

Город за пределами Долины трагических мертвецов был не тем местом, которое он выбрал рандомно, а тем, которое он выбрал после тщательного планирования.

Деревня Кеннин была слишком далеко, и в окрестных лесах обитали только обычные звери. Это было бы не очень хорошее место для игроков, чтобы зарабатывать уровни.

Из-за того, что существовали и другие Боги, по всему миру было построено множество церквей или храмов в их честь, которые собирали божественную энергию подобно защитному барьеру. Если бы у Си Вэя не было верующих вокруг этих мест, он не смог бы наблюдать эти места только своим божественным оком.

С другой стороны, места, которые не были покрыты божественной энергией, были бедны и непригодны для того, чтобы стать стартовой деревней для его верующих.

Но в конце концов, Си Вэй нашёл несколько проходимых областей, потратив некоторое время.

Долина трагических мертвецов была именно одним из таких мест.

В мире, наполненном Богами, банальная Война богов и демонов, естественно, случалась и раньше. Си Вэй не знал подробностей, так как Бог игр не был создан в то время, но по смутным следам, оставленным естественными законами на его божественных записях, казалось, что многие царства были вовлечены в эту ужасную войну.

Это была та самая война, которая почти перевернула весь мир и заставила трёх святых Творцов полностью отделить Божественное Царство от всех других царств и запретить Богам отправляться в другие царства.

Как мост, соединявший восточный и западный континенты, Долина трагических мертвецов, простиравшаяся на сотни километров, была одной из зон боевых действий. Именно здесь Владыка Аид убил изначального Бога Смерти и похитил его власть над преисподней и самой смертью.

Когда изначальный Бог Смерти прекратил своё существование, он выпустил огромное количество смертоносных миазм, убив почти половину живых существ.

Тысячу лет спустя миазмы всё ещё наполняли Долину трагических мертвецов, превратив её в запретную землю для всех живых существ и полностью обрывая все контакты между континентами.

Си Вэй не был настолько самоуверен, чтобы игроки так быстро бросили вызов останкам изначального Бога, но в пространстве образовалась трещина, вызванная миазмами. Из этого места пришли миллионы ревенентов, которые немедленно заполнили долину—даже те её части, которые не были покрыты миазмами.

Число ревенентов увеличивалось десятками каждый год, и их естественная ненависть ко всему живому заставляла их покидать Долину ордами, осаждая любое человеческое поселение, которое они встречали на пути.

Каждый год империя тратила неисчислимые суммы денег, чтобы уничтожить этих ревенентов. Не то чтобы империя не хотела решить корень проблемы: не было никаких господствующих Богов, которые имели бы влияние на смерть, и поэтому они ничего не могли сделать.

Даже если они тратили большое количество божественной энергии на создание защитных талисманов для своих верующих, они могли защитить только одного или двух из них от гибели в миазмах. Это количество было жалко малым по сравнению с ревенентами, которые заполнили каждый уголок и трещину долины.

Владыка Аид был чрезвычайно закрытым Богом и всегда держался сам по себе, не взаимодействуя ни с какими другими богами и, соответственно, не помогая справиться с этой проблемой.

В конечном счёте, Долина трагических мертвецов могла остаться только такой, какой она была на этом континенте. Священники Блистательной Белой Церкви предсказывали, что миазмы рассеются сами по себе через три-четыре тысячи лет... и то если им повезёт.

Эта земля, которая считалась ядовитой и смертоносной для других Богов, стала идеальным местом для Си Вэя, чтобы основать свою первую деревню - неограниченное количество монстров, а также ресурсов, и ему не нужно было беспокоиться о влиянии на экологию этого мира, убивая при этом животных. Кроме реверантов было ещё куча другой нежити от скелетов и зомби до дуллаханов и зомби-драконов, которые находились глубоко внутри миазм - в основном большая цепь монстров, которые продолжали становиться сильнее! Ему не нужно было беспокоиться о том, что игроки не смогут встретиться с достойным противником.

Кроме этого, даже если это был выстрел в темноте, но поскольку долина была ключевой зоной боевых действий в войне, возможно, там также будет какая-то драгоценная добыча! (например, священное оружие)

Даже если бы это было не так и там не было никаких других сокровищ, там все равно определенно были бы останки изначального Бога! Если бы игроки могли добраться до него и принести его в жертву ему, он определенно смог бы поднять свою божественность на другой уровень!

- Но прежде чем я забегу вперёд, я должен сделать кое-какие приготовления.

Проговорил он себе под нос.

- Если эти дети проделают весь путь сюда и столкнутся лицом к лицу с подобным, тогда я потеряю всё своё достоинство как их Бог.

.....

Ангор Фауст был третьим сыном герцога серебряного орла, Горана Фауста. Будучи самым младшим ребенком в семье, он определенно не имел никакой надежды унаследовать титул герцога. Тем не менее, пожилой герцог не собирался позволить своему ребенку с благородной кровью стать скромным крестьянином.

Однако у Ангора не было таланта к боевым искусствам, и поэтому он не мог быть рыцарем и завоевывать себе славу на поле боя.

Несмотря на то, что он поклонялся Богу войны Кратосу вместе со своим отцом, он был только поверхностным верующим, который даже не мог использовать боевую Ци, как бы сильно он ни старался—и поэтому он не мог стать священником в Храме Славы.

Когда его старший брат, который всегда недолюбливал его, пробудил силу боевой Ци, даже сильно не стараясь, и избил его, наступив на его гордость. Это было последней каплей для него, чтобы полностью потерять веру в Кратоса, став неверующим.

К счастью, герцог не был бессердечным человеком. Придя к выводу, что у Ангора нет других талантов, он специально использовал свои связи, чтобы дать Ангору положение барона вместе со своим собственным участком земли.

Даже если бы это был маленький городок за воротами Амарантия, которого все боялись, он все равно был бы дворянином. Цитируя слова герцога.

- Быть дворянином в довольно опасном месте намного лучше, чем быть скромным крестьянином.

В экипаже, который трясся и подпрыгивал на дороге, Ангор чувствовал, что его будущее будет довольно мрачным.

Согласно сообщениям, каждый год реверанты нападали на любые человеческие поселения вблизи Долины трагических мертвецов, и в такой ситуации он не будет думать, что он был бы в большей безопасности, чем средний простолюдин.

Пока он всё ещё беспокоился о своём будущем, пожилой кучер вдруг закричал.

- Бандиты! Здесь есть бандиты! Молодой господин, пожалуйста ... А!

Голос кучера, который всегда был верен своей работе, исчез после душераздирающего вопля. Ангора трясло от страха. Неужели он умрёт, так и не достигнув своей цели?

- Боже... если ты действительно существуешь, пожалуйста, дай мне хоть немного надежды...

Взмолился он в отчаянии.

В этот момент...

Дзинь! Вы активировали систему "Повелитель"!

<http://tl.rulate.ru/book/36479/798694>