

Фэй попытался собраться и выжал третий вопрос из своего рта, "Я хочу знать могу ли я перенести предметы из этого в свой мир. Вы знаете, что я имею в виду, верно? Благородная Жрица Акара."

Фэй был готов. Если Акара скажет что-нибудь типа, "Это - приказ бога" или "Я не знаю", Фэй бы ударил Акару кулаком; "Последствия? Нахуй это!" думал Фэй. Он не заботился о последствиях борьбы с лидером [Лагерь Разбойником].

К счастью, ответ Акары был таким -

"Молодой путешественник, вы должны запомнить это правило - В этом мире все имеет цену Хехехе, если у вас есть предметы и готовы торговать, которым даже боги завидуют, вы можете делать все, что хотите!"

"Значит, вы имеете в виду, если я могу заплатить за предмет, я могу взять его в мой мир, правильно?"

"Молодой человек, это ваш четвертый вопрос?"

"Чертова женщина, ты такая низкая!" Фэй проклинал её в своём сознании.

Несмотря на то, что он был зол, он проявлял уважение к Акаре. Он покачал головой: «Нет, конечно, нет.» Фэй боялся жадности Акары. Он быстро задал свой четвертый вопрос: "Почему я вынужден покинуть этот мир через несколько часов? Что это за голос в моей голове?"

"Все это божественное указания.... моё дитя, когда ваша психическая сила будет сильна, вы сможете остаться в этом мире навсегда.. Но сейчас, это очевидно не тот случай. С нынешней силой духа, ты можешь находиться в этом мире только четыре часа! "

"Психическая сила?! Значит это ключ!" теперь Фэй понял.

После полученного ответа Фэй развернулся и быстро ушел.

Он боялся необъяснимых вещей, которые происходили с Акарой. Кто сказал, что НПСи были немymi, и что их единственная цель состояла в том, чтобы ускорить сюжет игры? Фэй слишком сильно понадеялся на это понятие и понес большую потерю, ведя переговоры с Акарой.

"Юный путешественник, у вас все еще есть один последний шанс задать вопрос".
Злорадствовал Акара.

"Я сохраню последний вопрос. К приеду и спрошу вас, когда у меня появится вопрос, который стоит 2,000 золотых!"

.....

"Похоже, что я должен быть более осторожным, имея дело с НПСи в этом мире, или они высосут из меня все словно вампиры. Черт, они более страшны, чем монстры на болотах..."

После разговора с Акарой, Фэй решил поднять уровень своего персонажа.

Замок Чамборд находился в серьезной опасности, поэтому, он должен был увеличить свою силу как можно быстрее. Даже если он не сможет защитить замок, он все еще мог бы защитить

людей, которые были близки ему.

Самый быстрый способ поднять уровень состоял не только в том, чтобы убивать монстров без остановки, для получения опыта, но и в том, что необходимо выполнять различные задания. Опыт, который он мог получить от них, был более эффективным путем получения уровня, поэтому прежде чем Фэй покинул [Лагерь Разбойников], он пошел к Кашье, военачальнице лагеря.

У нее Фэй получил свое второе задание – [Кладбище Сестер]. Фэй должен был убить [Кровавого Ворона], который жил там.

Как военачальница лагеря, у Кашьи было много хорошо обученных разбойниц под ее командованием. В оригинальной игре, когда игроки заканчивали поиски, они получали доверие военачальницы, и она выделяла им разбойницу, которая сражалась вместе с игроками.

“Хе-хе-хе, интересно, симпатичны ли эти разбойницы так же как в оригинальной игре”. Фэй терял контроль над своими эмоциями, когда думал о девушках. Он пытался посмотреть в палатки позади Кашьи, где жили разбойницы. Легкое живое хихиканье доносилось из палаток, из-за чего любопытство Фэя просто зашкаливало.

Однако проклятые занавески на палатках загородили обзор Фэя, и он ничего не видел за ними. Фэй откинул эту идею и покинул [Лагерь Разбойников].

.....

[Кровавый Ворон] была предателем [Лагеря Разбойников] и развращенным разбойником. Она жила на Кладбище на [Холодной Равнине]. Она была не только сильным боссом, ее так же охраняли тонны монстров.

Поскольку Фэй покинул лагерь и путешествовал через [Кровавые Болота], он убил многочисленных монстров. Приблизительно через два часа путешествия он, наконец, нашел [Холодную Равнину] под проливным дождем.

К этому моменту Фэй поднял свой уровень варвара до 7-го. Как во многих РПГ (Компьютерная ролевая игра), чем выше был ваш уровень, тем больше времени и опыта требовалось, чтобы перейти на следующий уровень. Фэю потребовалось меньше трех часов, чтобы поднять уровень с 0-го до 5-го, но, чтобы поднять уровень с 5-го до 7-го ему потребовалось уже больше двух часов.

Исходя из названия локации, [Холодная Равнина] была более холодной, в сравнении с [Кровавыми Болотами]. Это было похоже на поездку из Бразилии на Северный полюс. Также, монстры были более сильными. За исключением [Падших Шаманов] и [Вампиров], которые были общими монстрами, был новый тип монстра – [Развращенные Разбойницы]. Это были в основном разбойницы, которые поглотили смертельную энергию из ада и стали злыми. В атаке они использовали копья и мечи, когда, увидев Фэя, который появился на [Холодной Равнине], атаковали его. Они помчались к Фэю в группах. Когда одна разбойница умирала, она кричала и призывала еще больше [Развращенных Разбойниц].

Не было какого-либо способа избежать встречи с ними, поэтому он, как мужчина, прокладывал путь вперед через сражения.

Через час Фэй наконец прибыл на Кладбище, где жил [Кровавый Ворон].

нанести ущерб.

Через некоторое время молнии исчезли. Странная сцена предстала перед Фэем – над трупом [Кровавого Ворона], иллюзорная женская фигура, словно ангел, поднялась в небо. Она была похожа на разбойницу.

"Эта несчастная душа, должно быть принадлежала разбойнице до того как она стала служить злым силам. " Подумал Фей. "Мои действия должны были спасти ее."

После секундной серьезности он быстро проверил труп. Теоретически, после убийства боссов как [Кровавый Ворон], должно было быть вознаграждение в виде волшебных предметов.

Как Фэй и ожидал, синий свет мерцал под трупом.

<http://tl.rulate.ru/book/28/183>