которой они обучались боевым искусствам. Информация об убийце появлялась в списке "Баунти", и люди из клана или секты могли взяться за дело в любое время. Они могли отправиться на поиски убийцы и отомстить.

Те, кому удавалось отомстить, получали не только дополнительное денежное вознаграждение, но и очки репутации в своей секте. Большинство людей приглашали старших братьев или сестер, с которыми они были знакомы, чтобы отомстить вместе, поскольку, когда очки репутации человека достигали определенного количества, он мог начать секретные миссии более высокого уровня в своей секте.

Таким образом, появление системы вознаграждений и квестов мести постепенно сформировало цикл мести, в котором секты становились врагами друг другу в игре!

Затем, с появлением системы репутации, все большее число людей узнавало, что, получив определенное количество очков репутации, человек сможет выполнять квесты на получение высокоуровневых боевых искусств. С такими ресурсами это был лишь вопрос времени, когда они станут такими же успешными, как люди рангов Дракона и Феникса!

Эта новость сделала игру еще более хаотичной, а людей - еще более мотивированными.

Однако была горстка людей, которые не бегали по игре ради квестов мести.

Это были сильные люди, которые уже владели хотя бы одним высокоуровневым боевым искусством. По крайней мере, все они могли считаться бойцами высшего уровня в Мире Боевых Искусств.

Именно они извлекли наибольшую пользу из квеста "День рождения императора"!

Некоторые из них были профессиональными игроками, некоторые - членами гильдий, а некоторые - одиночками, добившимися определенного успеха на ранних стадиях игры. Естественно, они не стали бы вести себя как обычные игроки и тратить свое драгоценное время и преимущество на ресурсы, которые у них уже были.

Пока у них оставалось явное преимущество над другими, они отправлялись в те регионы World of Martial Arts, которые другие еще не исследовали, и развивали их. Обнаружение и наращивание еще больших преимуществ было их самой неотложной задачей. К этому же они стремились больше всего.

Среди них наибольший темп набирали Зал Первого Класа, Башенный Дворец и Рыцарская

Секта.

Мастер зала Первого класса, Облако Мечты, по слухам, получила низкосортное божественное оружие в квесте "День рождения императора" и назвала его Облако Мечты. Оно заняло высокое место в рейтинге божественного оружия - третье место!

У нее также была гениально сделанная броня, которая превосходила класс шедевра - Радужная Мантия Феникса. Она занимала семнадцатое место в рейтинге Божественного Оружия.

Также говорили, что у двух вице-мастеров зала Облаков Сна было по одному божественному оружию. Это оружие также занимало высокое место в рейтинге Божественного Оружия. Их можно было назвать тремя великими монстрами Зала Первого Класса.

Дворец Башен, возможно, не был так известен, как Зал Первого Класса, но это была секта, созданная группой профессиональных игроков-ветеранов. Их численность и способности были настолько велики, что большинство городов Цзяннани находились под их влиянием. Они постепенно показывали свою силу, и даже Зал Первого Класса не осмеливался недооценивать их.

Последней была Рыцарская Секта. Они поднялись к власти, опираясь на группу очень хороших игроков. Они считали себя рыцарской и справедливой сектой. Они обладали большой харизмой и сильным единством. Они уже вступали в конфликт со многими известными сектами в игре и вели с ними кровопролитные сражения. Их смелый и мощный боевой стиль, а также бесстрашный, кровожадный характер, заставлявший их сражаться, невзирая на цену, позволили им подчинить себе множество сект на побережье.

С тех пор как закончился квест "День рождения императора", три великие секты собрали ресурсы, которые служили им преимуществом, и начали яростно расширяться. Они также продолжали искать информацию о городах по периметру, которые могли бы привести к скрытым квестам, таким как Лисья пещера, Древний дворец, Гробница Императора, Долина Пяти Ядов, Пещера Блаженства, Озеро Безграничного Меча и Небесная Вершина. Все эти места были очень известными квестовыми локациями, и все они постепенно открывались по сети для всех игроков одно за другим.

Однако это происходило потому, что даже три великие секты не могли их покорить.

У входа в Лисью пещеру в Деревне Бессмертного Лиса.

Луна висела высоко в небе. Вокруг нее тускло светили звезды.

Бесчисленные игроки собрались на задней стороне небольшой горы, на которой располагалась деревня. Люди двигались, и никто не мог сказать, кто из них к какой группе принадлежит. Они стояли близко друг к другу и прижимались друг к другу в немного плоском лесу. На ветвях деревьев ровными рядами сидели игроки. Они либо стояли, либо сидели на них.

Прямо посреди большой группы людей лежал огромный камень. Он стоял на пустом месте, над ним не было листьев. Сверху на него падал белый лунный свет, и камень омывал странный и загадочный белый цвет.

Время шло, и огромный камень, казалось, впитывал в себя всю сущность мира. На нем начали появляться слабые изменения, и странные линии на нем из первоначально тускло-черных

медленно становились темно-красными.

Была ли это ловушка или иллюзия? Никто не знал.

Однако в тот момент, когда произошла большая перемена, на лицах игроков, окружавших большой камень, появилось ликование, и они одновременно встали.

"Луна круглая!"

"Приготовьтесь действовать!"

Игроки с тремя каплями крови на груди смотрели на невероятно возбужденных игроков перед собой с едва заметной насмешкой.

Хотя некоторые люди уже убедились, что в Лисьей пещере есть руководства по боевым искусствам высокого уровня и что она производит много материалов для снаряжения среднего класса, Лисью пещеру не так легко очистить, как они думали.

Даже людям из Зала Первого Класа пришлось заплатить огромную цену, чтобы попасть на второй уровень, и они вернулись оттуда с неудачами. Мухи, которые прилетали, услышав новости, никогда не узнавали о жестокости Лисьей пещеры.

Когда люди с тремя каплями крови на груди увидели множество игроков сферы Врат, одетых в домотканые одежды, презрение и насмешка в их глазах стали еще сильнее. "Что они думают об этом месте?"

Однако они ничего не сказали.

Была и другая группа людей, на лицах которых не было ни удивления, ни восторга, когда они смотрели на огромный белый камень. У них были спокойные выражения лиц, хотя в их глазах читалась серьезность и серьезность.

"Все, будьте осторожны", - предупредил кто-то из группы. "Прежде чем войти в пещеру, активируйте технику укрепления тела и технику культивирования ци. После того, как вы войдете в зал, оставайтесь на месте и не двигайтесь".

Остальные члены группы ничего не сказали. Они просто молча кивнули.

Как только мужчина закончил говорить, впереди раздались восторженные крики.

"Открыто!"

"Скорее заходите!"

Крики быстро привлекли внимание и взгляды всех игроков.

Огромный белый камень в центре полностью изменился. Он превратился в страшную и дику статую, которая была опустошена изнутри. Это был череп свирепого зверя, покрытый кроваво-красными линиями. На месте глаз сияли два шара странного белого света. Он выглядел так, словно ожил. Оно открыло свою огромную пасть и пригласило игроков войти.

Это был вход в Лисью пещеру!

Игроки в округе сетовали на то, как страшен вход в Лисью пещеру, пока бросались в пасть

свирепого зверя. Его рост составлял около семи футов, и они без колебаний вошли внутрь, подгоняемые игроками, стоявшими позади них.

Когда они вошли в огромную пасть свирепого зверя, они тут же переместились и бесследно исчезли.

Группы людей исчезали из пасти зверя!

Вскоре больше половины людей у входа в Лисью пещеру исчезли.

Осталось лишь несколько небольших групп, которые не предпринимали никаких действий. Они просто позволили толпе игроков войти в Лисью пещеру, спокойно наблюдая за происходящим. Когда вокруг них стало пусто, они посмотрели друг на друга.

Затем они решили войти!

Из небольших групп поднялось более сотни аур Благословенного царства. Они сопровождались тяжелым дыханием, которое исходило от людей, делающих дыхательные упражнения. Это было характерно для укрепления тела.

Все активировали свои техники укрепления тела.

<http://tl.rulate.ru/book/28108/2060177>