

Глава 620: Святой монастырь (I)

В королевстве Мунн, в глубоких горах Гренбелла, находилось нечасто посещаемое священное место для получения уровня. Здесь бродили бесчисленные монстры, и за одно посещение игрок получал не только куски EXP, но и пополнял свой инвентарь редким снаряжением и золотыми монетами. Можно сказать, что это было конечное место для добычи золотых монет и редкого снаряжения для игроков в Королевстве Мунн (до того, как оно стало известно всем игрокам). Поэтому в Золотом городе часто можно было встретить низкоуровневых игроков, которые бродили по площади и поднимали таблички с надписью "Новичок ищет пивяку для профессионалов в монастыре".

И это относилось к Святому Монастырю.

Строго говоря, его можно было считать местом сбора культистов.

Святой монастырь находился на территории одного из трех Архангелов, Архангела Серена, под властью Светлого Дракона во время Созидательной войны. Однако из-за тупика и изменения ситуации Архангел Сирен покинул эту территорию, и Святой монастырь был погребен в исторической пыли. Но некоторые в Святом Монастыре выжили, как Эльфы, которые сбежали в подземелье и стали Темными Эльфами. Эта организация была сформирована полуангелами и людьми, и с годами она постепенно менялась. Никто не знал, отказались ли они от веры в Светлого Дракона или Светлый Дракон отказался от них. В итоге члены организации сформировали новую, независимую радикальную организацию - Святых Рыцарей, которых другие называли кровавыми язычниками.

Эта организация незаконно захватила Святой монастырь и отказалась от своей славы в обмен на более сильные силы. Они ненавидели Темного Дракона и не интересовались покинувшим их Светлым Драконом. Святые рыцари верили в разрушение и смерть и считали, что все существующее должно превратиться в небытие. Они были представителями разрушения и использовали практические действия, чтобы распространить истину разрушения во все уголки континента.

По сути, они были группой экстремистов, которые занимались террористической деятельностью. Однако их сила была гораздо мощнее, чем у автомобильных бомб.

В настоящее время Святые Рыцари жили в уединении, и о них редко слышали даже в Королевстве Мунн. Они стали широко известны после того, как Страна Тьмы начала войну против Страны Света и поверила, что эта война - предзнаменование гибели континента и просветления судьбы. После этого рыцари начали воевать, сея повсюду хаос.

Большинство игроков считали, что святые рыцари раздражают, потому что они сражались с каждым, кого встречали, даже если не были сильны. Иногда бывали случаи, когда Страна Света и Страна Тьмы вели ожесточенную борьбу, а группа свярых рыцарей в багровых доспехах вырывалась из ниоткуда, выкрикивая лозунги, которые никто не понимал...

Надо сказать, что не у всех хватало смелости "пойти против мира".

Кроме того, Святые Рыцари были известны своим бесстрашием. Они рассматривали свою смерть как часть разрушения, и для них было высшей честью создать более разрушительное разрушение, прежде чем пожертвовать собой. Поэтому они доставали Страну Света, Страну Тьмы и Королевство Мунн. Никто не был бы рад, если бы их войну прервали незваные гости. Конечно, Святые Рыцари тоже оказались весьма полезными для игроков. Это было связано с их естественной враждебностью к Стране Тьмы, которая была полна нежити и еще больше подходила под определение "разрушение". Было много случаев, когда Святые Рыцари появлялись из ниоткуда и сражались насмерть с армией нежити, когда игроки были ошеломлены Страной Тьмы. Хотя Святые Рыцари доказывали, что они всего лишь богомолы, пытающиеся остановить машину, их прерывание давало игрокам немного времени, чтобы вернуться в город или что-то в этом роде...

Однако после того, как игроки ознакомились с каждым движением Святых Рыцарей в битвах, они обнаружили, что рыцари - лучший источник EXP.

Святые рыцари были в основном полуангелами, которые впоследствии стали падшими полуангелами. Но, несмотря ни на что, их средний уровень был высок - от 55 до 65, - что выглядело устрашающе. Но, напротив, они не обладали угрожающими навыками и были легко предсказуемы в своих движениях. Мало того, что у них было долгое время ожидания, так еще и скорость их передвижения была невероятно низкой. Хотя они и были "рыцарями", большинство из них были пехотой, а рыцари составляли лишь меньшинство. Кроме того, они любили ошеломлять врагов, бросаясь вперед всей массой, что представляло собой сложную проблему для игроков равного уровня. Однако для игроков более высокого уровня лучше и быть не могло. После уничтожения одного-двух Святых Рыцарей все их отродье на карте устремлялось к нарушителю. Игроки более высокого уровня могли без особых усилий расправиться с ними и разграбить их трупы на предмет снаряжения.

Поэтому ветераны игры, которые вели за собой новых игроков, приходили в Святой монастырь и легко побеждали одного из Святых рыцарей. Затем святые рыцари устремлялись к ним, выкрикивая нелепые лозунги, а ветераны уничтожали их всех.

Игрокам никогда не надоедало драться с такими монстрами с высокой атакой, низкой защитой, низкой скоростью, небольшим количеством способностей, которые давали кучу EXP. Кроме того, хотя Святой Монастырь считался местом сбора культивистов, там все еще были редкие предметы снаряжения, оставшиеся после Войны Созидания. Если повезет, можно было получить огромную прибыль от их продажи. Кроме того, Святые Рыцари были щедры на денежные вознаграждения...

Благодаря этому одиночные классы, такие как маги, мечники и рейнджеры, могли добывать деньги в Святом монастыре, когда достигали одного уровня со Святыми рыцарями. Даже такой класс, как Вор, с низким уровнем защиты и здоровья мог использовать ловушки для получения EXP. Конечно, такие классы, как воины щита и клирики, не могли пройти эту зону на одном уровне со святыми рыцарями, поскольку не обладали грозными АОЕ-умениями, и им было слишком тяжело, когда враги нападали волнами.

В игре уровень и богатство Рода были получены из Святого монастыря до того, как королевство Мунн было разрушено. После этого он основал гильдию и помогал повышать уровень новичкам. Поэтому, когда Лидия передала ему Гренбелла, он сразу вспомнил об этой священной тренировочной площадке. Однако он высоко ценил не только ЕХР, золотые монеты и снаряжение. Вместо этого он хотел заполучить два секретных предмета, спрятанных в Святом монастыре, так как они были бы оптимальным средством против армии нежити.

Однако раньше эта мысль не приходила ему в голову. Хотя ему было известно о существовании Святого монастыря, он понимал, что в одиночку не сможет справиться с этой задачей. Даже если игроки часто фармили эту область как банк ЕХР, это происходило при условии, что они были как минимум одного уровня со Святыми Рыцарями. В настоящее время Род все еще находился на расстоянии от 10 до 20 уровней от них. Строго говоря, уровень Святого Рыцаря мог быть и выше, но их способности не считались такими безумными, как у тех, кто вошел в Легендарную стадию. Однако уровень Рода был еще ниже, и если бы он отправился в Святой Монастырь в своем нынешнем виде, это, несомненно, было бы равносильно смерти. Более того, с парой, вступившей в незаконную любовную связь в Святом Монастыре, было бы нелегко справиться...

Но в этот раз все было иначе. Гренбелл стал его территорией, поскольку он подтвердил расширение своих территориальных сил в системном интерфейсе, что также означало, что у Канарейки и Мини Баббл Гам теперь был более широкий диапазон активности. Они всегда были заперты в Земле Искупления и не могли свободно бродить по ней. Хотя они не возмущались, Род чувствовал, что это несправедливо по отношению к ним. Хотя эти две девушки не считались людьми и были лишь образами из его воспоминаний, их можно было считать вызванными против их воли в знакомый, но незнакомый мир. Но все равно было здорово иметь двух знакомых спутниц, даже если они были всего лишь фантомами.

Поэтому на этот раз Род решил, что возьмет с собой в Святой монастырь только Канарейку и Мини Баббл Гам, а остальным не разрешит следовать за ним. Даже Анне, которая любила всюду следовать за ним.

Род совсем не беспокоился за безопасность Крепости. Корина прибыла в Страну Искупления после того, как завершила свой отчет перед Лидией, но она не могла войти в Крепость Старлайт со своей личностью. Вместо этого она использовала личность, представляющую Эльфов, чтобы быть с членами Церкви. Поскольку она была на Легендарной стадии и присматривала за всем, Роду не нужно было ни о чем беспокоиться. Более того, Джиллиан тоже была рядом, и она придумывала всевозможные идеи, чтобы преподать урок посетителям, вынашивающим злые намерения.

Все это время Джиллиан лежала на дне, и никто, кроме Рода, не знал, что она задумала. После того как он избавился от дерзкой группы алхимиков, он поговорил с ней об этом, и она тихо исчезла, ничем себя не выдав, хотя все еще находилась в крепости. Род не собирался объяснять ее действия, потому что у него были другие идеи.

Была поздняя осень.

Увядающие листья падали на землю, а лысые ветви деревьев колыхались от прохладного ветра, дувшего с гор, возвещая об уходе осени и приходе зимы. На лазурном небе не было ни единого облачка, создавая впечатление безрадостной пустоты. Затем тишину нарушил оживленный голос, и бесцветный мир мгновенно стал ярким.

"Честно говоря, я никак не ожидал этого дня, когда увижу тебя в костюме новичка, Лидер".

Мини Баббл Гам обернулась и радостно замахала руками, как бойкий жаворонок. "Особенно когда ты показываешь нам это выражение лица. Хахаха. Я не могу не разразиться смехом, когда думаю об этом. Ах... Какая жалость. Если бы мы были в оригинальном мире, я бы обязательно загрузил скриншот этого на форум. Конечно, я бы взял за это деньги! Название должно быть "Игрок номер один в тайной очаровательной стороне Континента Души Дракона-Рода"! Я уверен, что это взорвет форумы!".

"Правильно, Пузырь".

Канарейка кивнула в знак согласия.

"Мы с Родом хорошо знаем друг друга в реальности, но я никогда не видела, чтобы он делал такое перед кем-то... Какая жалость. Надо было сохранить скриншот на память. Но раз Род готов зайти так далеко ради нас, Баббл, нам придется убить для него Темного Дракона, не говоря уже о Святом Монастыре... Конечно. Предпосылкой является то, что Темный Дракон осмелился прийти на нашу территорию".

"С вашим нынешним набором снаряжения, возможно, вам двоим все еще слишком сложно справиться с Темным Драконом".

Род пожал плечами и радостно улыбнулся. Именно по этой причине он взял с собой Канарейку и Мини Баббл Гам. Он мог вспомнить приятные ощущения от игры и обсудить свой уровень, снаряжение, способы прохождения подземелья и то, как уничтожить БОССА перед ними. Для Рода было невозможно обсуждать все это с Марлин, Лизе или Анной. В конце концов, они были не из одного мира, а Род был просто прохожим в этом мире.

С определенной точки зрения, Рода можно было считать одиночкой в этом мире. Хотя он и добился многих достижений, они были вызваны в основном инерцией. Этот мир был точно таким же, как и игра, в которую он играл. Он смог добиться успеха в игре, и пока он полагался на свой опыт, он будет таким же и здесь. По сути, это было правдой. Но, помимо этого, Род был всего лишь человеком и испытывал и другие трудности. В игре, сколько бы людей ни было настроено против него, он мог, по крайней мере, быть со своими единомышленниками, зачищать подземелья, болтать, презирать и высмеивать неудачников, бросивших им вызов. Когда они были свободны, они неспешно обсуждали пустяковые дела, делились последними новостями и кричали "Ты, тупица, если не приложишь усилий в борьбе с БОССОМ, то можешь пропасть!", когда сражались в подземельях.

Даже если их команда выбывала, они собирались вместе и обсуждали свои ошибки.

Но здесь он не мог этого сделать.

Если Род, Канарейка и остальные сражались за свою гордость и репутацию лучших игроков в игре, то все, что он делал сейчас, было направлено на то, чтобы остановить ужасающую войну, которая поглотит все. Ему нельзя было валять дурака перед БОССом, и он не мог допустить, чтобы его команду уничтожили, потому что это касалось не только его репутации, но и его жизни.

В игре можно было возродиться в случае смерти. Но здесь... смерть была бы вечной.

И теперь он мог, наконец, сложить с себя бремя перед Канарейкой и Мини Баббл Гамом и вернуться к обычной игре. Именно поэтому он не позволил Анне и остальным следовать за ним, ведь он не мог вести непринужденные разговоры с Канарейкой и Баббл, когда они были рядом. Кроме того, он будет читать проповеди глухим, потому что они вообще не смогут понять тему.

"Это не твоя вина, что оборудование недостаточно хорошо, Род. Но я должен сказать об этом заранее. Если мы найдем Молитвенный Костюм при очистке монастыря, ты не сможешь его у нас отобрать, ясно?" сказала Канарейка, расправляя складки на своей мантии.

Оба они были одеты в самые обычные мантии без каких-либо особых магических способностей. В игровых терминах их можно было бы назвать простой, незначительной одеждой с простым описанием "Обычный халат". Хотя Роду удалось заполучить в руки несколько случайных магических предметов в последующих миссиях, они не привлекли внимания этих двух девушек. Это было неудивительно, ведь даже Роду не нужны были эти предметы...

Кроме того, при нынешней силе Канарейки и Мини Баббл Гам, пока они не встречали противников примерно одного с ними уровня, слабое снаряжение на них не имело значения. Поэтому их требования к снаряжению всегда были на первом месте - "красота", а на втором - "атрибуты".

"Не волнуйся, Канарейка. Я позволю тебе и Пузырю поделить Молитвенный Костюм поровну, если мы найдем его, и я не стану отбирать его у тебя".

Уголки рта Рода приподнялись. Канарейка удовлетворенно кивнула, затем повернулась к Пузырю и стала обсуждать, как им поделить Молитвенный костюм... Вдруг они услышали впереди громкий шум.

Что случилось?

Трио резко остановилось и с любопытством обменялось взглядами.

Суровые горные дороги Гренбелла были окружены скалами и пышными лесами. Троица пошла

по тропинке, свернула за угол и увидела источник громких звуков. Две группы мужчин, похожих на наемников, обнажили мечи и столкнулись друг с другом.

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: перевод редактируется

<http://tl.rulate.ru/book/11994/2027468>