Братство каменщиков, создавшее город Штормвинд, величайший замок Альянса, не получило ни жалованья, ни славы, которую заслужило.

С их способностями они должны были стать славной легендой в истории Альянса, но по многим причинам эти талантливые ремесленники навсегда остались в глубинах этой шахты.

На этом этапе игрокам всё ещё хватало терпения, чтобы выполнять квесты один за другим. В процессе они стали свидетелями истории Братства Каменщика и того, как Братство Дефиаса прошло путь от славы до безумия, а затем до разрушения.

Это не была великая история, и в ней не было героев.

В этой истории группа талантливых, но трагических каменщиков хотела получить достойное вознаграждение, но в итоге они сами себя уничтожили.

Большинство игроков в World of Warcraft считали, что легендарные герои и великие деяния им недоступны.

Однако, войдя в игру, игроки пережили долгую и богатую событиями историю. Душераздирающие сцены, когда паладины выполняли свой классовый квест, многочисленные ошибки новичков на поле боя, борьба удачливых и неудачливых игроков за грабеж, простые и трогательные истории в квестах...

Любой игрок мог прочувствовать и ощутить эти подробные вещи.

Каждый игрок, даже новички, которые не знали, как добавлять очки талантов, были тронуты этими историями и событиями.

Когда группа проходила через Мёртвые шахты, было почти 4 часа раннего утра.

— Отойдите! Дайте мне разграбить труп!

Лю Нинъюнь, выиграв кольцо со 100 очками прокачки, закричала и протянула свою Счастливую Руку.

— Жестокий Барб?!

[Жестокий Барб: Одноручный; 30 - 57 урона; Скорость 2.8.]

— Отличные атрибуты!

Хотя персонажи в системной версии не имели оцифрованных тел, снаряжение всё ещё имело справочные данные, показывающие качество каждого предмета.

Поскольку почти все всё ещё использовали зеленые необычные предметы, это снаряжение было для них просто незаменимым!

— 100 очков! Дайте мне 100 очков! — крикнул Налань Хуну, выбирая нужное.

Он получил 11 очков.

— Ах! Почему это так мало! — застонал Налань Хуну, чувствуя себя разбитым сердцем после напряженной работы в течение одной ночи.

— Хахахаха!

Сердце командира Эльфов заколотилось, когда он увидел это число, думая, что он наконец-то получит награду за воскрешение трупов на одну ночь.

— Тогда я согласен! — сказал командир Эльвен, смеясь, — Спасибо! Большое спасибо!

На игровом интерфейсе появилась подсказка:

[Рыцарь Грифона Элвен выбрал Нужду (Need) 1 очко.]

[Ликер Меча Бессмертный (ID) получил снаряжение — Жестокий Барб].

Глядя на синий одноручный меч в своем рюкзаке, Налань Хуну почувствовал себя так, словно только что прыгнул из самой низкой долины на вершину мира.

— Ух?

— Ахахахахаха…!

Он испытывал такую радость, что чуть не сошел с ума.

— Ах!

Увидев очки, которые он выкатил, командир Эльвен издал душераздирающий вой, выглядя печальным, как ребенок, который весит 300 фунтов.

Когда два неудачливых игрока попытали счастья, один из них должен был стать ещё более неудачливым. К этому моменту битва между двумя неудачливыми игроками подошла к концу.

…

— Завтра… Уф… мы продолжим игру послезавтра!

— Хорошо! Хорошо!

— Завтра я помогу каждому из вас достать оружие!

Налань Хуну, очевидно, пребывая в отличном настроении, записал всех своих новых товарищей в друзья, независимо от того, знал он их до этого или нет.

Впервые Дикас, терпение которой было на исходе, почувствовала дружелюбие и очарование игры.

В конце концов, некоторые квесты были не под силу отдельному человеку, но они всё равно могли дойти до конца пути, помогая и получая помощь от игроков, которых они никогда раньше не встречали.

Поработав друг с другом некоторое время и поладив, игроки начали учиться доверять свою безопасность другим.

Поскольку маги и жрецы доверяли своим товарищам, стоящим впереди, ответственность за защиту всей команды, они могли выполнять DPS роль и лечить столько, сколько могли.

Игроки ближнего боя могли беззаботно нападать на врагов только тогда, когда верили, что маги и жрецы, стоящие за ними, достаточно компетентны, чтобы наложить на них щиты и исцеляющие заклинания, когда они окажутся в невыгодном положении.

В этом мире между игроками, которые раньше были незнакомы, завязалась дружба, выходящая за рамки расстояния и границ, а квесты и инстансы помогли им установить доверие, которое редко встречается среди людей.

Завтра, послезавтра и в будущем… их дружба и доверие друг к другу будут продолжаться. Для игроков, получивших хорошее снаряжение, дружба и доверие были подарками для тех товарищей, которые усердно трудились в течение одной ночи, но не получили заслуженных наград.

Сейчас было 4 часа раннего утра.

Эти игроки обладали большей энергией, чем обычные люди, но все же после 20 часов безостановочного сражения в мире виртуальной реальности их дух и энергия были сильно истощены.

С остекленевшими глазами члены группы, исследовавшей Мертвые шахты, вышли из магазина.

Командир эльфов огляделся.

— Эм…

Он увидел, что все остальные члены Рыцарского Легиона Золотого Грифона тоже вышли из магазина.

— Почему вы, ребята, тоже так поздно? — удивленно спросил командир Эльвен.

— Мы не хотим приходить сюда завтра в одиночку! Без всех там скучно.

— Да. Мы должны все делать вместе, поэтому сегодня мы тоже получили удовольствие!

— Пойдемте. Пойдемте!

Эльфийка вдруг замерла.

В игре у них появились друзья, которых они узнали и которым доверяли. Кроме того, в реальном мире, за пределами игры, у них была группа друзей, которые держались вместе через все трудности и веселье.

Рыцари рыцарского легиона Золотого Грифона шли вместе и разговаривали между собой.

— Вы закончили «Смертников»?

— Знаешь что? Сегодня, выполняя квест, я нашел сундук с сокровищами… В нем было несколько золотых монет…!

Они пошли прочь от магазина в темноте, разговаривая между собой.

— Пойдемте завтракать.

— Раз уж ты об этом заговорил, я умираю с голоду!

...

С другой стороны, когда Лю Нинъюнь и Мо Сянь вернулись во фракцию Наньхуа, уже почти рассвело.

Небо на востоке начало светлеть.

Несколько фигур спешили по площади Наньхуа.

— Быстрее! Быстрее!

— Скоро начнется утренний урок!

— Мы должны поприветствовать Учителя до этого... Поторопитесь, иначе мы опоздаем.

— А?

В своем дворе их господин, Духовная наставница Сичи, открыла глаза в темноте.

— Почему вы пришли сегодня так рано?

— Эм...

Их лица застыли.

Каждый вечер они должны были выполнять домашнее задание по культивированию.

Если их учитель узнает, что они играли всю ночь...

Их могут отругать...

У каждой фракции было свое наследие. Неправильно было отказываться от своего уникального пути и становиться подражателями. Им нужно было черпать вдохновение, чтобы совершенствоваться и искать свой собственный путь.

Они не смогут достичь этого, если не будут заниматься собственным культивированием.

— Хм...

Юэ Янь быстро придумал объяснение.

— У меня было внезапное понимание Бессмертного Дао, поэтому я позвал старших сестер, чтобы поговорить об нём.

— Коллективный сеанс культивации?

Духовная Наставница Сичи на секунду застыла, а затем сказала:

— Действительно. Культивирование Бессмертного Дао похоже на плавание против течения. Если не двигаться вперед, то отстанешь. Хорошо. Приятно слышать, что ты так усердно работаешь над этим.

— Эх... хе-хе... да, мы усердно работали над культивированием всю ночь.

С темными кругами под глазами, Юэ Янь быстро подмигнула друг другу, чтобы передать сообщение.

...

Духовная Наставница Сичи внезапно сменила тему.

— Тогда, вы прошли Мертвые шахты?

— Да!

— Хм...

http://tl.rulate.ru/book/23408/1898168