

После первоначального волнения, вызванного квестом «Мудреца», общественный интерес к этому персонажу утих, и четверым про-игрокам наконец разрешили уйти.

Настоящий Маг сказал, немного подумав:

«Квест требует, чтобы мы сформировали группу и двигались вместе. Но проблема в том, кто будет лидером группы?»

Этот вопрос поставил в тупик всех присутствующих. Каждый из них был не только лидером своих про-геймерских команд, но и главным опорником гильдии. В большинстве MMORPG, где у них были учетные записи, группы, поддерживающие их, организовывали бы гильдию под своим именем, чтобы иметь возможность приобретать любые предметы или места в событиях, требуемых про-игроками.

Это было сделано для того, чтобы снизить нагрузку на самих игроков и заставить других работать на них. С другой стороны, сама гильдия состояла из постоянных членов и фанатов. Последние занимают почти 80% гильдии, и единственная причина, по которой они находятся в гильдии, связана с существованием, называемой командой про-геймеров.

Следовательно, каждый из них был лидером и не мог найти решения дилеммы под названием «эго».

Внезапно Бог Сорняков заговорил своим неестественно жестким голосом:

(Бог Сорняков звучит не очень, с этого момента, хай лучше будет Вид Год)

«Лидер группы может отказаться от своей роли, пригласив всех».

Вид Год был индийским игроком, который редко говорил. И то, что он говорил, было вообще предельно кратким и лаконичным.

Настоящий Маг, тоже из Индии, святая Катрина из Мальдив, а МечСлешер из Непала и все они согласились с этой идеей.

Затем Настоящий Маг пригласил всех остальных, прежде чем немедленно отказаться от своей позиции лидера. Это не приведет к полному удалению роли лидера из группы, но оставит ее на усмотрение, пока кто-нибудь не решит занять место.

Покончив с этим эпизодом, группа решила воспользоваться самым быстрым в настоящее время видом транспорта до ближайшего города, которым был Ноланд, примерно день пути на карете на север.

Они также пришли к соглашению, что они будут по очереди отключаться, находясь в карете, и

делать 10-минутные перерывы в реальной жизни, чтобы иметь возможность отдохнуть, а затем перекусить.

Как только они сели в карету, Настоящий Маг и Вид Год вышли вместе, оставив МечСлешер и Святую Катрину в бесшумной карете.

В реальном мире Радж, он же Настоящий Маг, открыл глаза внутри игровой капсулы и снял шлем, когда вышел из капсулы.

Все взгляды обратились на него, и он быстро сказал: «Я еду в экипаже с тремя другими людьми. Сейчас мы вместе в группе и куда-то собираемся. У меня есть 10 минут, чтобы отдохнуть. Как только мы доберемся до города и сядем в поезд, у меня будет еще 10 минут. Принесите мне немного еды, я пойду в ванную».

С этими словами он бросился в ванную, совершенно не обращая внимания на то, что на нем был латексный комбинезон с игровой капсулой, сделанный игровой компанией, чтобы защитить игроков от возможных неисправностей.

Через несколько секунд из ванной раздался ужасающий крик: «БЛЯДЬ!!»

После 10-минутного перерыва, кучер кареты остановился на ночь из-за отсутствия освещения на дороге в плохом состоянии.

Они нашли относительно открытое место и решили разбить лагерь снаружи, так как дождь и снег начнутся только к концу года, в то время как сейчас была только середина года.

Находясь у костра, группа начала болтать.

«Что вообще с письмом? Я не могу его открыть, как ни стараюсь!»

Люк потратил немало сил на создание этого письма. Путь Мага не требует много ресурсов или денег, ему нужно только время; полностью противоречит классу механика. Люк потратил почти 80% своего текущего запаса энергии на создание защиты, которая может быть открыта только энергией Бартона, и он наложил защитное заклинание, которое почти увеличило защиту тонкой бумаги до защиты толстого металлического листа!

"Я пытался его разорвать, но не смог!"

«Это должно быть что-то важное для Мудреца. Интересно, что он написал?»

«Вздых, мы сможем узнать это только после завершения миссии».

Они вместе провели еще немного времени, чтобы поболтать перед сном.

В этот момент Люк тоже был в пути. Он собирался в город под названием Дорган, к западу от Броды, примерно в двухдневное путешествие.

Однако он не собирался использовать карету. Вместо этого у него был собственный способ передвижения.

Ниже 80 уровня маги не могли использовать телепортацию на большие расстояния для перемещения между местами.

Поэтому игроки придумали множество изобретений, и Люк построил прототип, скопировав один из них.

В игре все, что вам нужно было сделать, это сделать чертеж и подождать, пока игровая система откалибрует свою статистику, чтобы предотвратить существование и поддержание баланса мощных творений.

Затем вам нужно было создать его по чертежу. Единственная разница в том, что каждая часть может быть создана за 1 или 2 шага.

Теперь ему нужно было физически создать каждую часть. Как магу он не нуждался в источниках тепла. Он мог просто слепить материал с помощью Магии Огня.

Таким образом, он успешно создал двухколесный автомобиль, который выглядел так, как будто он появился прямо из невероятно старого фильма «Трон: Наследие».

Большая часть его корпуса была матово-черной, с несколькими светящимися оранжевыми полосами по бокам. Его колеса были невероятно широкими, но каким-то образом могли поворачиваться, и он мог развивать максимальную скорость около 120 км / ч. Его подвеска была божественной, поскольку колеса удерживались на месте с помощью сверхпроводников нового поколения, которые использовали «энергию» в качестве топлива.

Единственным недостатком было то, что использовалось довольно много энергии, а у Люка не было ни денег, ни полномочий, чтобы купить источник энергии.

Таким образом, он использовал энергию пользователя в качестве топлива как для двигателя, так и для левитации колес. С нынешними запасами энергии Люка он мог легко путешествовать день или два при постоянном использовании.

Люк покинул Броду почти час назад и скоро доберется до места назначения за несколько минут, так как он ехал не на максимальной скорости.

В этот момент он что-то слабо почувствовал. Это было очень слабое затяжное присутствие энергии и невероятно мощная энергия. Этот слабый пучок энергии, который должен был исчезнуть несколько часов назад, был все еще таким сильным.

Просто мысль о чудовищном уровне, владельца этой энергии, вызвала дрожь по спине Люка.

Однако в этот пучок энергии было добавлено еще кое-что. Это была кровь!

В этот момент на интерфейсе Люка появилось уведомление.

=====

Уникальный квест - Странная

Недалеко от города Дорган вы почувствовали остаточную энергию ожесточенной битвы вместе с запахом крови.

Задача: расследовать это странное дело.

Награда за выполнение миссии: неизвестна

Провал миссии: неизвестно

Сложность миссии: В-

Вы хотите принять эту миссию?

=====

<http://tl.rulate.ru/book/48845/1214602>