Ева сидит высоко на божественном троне, который находился в пространстве сознания, улыбаясь немногим людям, которых он притягивает.

Да, пространство сознания.

Всё здесь создано Евой, основанной на храме царства небес древней эпохи в наследовании Мирового Древа.

Игроки изначально являются сознанием, нарисованным ей с помощью сетевого канала, и они могут естественным образом втянуть противника в своё собственное пространство сознания. Но Барсерк и Алиса принадлежат к верующим и могут быть вызваны сами по себе.

Несмотря на то, что Ева в настоящее время находится в очень плохом состоянии, она не может создать воплощение. Но в пространстве сознания всё по-другому. Всё, что в нём есть, основано на её собственном воображении. То, чего она хочет – это лучшее место, чтобы дурачить людей.

Открытие кристаллизации божественной крови предполагает дальнейшее выздоровление Евы, что имеет большое значение и если всё будет сделано правильно, вполне вероятно, что у Евы будет возможность одним махом изменить нынешнюю неблагоприятную ситуацию, поэтому на этот раз она решила сосредоточить все силы.

Кроме того, Ева также должна укрепить своё чувство существования среди игроков, воспитать игроков и верующих в борьбу за себя… сознание борьбы за страну эльфов и установить своё собственное лидерство в игре.

В конце концов, Ева позиционирует себя не только как руководитель за кулисами, но и как важный NPC для руководства игроками. Если вы действительно во всём полагаетесь на местных жителей, вы ничем не будете отличаться от фоновой доски.

Игрокам всё равно, бог вы или дерево, если вы действительно не участвуете в их игре, не приносите им реальную пользу и не позволяете им по-настоящему осознать вашу роль, они действительно поддержат вас.

Факты доказали, что то, как Ева решила играть, довольно хорошо.

Не говоря уже о том, что из-за того, что они были тронуты до слёз призывом матери-бога и преданно поклонялись Барсерку и Алисе, четыре игрока были полностью подавлены.

Хотя они видели это один раз, когда создавали персонажа, Ева в то время была всего лишь программой, установленной им в игровой системе, и шок, который она вызвала, был намного больше, чем на этот раз.

Великолепный храм, стремящаяся вперёд с огромной скоростью Звездная река, священное и

эфирное пение, и... совершенная, святая Богиня, в которой нет и следа изъяна.

Истинный Бог! Это истинный Бог!

Вершина мира в "Королевстве эльфов", истинный правитель!

Когда он впервые вошёл в храм, Демация попытался тайно оценить её после того, как увидел, но когда он действительно увидел Еву, все эти мысли исчезли.

Это инстинктивный трепет обычного человека после того, как он увидел существование за пределами своего понимания!

В этот момент Демация почти забывает, что он в игре...

В этот момент в его сердце осталась только одна мысль:

– Владычица Богиня, ты всё ещё принимаешь верующих?

Пока Демасия размышлял об этом, раздался восторженный голос охранника дубового дерева Барсерка:

– Я вернул божественный предмет, который принадлежит тебе.

После этого он опустился на одно колено и почтительно опустил голову, но высоко поднял бледно-зелёный кристалл божественной крови.

– Неплохо.

Ева на божественном троне слегка кивнула, её величественный голос был на тридцать процентов добрым и на семьдесят процентов удовлетворенным.

Она лёгким движением подняла правую руку, которая постукивала по божественному трону, и светло-зелёный кристалл в руке Барсерка взлетел и слился с её телом.

Благодаря слиянию кристаллов божественной крови великолепный храм слегка содрогнулся, святой свет стал ярче, а пение становилось всё более и более тонким. Несколько человек в храме также почувствовали, что сила Богини, казалось, стала немного сильнее...

Ева была приятно удивлена, когда почувствовала, что её божественная сила мгновенно возросла до двенадцати очков.

– Поздравления богине-матери – это ещё один шаг к славе прошлого.

Похоже, что они также чувствуют радость богини-матери, Алиса и Барсерк радостно поздравили, и Демация и другие также поспешили последовать их примеру, поздравляя Богиню.

После этого страж снова сказал:

– Под венцом матери-бога на этот раз успешное восстановление божественного объекта происходит благодаря нескольким храбрым и праведным эльфам.

– Благодаря им? Только… только им?!

Алисас не смогла удержаться, повернула голову и посмотрела на Демацию, невероятно. Самое интересное приближается!

Услышав, что сказал Барсерк, несколько игроков были шокированы. Великий храм погрузился в тишину.

Тук *Тук* *Тук*

Вместе с тихим постукиванием снова зазвучал торжественный голос Евы:

– Я уже знаю всё. Избранные, спасибо вам за вашу помощь.

С благодарностью Богини в видении Демасии и других появилась новая системная коробка.

[Основная сюжетная линия была запущена: Восстановление Богини]

Сюжет!

История действительно есть! И это оказалось главной сюжетной линией!

Они действительно запустили главную линию!

Несколько игроков освежились и сразу же обрадовались.

В последние несколько дней игроки в закрытой бета-версии обсуждали, когда будет запущена основная сюжетная линия и в какой форме она будет запущена, но они не ожидали такого результата.

Мало того, честь запуска главной линии, похоже, выпадает на них четверых!

[Включите опцию диалогового режима, пожалуйста, выберите представителя для связи с Богиней]

Снова появится окно "Система".

– Да ладно, я часто играю в такого рода текстовые диалоги. В "Рейдерах" тысячи персонажей.

Демация подмигнул, слегка шагнув вперёд, выражение его лица было спокойным и гордым.

Это всего лишь лёгкое пожатие его пальцев, открывающее теперь его беспокойное сердце.

[Подтверждение представителя: Демация]

После того, как несколько игроков определились с кандидатами, снова раздался святой и неземной голос Евы:

– Небеса, те, кто выбирает, какой награды ты хочешь?

Как только голос стих, в поле зрения Демации появились три варианта.

[Ответ А: Под короной Богини, спасибо Вам за Ваши благословения, честный и бескорыстный избранный не нуждается в награде!]

[Ответ Б:Под короной Богини наш долг-служить Вам, нам не нужна награда!]

[Ответ С: Под короной Богини, можете ли вы говорить о божественных предметах?]

– Чёрт возьми, у человека, планирующего варианты диалога нет криативности.

Демация в глубине души вздохнул и ответил:

– Под короной Богини, можете ли вы говорить о божественных предметах

Услышав его слова, выражение лица Богини, казалось, смягчилось.

Она слегка кивнула и сказала:

– Это кристаллизация божественной крови Древа Мира, разбросанной по всему сказочному лесу после божественной битвы тысячи лет назад. Теперь Уран посылает своих приспешников, этих злых гоблинов, повсюду собирать кристаллы божественной крови, надеясь получить мою собственную силу.

После этого она сделала паузу и продолжила объяснять

– Уран – Бог зимы и охоты, а также мой враг. Тысячи лет назад он также участвовал в битве за уничтожение цивилизации эльфов.

Зима и охота на бога Урана? Ещё один духовный Бог?

Более того, Богиня явно считала его врагом!

Несколько игроков тронулись в своих сердцах, зная, что это вот-вот официально войдёт в основную сюжетную линию.

После того, как Богиня закончила говорить, в видении Демации появился новый вариант:

[Ответ А: Под короной Богини, что мы можем сделать для Вас?]

[Ответ Б: Под короной Богини, Вам нужна наша помощь?]

[Ответ С: Под короной Богини, можем ли мы быть Вашей силой?]

– Есть ли какие-либо различия между этими вариантами?! – думал Демация.

– Под короной Богини, что мы можем сделать для Вас?

Я выбрал один наугад, и она ответила на него.

– Конечно.

Улыбка Евы становится ещё ярче:

– Чтобы разрушить заговор Урана и для моего дальнейшего выздоровления, мне нужна Твоя сила.

Сказав это, она подняла руку, и мягкая божественная сила хлынула наружу, превратившись в настоящую сцену в воздухе:

Это был кусок руин разрушенных стен, заросших растениями, там засели гоблины, в большом количестве. Они установили алтарь для жертвоприношения, принося светло-зеленые кристаллы божественной крови духовному Богу…

– Это Святой город, который когда-то был великим. Теперь он превратился в руины…

Звучал голос женщины с оттенком печали и сентиментальности.

– Теперь это место превратилось в логово гоблинов. Они окопались здесь, оскорбляя славу эльфов, крадя силу Мирового Древа… Жаль, что мои силы не восстановились, поэтому я не могу сделать это сама, чтобы не привлекать внимания Урана.

Говоря это, Богиня выжидающе посмотрела на нескольких человек:

– Избранные, вы готовы заменить меня, уничтожить этих злых осквернителей и вернуть мою власть?

[Ответ А: Богиня, мы готовы!]

[Ответ Б: Под короной Богини мы здесь, чтобы остаться!]

[Ответ С: Богиня, мы делаем всё возможное!]

Он оцепенел от возможных вариантов.

Однако Богиня смотрела так выжидающе, что даже если бы не было никаких вариантов, его ответ не изменился бы.

Не говоря уже о том, что это также связано с основной сюжетной линией.

– Богиня, мы готовы! – ответил Демация.

Как только голос стих, голос системы зазвучал снова

[Глава 1. Начало основной истории]

[Первый акт: заговор Урала]

[Активируйте основную миссию: бывший Священный город]

[Цель задания: 1. Создать стабильность в формировании передачи Изумруда;

2. Уничтожить гоблинов, окопавшихся в Изумруде;

3. Восстановить кристаллы божественной крови, принадлежащие Мировому Древу.]

[Ограничение по времени выполнения задачи: неограниченно]

[Количество заданий: неограниченно]

[Уровень задачи: 9+]

[Вознаграждение за задание: Выполните любую цель, у вас будет шанс получить опыт, идеальное время воскрешения и вклад в выполнение задания]

[Напоминание о задании 1: У Барсерка есть координаты на карте, которые можно получить у него.]

[Напоминание о задании 2: Алиса Хаяте может нарисовать формирование передачи, вы можете обратиться к ней за помощью.]

[Напоминание о задаче 3: Великое единство. Есть много гоблинов, пожалуйста, объединяйтесь с другими игроками.]

[Напоминание о задании 4: Риск смерти в этом задании чрезвычайно высок, пожалуйста, постарайтесь убедиться, что вы получили идеальное время воскрешения перед битвой. Игроки с идеальным баффом воскрешения имеют одинаковый уровень после смерти и воскрешения. Один бафф может быть использован один раз.]

Совершенное воскрешение – это поправка Евы к механизму воскрешения.

Чтобы игроки могли сражаться более уверенно и работать усерднее, она специально добавила новый механизм воскрешения без наказания.

Во всяком случае, для Евы, просто воскрешающей тело, потребление невелико, и оно даже намного отстает от потребления создания тела игрока.

Конечно, если игроки хотят получить количество совершенных воскрешений, они должны выполнить задание...

Увидев системное приглашение, несколько игроков внезапно достигли кульминации.

Они действительно начали основную сюжетную линию! И это первый раз!

И когда они увидели награду, их глаза загорелись.

– Совершенное воскрешение? Гарантируете тот же уровень после воскрешения?!

Как яйцо невезения, которое несколько раз опускалось до пятого уровня, Демация чуть не заплакал, когда увидел эту награду.

Трое игроков взволнованно похлопали его по плечу:

– Старый Брат! Отлично! Варианты правильные!

Он дернул уголком рта, ответил:

– С тобой всё будет в порядке, когда ты выберешь.

Когда несколько человек были взволнованы, снова раздается голос Евы:

– Храбрый избранник, спасибо тебе за твою поддержку. Чтобы выразить Вам свою благодарность, я дам Вам эксклюзивные титулы и награды, которых Вы заслуживаете.

Есть даже титулы и награды?!

Несколько игроков засияли.

Дух Демации обновился, и затем он похлопал себя по бедру:

– Вот именно! Как может не быть награды за открытие сценария!

– Да здравствует Богиня!

Под одобрительные возгласы нескольких игроков Ева снова взмахнула правой рукой……

[Вы получили эксклюзивное звание: Хранитель Мирового древа]

[Вы получаете награду: идеальное время воскрешения×5]

http://tl.rulate.ru/book/47336/1801580