Си Вэй вздохнул с облегчением, когда игроки в конце концов разобрались с проблемой.

Из-за того, что он привык, что игроки побеждают в каждой битве, он не особо уделял им много внимания в текущем событии. Но непреднамеренный промах чуть не привел к полному уничтожению игроков.

К счастью, маленькая Святая, которую он когда-то подобрал, оказалась надежной, и та, в конце концов, смогла взять ситуацию в свои руки и вернуть игроков к жизни.

У Си Вэя было такое чувство, будто у него поднялось давление.

- Вашу ж... как высшие эльфы смогли сделать такую вещь?

Когда он протянул свое щупальце (которое ни одно смертное существо не могло видеть) в сторону черепахи, и попытался прощупать ее, его щупальце в конце концов оттолкнулась от сущности внутри черепахи - другими словами, ЭНСР.

Это, конечно, удивило Си Вэя.

Стоит упомянуть, что он был не недавно переселившимся богом нубов, а промежуточным богом, который мог сражаться сразу с десятью богами по меньше, такими как Гнилые Кости!

Не говоря уже о существах в царстве смертных, которые не смогут сражаться против богов.

И все же ЭНСР внутри черепахи был другим. Предварительно прощупав его, Си Вэй понял, что не может напрямую затащить его в свое собственное божественное царство!

Одного только нефизического "веса" ЭНСР было достаточно, чтобы Си Вэй напрягся.

Немного подумав, он "отрезал" часть своей божественной силы и превратил ее в своего клона, которого потом спустил в ЭНСР. Но не прошло и минуты, когда его клон исказился и деформировался от незнакомой силы.

Возможно, это и есть та самая Тайна, которую высшие эльфы якобы обрели после сделки с безымянным богом.

Тем не менее, Си Вэй получил некоторое представление о Тайне после того, как призвал искаженного клона обратно в свое божественное царство для изучения.

После тщательного изучения, исследования показали что сущность Тайны - это "божественная сила". Хотя никто не мог сказать, что высшие эльфы сделали с этой божественной силой или

что она сделала с высшими эльфами, сама сила была полностью искажена, и не соответствовало идентификации Божественного Порядка или Компетенции.

Любой обычный человек, который безрассудно прикоснулся бы к Тайне, сойдет с ума от потусторонних шепотов. Их душа, а то и сущность, со временем превратились бы в уродливое нечто.

Тем не менее, для Си Вэя это была неизвестная искаженная божественная сила - и даже если бы она принадлежала одному из Семи Божественных Отцов, есть шанс того, что они ее больше не чувствуют, не говоря уже о том, что могут контролировать.

И подумав обо всем этом, почему бы Си Вэю не попробовать ее съесть?

"Тем не менее, необходимо внести некоторые коррективы в игроков..."

В то время как игроки могли оживать, они все еще являлись людьми, которые только недавно ступили на порог сверхъестественного. Их души не слишком отличались от обычных людей, поэтому безрассудное вторжение в нее испортило бы их - и потому, когда придет время, Си Вэй не сможет их спасти.

Вот почему Си Вэй с самого начала должен был отделить их от злого шепота. - Нужно установить барьер вокруг их сердец, а в души поместить стражника... Хм, давать все этой сейчас будет затратно, но... в честь события, почему бы и не обрадовать их. - Пробормотал Си Вэй, после проверки своих запасов божественной силы и божественной энергии.

- Стоп. Если осквернение души - считается частью Тайны, которую создали высшие эльфы, не могу ли я попытаться переварить часть ее системы контроля?

При этой самой мысли Си Вэй быстро разобрал искаженного клона на детали.

- Интересно... обеспечение защитой игроков будет стоить мне много божественной силы, но на деле мне не нужно беспокоиться об этом, поскольку я не останусь без прибыли. Я определенно получу прибыль, если игроки полностью пройдут ЭНСР! - Помня об этом, Си Вэй больше не колебался. Немного разработав контрмер для каждого игрока, он начал стучать по клавиатуре компьютера Пантеон, и настроил все событие.

В следующую долю секунды каждый игрок, наконец, получил уведомление.

(ЭНСР: Древние Зверства]

[Тайна высших эльфов, которая дремала тысячи лет, всплыла на поверхность под влиянием нежити, несущей трагическое честолюбие, внутри которого остаются тайны и сила, достигающая владений богов. Тем не менее, бог Игр, обитающий над небесами, почувствовал

опасность, клубящийся в эльфийских руинах - это не евангелие истории, а предзнаменование катастрофы. Поэтому великий бог приглашает всех вас победить эльфийские руины до того, как наступит бедствие!]

[До окончания события: 7 дней]

(Требования к квесту: Игроки выше 5-го уровня могут войти в Слабый Кристаллический Слой; Игроки выше 15-го уровня могут войти в Слой Глубокой Стены; Игроки выше 25-го уровня могут войти в Слой Темного Неба; Игроки выше 35-го уровня могут войти в Слой Стальной Земли.

Нет необходимости входить в Слой Вечных Архивов, но четыре предыдущих слоя должны быть пройдены.)

[Цель события: Игроки могут войти в ЭНСР под руководством Илины Мередит, Святой.

Событие разделено на четыре слоя: Слабый Кристалл, Глубокая Стена, Темное Небо, Стальная Земля и Вечные Архивы.

Победите каждого босса, чтобы получить доступ к новому слою и преуспеть в прохождении текущего слоя (все игроки разделяют прогресс исследования). Событие засчитается успешным, если Вечный Архив будет пройден в период события.]

(Игроки получают соответствующее количество "эльфийских тайных текстов" в соответствии с рядом стандартов, включая подсчет личного урона, исцеление союзников или полученный урон.)

[Награды за событие: Для этого события не будет предметов, но "эльфийские тайные тексты" могут быть переработаны в "руны высших эльфов". Каждую руну высших эльфов можно будет поместить в оружие, причем хорошая руна может быть получена через более "тайный текст". Руны можно встроить вместе с другими рунами для дальнейшего увеличения характеристик предметов.]

[Список рун высших эльфов (нажмите, чтобы увидеть)]

[Примечание: Руны могут быть встроены у кузнецов стартовой деревни, убежища Ланкастера, Тунайи и Деревни Длинноухих.

В обычные (белые) предметы могут быть встроены - одна руна; В элитные (синие) предметы - две руны; В эпические (фиолетовые) предметы - три руны; В легендарные предметы (золотые) - четыре руны.]

[Примечание: Руны которые вам не понравятся, в дальнейшем могут быть удалены у

выбранного кузнеца, но руны не возможно будет получить обратно путем "удаления", хотя соответствующее гнездо руны в предмете будет свободно.]

<http://tl.rulate.ru/book/36479/1383639>