Посреди поля в Ванахейме мы решили, что пришло время разбить нашу базу. Она должна была быть идеальной, чтобы мы могли использовать её, где бы она ни была.

Я достала Уроборос из инвентаря и использовала его.

Разработчик: Вы активировали мировой предмет «Уроборос». Вам доступно единственное желание, способное изменить сам мир… подождите, откуда у вас уже есть этот предмет?

Я: Мне было скучно, поэтому я просто побежала во время экрана загрузки и наткнулся на него.

Дев: Черт возьми! Я думал, что очень хорошо это спрятал!

Он это сделал, просто мы знали, с чего начать.

Дев: Ну и чего ты хочешь?

Я: В Хельхейме есть Великое Подземелье под названием Назарик, не так ли?

Дев: Ну да… на данный момент это одно из самых сложных подземелий. Никто не пытался его пройти, так как мы думали, что никто его ещё не нашел. Откуда вы знаете?

Я: Я хочу, чтобы такое же подземелье… былы создана точная копия прямо здесь, в этом месте, с небольшими изменениями во внешнем виде.

Дев: Великая гробница Назарика? В Ванахейме?

Я: Да

Дев: Я… думаю, мне придется спросить разрешения у моего босса. Я скоро вернусь.

Прошло несколько минут, прежде чем с нам кто-то связался.

ГМ: Привет, я ГМ этого сервера. Приятно снова встретиться с вами, г-жа Фудзитора. Мы изучили вашего персонажа, и это объясняет, откуда вы все это знаете.

Я: Конечно, я в первую очередь приложила руку к их созданию.

ГМ: Это ты сделала. Но, к сожалению, мы не можем предоставить вам полную копию подземелья Ванахейма. Тема Ванахейма — Мир Древних Богов, скорее древняя тема, чем ужаса. Нам придется переделать подземелье и отдать его вам. Не могли бы вы дать нам пару советов о том, каким вы хотите видеть это подземелье?

Я: Да, во-первых, я хочу, чтобы сложность была как минимум такой же, если не сложнее. Это означает как минимум 3000 уровней NPC, если мы его завершим. Кроме того, если мне удастся выполнить его с первой попытки, обязательно вручите мне мировой предмет, например Назарик. Кроме того, могу ли я попросить вас запустить Подземелье через меня, прежде чем устанавливать его?

ГМ: Конечно, г-жа Фудзитора. Обратите внимание, что создание подземелья такого масштаба, даже если мы возьмем большую часть деталей у другого, займет как минимум пару дней. Мы сообщим вам, когда закончим.

Я: Отлично, спасибо, ГМ-сан.

Я: Что дальше?

Диана: Нам нужно найти «пещеру» Небесного Урана. Сейчас это почти ничего, но вы знаете, во что это обернется, верно?

Я: Где это может быть?

Диана: Не знаю, но нужно найти, пока она не изменилось, и не глючит.

Мы нашли пещеру в Свартальфхейме, доме гномов. Это было сложно, поскольку существовали сотни неисследованных пещер, но это также означало много работы, так что это не имело большого значения.

Было уже поздно, и в реальной жизни у нас был всего час, прежде чем мама позвала нас на ужин, когда мы нашли то, что искали. Чистая белая руда, Небесный Уран. На данный момент это было практически бесполезно. Использовался лишь для нескольких целей, которые почти ничего не давали… но мы знали, что через несколько месяцев этот материал станет одной из самых востребованных вещей во всем Иггдрасиле.

Я подняла кирку и…

Бам, Бам, Бам!

Я ударил по камню позади него, и вся руда упала целой и невредимой. Мы повторяли это для всех руд, которые видели, пока все место не опустело от Небесного Урана. Запечатав вход в пещеру, мы приступили к делу.

Диана: *Сокровище Дракона*

Когда ее рука превратилась в когти, она коснулась белых частей камня, которые отделились от камня… только для того, чтобы дать сбой и снова сформировать Уран. Не так предполагалось добывать руду.

Я: Это работает… Я сделаю свою часть работы. Нам нужно получить как можно больше, прежде чем разработчики заметят глюк.

Следующие пару дней мы работали день и ночь, добывая пожизненный запас Небесного Урана. Тонна за тонной, но мы продолжали идти… в случае, если мы больше никогда не обнаружим такой сбой, нам понадобится как можно больше.

Белый Соверен (Кара Фудзитора)

Уровень: 90

Название: Настоящий герой

Расовые классы:

Древнее боевое божество 10

Божество войны 15

Ледяной элементаль 10

Класс профессии:

Валькирия: Меч 5

Меч Вундеркинд 10

Мастер-стрелок 10

Мастер оружия 15

Элементалист (Лед) 15

Черный монарх (Диана Фудзитора)

Уровень: 90

Название: Настоящая катастрофа

Расовые классы:

Древний Дракон 10

Дракон 15

Элементаль (Ожог) 10

Класс профессии:

Мастер катастроф 5

Чемпион боевых искусств 5

Драконий Жрец 10

Военачальник 10

Монах 15

Элементалист (Ожог) 5

Инь Мастер 5

Каждому из нас нужен был всего лишь один последний Расовый класс и один Профессиональный класс, чтобы довести эти безумно переусиленные персонажи до совершенства. Достаточно сильные, чтобы оставить даже показатели Тач Ми далеко позади в пыли. Мы выводили этих персонажей на совершенно новый уровень непомерной мощи.

Мы были почти на вершине силы. Даже когда достигнем этой вершины, мы найдем способ стать еще сильнее… за пределами системы.

(Реальная жизнь. Не в игре)

Мы ожидали, что завтра наступит день, когда они закончат создание нашего подземелья, интересно как оно будет называться, когда оно будет закончено. Мы собирались спать, когда я

сказала то, что уже давно было у меня на уме.

Я: Сестра... Я думала, что в этой игре я почувствую удовлетворение от того, что становлюсь сильнее... но чем больше я играю, тем больше чувствую обратное.

Диана: Что ты имеешь в виду?

Я: Эти навыки, магия, что бы это ни было… Я знаю, что сейчас это просто игра, что это нереально, но… когда через 12 лет это станет реальностью, действительно ли это будет НАША сила?

Диана: Каждому, кого перенесли, была дана сила, которую они показали в игре.

Я: Но это не НАШИ навыки, не так ли? Это то, что дало нам Мировое Древо. Сестренка, в нашей жизни мы тренировались ради этой силы. Мы тренировались с отцом, исследовали самостоятельно. Созданные нами способности не ограничивались названием навыка или уровнем. Это было полностью основано на ваших усилиях по самосовершенствованию. Что еще более важно… хаки

Я хотела, чтобы моя рука была покрыта вооружением, но все, что я могла сделать, — это лишь легкий фиолетовый оттенок. Я была намного слабее в этом мире.

Я: Хаки, проявление НАШЕЙ воли. Оно исходит непосредственно ОТ нас, и ни от кого больше. Мы изо всех сил тренировали нашу волю, нашу решимость и нашу справедливость. Мы никогда ни перед чем не колебались благодаря нашей собственной силе… но то, что я чувствую в игре, совсем другое. Мы не получаем власть… мы берем ее взаймы.

Диана: Что ты предлагаешь?

Я: Сестра, мы делаем это, чтобы быть свободными, не так ли?

Диана: Да… свободны от контракта, который обязывает нас никогда не становиться лучше.

Я: Но сила, которую мы получаем, чтобы освободиться, сама по себе является оковами. Это все равно, что давать деньги взаймы для погашения долга. Если мы будем полагаться на эту новую силу, мы снова окажемся в кандалах, но на этот раз к чему-то достаточно мощному, чтобы дать стольким людям такую власть.

Диана: Что ты предлагаешь?

Я: Мы либо заберем его себе, либо полностью от него откажемся, достигнув бессмертия.

Диана: …

Я: Заманчиво, не правда ли? Даже если бы я просто сказала это, это так мило. Захватывающая сила… Думаю, я знаю почему.

Диана: Я догнала, я понимаю, о чем ты.

Я кивнул, ведь это было очевидно.

Диана: Дерево знает, что скоро умрет. Оно отправляет цепи в разные миры через игроков, чтобы ухватиться за них. Оно собирается использовать это, чтобы воскреснуть или чтобы не исчезнуть в небытие.

Я: *киваю* Однако нам нужна эта сила, если мы хотим достичь свободы. Как нам освободиться, прежде чем оно зацепится за нас?

Было решение… безумное решение, но, возможно, возможное если бы все в реальности было под контролем… ГМ.

Я: Убейте дерево до конца игры.

Диана: Но как?

Я: Может быть, в последний месяц, мы убьем дерево. Мы создадим всякие "финальные события" или что-то в этом роде, чтобы отжать всё до капли. Мы можем убедить отца сделать это, чтобы завершить игру, а не просто "закрыть" её.

Диана: Но будет ли Мировое Древо молчать? Даже в игре это сам Мир… нет, это несколько миров.

Я: Ему придется. Оно решило поставить на этот мир, но проиграло из-за нас. Мы просто должны убедиться, что когда дерево умрет, оно останется мертвым.

Диана: Но как бы ты это сделала?

Я: Просто… отредактируйте лор игры.

-На следующий день

Мы стояли перед огромным белым храмом. Этот старый храм выглядел древним, но излучал мощь. В то время как Гробница Назарика излучала ауру гибели, этот гигант, похожий на пантеон, излучал ауру превосходства и высокомерия, подобающую богу и дракону.

Я: Сестра, мы здесь. Я проверил коды вчера, внутреннее устройство похоже на Назарик, но монстры будут другие.

Диана: Чем?

Я: Назарик — это гробница в Хельхейме. Она ориентирована на тему ужаса, что подразумевает наличие нежити или монстров с общим отрицательным кармой.

Диана: А здесь?

Я: Храм Древних Богов. Я попросил их назвать его "Великое Убежище Ванира" в честь древних богов, которые когда-то правили этим миром. Их силы более нейтральные, но более первозданные. Монстры здесь будут иметь более нейтральную карму, но их атрибуты — арканы. Чистая мана, более разрушительная, чем почти что-либо, если у вас достаточно.

Диана: И какой здесь уровень?

Я: Рекомендуемый уровень — группа из 12 человек уровня 80 или выше.

Диана: Значит, довольно легко.

Я: Никто, кроме нас, так бы не сказал, но да. Для нас это будет довольно

Вероятно, это было одно из самых сложных подземелий во всей игре, но для нас, кто охотился на рейдовых боссов несколько раз в день только ради фарма и опыта, это должно быть так же, как и любой другой день.

Я: За Назарик… но лучше!

Диана: Мы заставим этого Костяного Папочку плакать.

http://tl.rulate.ru/book/107083/3889457