Будет неприятно, если враги соединятся, поэтому, отойдя один раз, мы начали двигаться к тому месту, где находится вход.

Во время движения я даю указания №1, который находится рядом со мной. Подумав еще раз, все они - №1, поэтому достаточно, чтобы я давала указания ближайшему ко мне телу, чтобы они все их получили.

И вот, как только мы успокоимся после перемещения, я вызываю Сову в доспехах и влетаю в город. Посмотрим, что будет с этой броней.

Доспех среагировал на мою Сову и последовал за ней в город. Затем, когда она приблизилась к центру, ее скорость уменьшилась... затем она в конце концов разрушилась и исчезла.

- Хм. Эффект был немного особенным, это было очищение?

- Они притягиваются, но когда они притягиваются слишком близко, они очищаются... нет, они притягиваются ради очищения? Ну, без понятия, но я думаю, что зарядка - это правильный выбор?

- Согласен. Ске-сан, как насчет того, чтобы прилететь? Что касается меня... Думаю, я пойду по земле...

- Хм. Я не гожусь для такой зарядки, так что, думаю, я так и сделаю.

- Ну, принцесса... головы - это одно, но лучники определенно отреагируют на тебя.

И вот, мы провожаем господина Ске, который вызвал виверну и улетел.

- Нам тоже пора... нн?

- А?

- А, похоже, он вступил в одиночный квест.

Как только господин Ске вошел в город, фигура господина Ске исчезла, а когда я посмотрела на список друзей, оказалось, что он сейчас выполняет одиночный квест.

[Для меня что-то только что началось, разве Принцесса не должна была пойти туда вместо меня?]

[Я думаю, это другой квест, не тот, что у меня...]

[Здесь написано [Дорога в Недра].]

[Это действительно другой квест. Однако наша общая цель такова, так что все в порядке. Мы тоже должны идти.]

[Мы можем пройти, мм?]

Отбросив все дела, я вызываю лошадь. Господин Альф тоже садится на лошадь, и мы отправляемся в путь.

Мы пробиваемся сквозь врагов, кроме доспехов, которые стоят на пути, и я только отражаю и парирую стрелы, которые вот-вот попадут в меня. Господин Альф должен только блокировать их все, так что ему легче, чем мне.

Как только мы вошли в город через вход, господин Альф, который ехал рядом со мной, исчез, и мы разделились. Похоже, что враг не пришел.

[Дорога в Недра]

Недра - это загробный мир, где собирается элита бессмертных.

Получите испытание на дороге, если вас признают, вы сможете войти в Недра.

Отправляйтесь в Старый храм.

Начальное состояние: Бессмертный

Награда за прохождение: Право войти в Недра

Понятно. Но сначала давайте выполним квест госпожи Люсианы.

Местонахождение Старого Храма - это место, где находится квестовый знак, так что давайте сразу же отправимся туда.

Ага, весь разбитый. В худшем случае он может даже разрушиться...

Он был построен из камня, но плющ обвился вокруг него, и стены осыпались. Однако столбы все еще функционировали, и он едва сохранял необходимую форму...

Несмотря на то, что это полные руины, здесь есть своя атмосфера. Без сомнения, это пейзаж, который невозможно увидеть в реальности.

Разрушенное здание и свободно растущие растения. Мне это очень нравится.

Теперь давайте прекратим наблюдение и войдем внутрь.

Стены обвалились, так что содержание внутренних помещений самое плохое. Внутри также есть растения.

Будет полезно погулять здесь позже, и если я что-то найду, то передам это госпоже Люсиане. Я хочу получить божественную защиту Стеллуры-сама, поэтому не хочу заниматься непродуктивными вещами. Прошло довольно много времени, так что хозяина, вероятно, там нет, но... он может быть в Недрах.

Это часовня? По сравнению с другими местами, здесь почти неестественно чисто.

Большая дверь... не работает. Я открываю маленькую дверь, которая находится рядом с ней, и вхожу внутрь.

Сначала я увидела большую статую Стеллуры-сама. А по бокам стояли три маленькие статуи остальных богов.

Эти три, они явно выглядят импровизированными. Я не знаю, как обстояли дела тогда, но... если эффект зависит от размера статуи, думаю, я могу понять, как обстоят дела сейчас?

Маленькие статуи не могут свести на нет эффект большой статуи, поэтому нежить собирается, но очищение имеет эффект в радиусе примерно города?

Пока что, давайте используем [Чистку]. Учитывая радиус действия, у меня почти не осталось манны. Давайте сделаем это, пока ждем восстановления. Похоже, это безопасная зона, так что я смогу закончить сразу же.

Она сказала что-то вроде: «Все четыре должны быть установлены» - вот что мы узнали из того случая... не так ли, значит, после того, как они обнаружили это, они проскользнули мимо Нежити и оставили здесь три маленькие статуи?

Однако на центральной площади стоит одна статуя... может ли быть, что ее формула другая? У меня есть какое-то чувство, что она может иметь другой эффект.

Возможно, было бы быстрее разбить статую Стеллуры-сама, но они, вероятно, не хотели этого делать.

Теперь, будет ли... этого достаточно?

[Квест: [Очистка часовни старого храма] был завершен.]

[Вы выполнили определенные требования и получили [Благословение Стеллуры]]

Благословение Стеллуры

Благословение, данное вице-главным богом Стеллурой.

Уменьшает стоимость магии пространственного типа.

[Относительно титулов, полученных от богов]:

Когда вы действуете в этом мире, вы можете получить божественную защиту от богов.

Когда вы получаете божественную защиту, она становится сильнее, а ее название меняется между Благословение→Божественная защита→Любовь.

Божественная защита проявляется как титул, а ее действие и название зависят от богов, которые ее дают.

И условия для ее получения также зависят от богов.

Если вы ищете божественной защиты, предпримите действия, которые привлекут внимание богов.

Конечно, в хорошем смысле. Если вы привлечете их внимание в плохом смысле, то их Внешние убийцы...

Другими словами, Благословение стоит на одну ступень ниже Божественной защиты. Экипировка не меняется... нужно ли мне сначала получить Божественную Защиту? Или, может быть, есть другое условие, которое я упускаю...? Теперь говорится, что эволюция необходима... да.

Квест Недра находится... за статуей Стеллуры-сама...?

Уваа... это похоже на вход в ад. Эта темная лестница, ведущая вниз, под землю, требует немалой смелости, не так ли? Нет, я, конечно, пойду.

После некоторого времени спуска, сопровождаемого только звуком шагов, вдруг мое поле зрения как бы открывается, и появляется проход.

- О, Боже? Посетитель, какая редкость. Пожалуйста, идите сюда.

Я видела, что проход открыт, поэтому голос должен был исходить оттуда.

Чтобы быть «признанным», это было... этот процесс, вероятно, проводится здесь. Пойдемте.

- Добро пожаловать, о Бессмертный, который стремится стать... элитой.

Добро пожаловать, я приветствую тебя! Он улыбнулся, но его выражение лица постепенно становится серьезным, ты в порядке? Скорее, этот человек. У него нормальная кожа.

- Должна ли я пройти испытание здесь, чтобы попасть в Недра?

- .....А п-принцесса...? ...Проходите, нет необходимости в испытании... нет, я проведу вас. Сюда.

Э... мое испытание... ну, если он говорит, что нет необходимости, тогда пойдем за ним. ...Похоже, эта комната соединена только несколькими прямыми проходами?

Этот человек - Зомби 80-го уровня. [Высший бессмертный] Убийца Креат, да?

- Разве это не быстро?

- Та, кого ждали... пришла.

- Клянусь богиней...

- Добрый день?

На этот раз это тип доспеха. Смертоносный рыцарь [Высший бессмертный]. Уровень 90+.

В самой комнате есть кольцо, точнее, слегка приподнятая сцена в центре. Видимо, это испытание для ближнего боя. Есть и человек в доспехах, так что...

Но в итоге я проигнорировала все испытания и снова вижу черную лестницу из прохода, который продолжался из последней комнаты.

Каждый раз, когда я прохожу мимо комнаты, к ней присоединяется новый человек, но все они - [Высшие бессмертные]. Это место, где они испытывают людей, возможно, поэтому они такого высокого уровня.

- Пожалуйста, подождите минутку. Я пойду спрошу у советника, что делать.

- Так здесь есть советник?

- Старший Некромант в замке.

- Старший Некромант, так и есть.

Мне предложили сесть, и я села. Давайте будем послушными, если это перерастет в бой, я не смогу победить. Они не только более высокого уровня, но и на уровне последних подземелий...

Похоже, он ушел на полной скорости, а вернулся так быстро, что мне и ждать не пришлось.

- Он сказал, чтобы мы шли прямо к замку, не делая обходных путей.

- Мы действительно долго ждали... А как же молитва?

- Мне сказали полностью игнорировать ее и привести ее в замок.

- Понятно. Если советник так говорит, значит, в этом есть какой-то смысл.

- С большой энергией он сказал, что она может в итоге принять бессмысленную эволюцию и ускорить достижение предела своего роста.

- Итак, давайте отправимся прямо в замок.

Значит, советник знает маршруты эволюции? Я откажусь от бессмысленной эволюции. Давайте хорошо его выслушаем.

В сопровождении одного человека спускаюсь по лестнице перед проходом... в раскинувшемся поле зрения вижу огромную реку. Ее ширина, без сомнения, измеряется километрами...

- Я ждал тебя. Добро пожаловать, ты, владеющая сосудом короля. Мы приветствуем тебя. А теперь, пожалуйста, садись.

...Это эволюция госпожи Торин? Я сажусь в лодку, и меня переправляют на противоположный берег.

Кроме лодки, на которой я плыву, есть множество других, которые в этот самый момент перевозили души. В моей лодке были только я и мой проводник.

Похоже, что место, куда попадают Бессмертные после преодоления испытания, и место, куда приходят души, довольно сильно отличаются.

Здесь есть души, но внешне это ничем не отличается от поверхности? Ну, я расскажу об этом подробнее позже.

- ...Эта река огромна, но это не заняло так много времени, как я думала?

- Это путешествие для того, чтобы каждый мог смириться с тем, что он мертв. В этот раз такой необходимости не было.

- Понятно... тогда я пойду.

Провожаемая паромщиком, на этот раз вместе с душами, я продвигаюсь по дороге к огромным воротам. Чувствуется, что это особняк какого-то знатного человека.

Там стоит очередь, но мы ее игнорируем и проходим сбоку.

Внутри есть место, похожее на суд, который иногда можно увидеть в телевизионных драмах. Не будем обращать внимания на то, что председательствующего судью зовут «Энма». Не нужно ничего говорить. Я все прекрасно понимаю.

- Мы пройдем.

- Так вы действительно пришли... добро пожаловать.

- Мы идем в замок, вы можете обменяться приветствиями позже.

- Ммм, все этого желают. Поторопитесь и идите.

Мы проходим мимо правой стороны и выходим из здания.

- Это Недра. Если бы мы прошли по левой стороне, то попали бы в Бездну.

- Понятно. Это и есть замок Эвернайт, который я вижу там?

- Да. Он разрушен, но сегодня это закончится. Теперь, пойдем.

Это закончится сегодня... Значит, если приедут королевские особы, они получат разрешение

на ремонт? И наоборот, без королевской власти они не смогут? Это... немного странно.

На центральной площади в Недрах тоже была статуя Стеллура-сама.

Как и сказал советник... Старший Некромант, мы не обращаем на нее внимания и направляемся в замок.

Кстати о некромантах, господин Ске и господин Альф в порядке? Судя по списку друзей, эти двое, вероятно, находятся в середине своих испытаний...

Ну, я не буду с ними связываться, чтобы не мешать их одиночным заданиям. Во время одиночного квеста, где у вас нет союзников, одна ошибка часто может привести к смерти. Нет союзников, которые могли бы вас прикрыть. В опциях можно настроить, что делать с сообщениями во время одиночных квестов, это профилактическая мера против внезапных звонков, прерывающих концентрацию.

Недра довольно оживленные, вернее, буйные... По ощущениям это больше похоже не на ад, а на рай? Это выглядит как обычный огромный город. Здесь довольно темно, так как сейчас ночь, но жители здесь - души, поэтому они, вероятно, обладают ночным зрением.

Впервые в этой игре я вижу замок... Правда, он ветхий. Вернее, это не ограничивается замком - все здания здесь обветшали.

- Сейчас, сейчас, сюда.

http://tl.rulate.ru/book/40339/2011386