

"Система, сгенерируй событие для Испытания Меткости". командовал Дарий, сложив руки за спиной.

[Запрос получен системой.]

[Анализ параметров... Установление критериев... Назначение вознаграждений... готово!]

[Генерация события завершена!]

[Вы самостоятельно сгенерировали событие. Пожалуйста, проверьте детали события ниже].

[Испытания короля пустыни - событие]

Продолжительность: 24 часа.

Описание: Король пустыни - это человек, который контролирует Людо как духовно, так и физически! Обладая способностью контролировать каждый дюйм песка и отложений на континенте по своему желанию, его сила ставит его на первое место среди Истинных Владык в его владениях.

Отбор нового Короля Пустыни довольно жесток и предъявляет строгие требования к уму преемника, а не к его силе или таланту. Это они получают в избытке, когда пройдут отбор, поэтому единственная возможная слабость будущего Короля должна стать его силой!

Подробности события: Пройдите все испытания и станьте новым Королем Пустыни!

Награды за событие:

- Если Испытание Меткости пройдено: 100 очков способностей, 100 очков умений.
- Если испытание воли пройдено: 200 очков способностей, 200 очков умений.
- Если пройдено испытание на стойкость: 300 очков способностей, 300 очков умений.
- Если пройдено Испытание справедливости: 400 очков способностей, 400 очков умений.
- Если пройдена проверка зрения: 500 очков способностей, 400 очков умений].

Дарий был слегка удивлен. Неужели Высшая Система хотела сказать, что пройти Испытание Меткости было для него и объективно, и субъективно легче, чем открыть новый элемент?

Что ж, Дарий подумал и согласился. Насколько всем было известно, Испытание Меткости не было смертельным. Ты проваливаешься и выходишь, но второго шанса у тебя нет.

Открытие нового элемента было чревато опасностью. Без его Духовных Чувств или Миранды Дарий, скорее всего, взорвался бы 90 раз из 100.

Тем не менее, судя по тому, как об этом говорили другие, он ожидал, что это будет сложнее, чем сейчас, если он правильно все понимает. Его первым разочарованием было то, что испытаний было больше одного, хотя он не был уверен, почему никто об этом не знал.

Возможно, никто по-настоящему не прошел Испытание Меткости, и поэтому не узнал, что было после, потому что им не нужно было знать, но Дарий сомневался в этом.

К сожалению, трудно было поверить, что среди стольких попыток не нашлось человека, обладающего достаточной Меткостью для прохождения. Иначе, как могли существовать предыдущие Короли Пустыни?

Конечно, они тоже должны были быть отобраны откуда-то? Именно так.

Это натолкнуло его на вторую гипотезу. Дух внутри башни либо стер воспоминания тех, кто провалился, когда они вышли наружу, дав им знать только о первом испытании, либо дал им некую клятву секретности, которая не позволяла им говорить об этом.

Почему, Дарий не знал.

Он предположил, что, возможно, оно хочет предотвратить целенаправленную подготовку. В конце концов, если бы человек знал, как называются тесты и о чем они, он мог бы продолжать готовиться к ним.

Точно так же, как если бы человек знал, что его итоговый тест по экономике посвящен спросу и предложению, он бы готовился именно к нему, забыв обо всем остальном в надежде сдать его.

Значит, Духу башни нужен был человек с естественной/органической сильной волей, стойкостью, справедливостью и видением. В таком случае Дарий сомневался, что первое испытание было трудным, но последующие наверняка заманят в ловушку всех претендентов.

Тот факт, что он знал об этом, давал ему беспрецедентное преимущество, и все благодаря его классу Itemancer. Дариус улыбнулся, терпеливо ожидая начала испытания.

Естественно, он сообщил об этом Ганнеру и Кселе, предоставив им такое же преимущество, как и ему.

Вскоре прошло оставшееся время. Кандидаты на вход в башню были расставлены по времени их прибытия. Их "сопровождающие" наблюдали, как они входят один за другим, их лица были

спокойными и скучающими.

Вначале они, конечно, испытывали сильное волнение, надеясь, что именно один из этих людей станет тем самым Королем Пустыни и перевернет их жизнь.

Однако после стольких лет, наполненных одними неудачами и разочарованиями, они сдались. Их отцы, деды и даже более того - все они прошли через то же самое.

Их сыновья тоже делали то же самое, начиная нервничать и волноваться, когда они вели кандидатов, думая, что они могут прервать цепочку и стать теми самими.

Эта наивная надежда разбивалась после многих лет наблюдений за неудачами, приводя их к отрезвляющей реальности: даже если это случится, это будут не они, и, скорее всего, даже не в течение их жизни.

Так и должно было быть, но один из них действительно выглядел обнадеженным. Это шокировало остальных, когда они подошли к нему после того, как его кандидаты вошли, и спросили, кто они такие и почему они заставляют его чувствовать себя уверенно.

Шамаэль высокомерно погладил свой рот и показал свой голо-браслет. Остальные выглядели смущенными и подражали ему, показывая свои голо-браслеты. Они думали, что он собирается передать им какую-то конфиденциальную информацию, но он насмеялся и оскорблял их интеллект.

Затем он указал на свой голобраслет, а потом на башню. Группа посмотрела на устройство, затем на башню. Шамаэль указал на все их голобрасцы, на свой собственный, а затем на башню.

В этот момент они смогли понять, что он имеет в виду, и их лица сильно изменились. Многие поспешили узнать у ИИ Мартина, кто является создателем ГолоБрака, и получили ответ: Владыка Сафемуна.

Когда они узнали об этом, то потеряли дар речи, а затем замерли в ожидании. Может ли Владыка Сафмуна действительно преуспеть там, где другие потерпели неудачу? Они скорее поставили бы на такого прославленного персонажа, чем на случайных ничтожеств, которых они каждый раз подбрасывали!

Что касается самого Дария, то, войдя в башню, он попал на этаж, где на полу лежали сотни подушек, расположенных на равном расстоянии друг от друга.

Перед каждой подушкой стояла горелка для благовоний с палочкой благовоний внутри, которую еще предстояло зажечь.