

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 пройти 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 разведанным Миланы, игроки смогли пройти три сектора, застряв на четвертом. Уже во втором секторе появлялись магические mobs, 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.

- Врядли. – скептически 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 свежеепеченную 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>