

Для обычных горожан, которые не могли видеть имён игроков, они, естественно, начали испытывать чувство паники, когда увидели, что Марни возглавляет огромную армию с более чем сотней человек.

Даже при включении игроков, общее количество людей в городе может составлять только почти половину их числа.

Но у самих игроков, включая Ангора, не было большой реакции. В конце концов, они уже знали, что у Марни было тайное задание завербовать беженцев и обратить их в новых верующих Бога игр. Вдобавок к этому был тот факт, что уровень, отображаемый рядом с идущими игроками, был только 1 уровнем, поэтому они честно даже не чувствовали себя немного взволнованными. Некоторые из них даже хотели посмеяться над Марни, чьё лицо было несколько распухшим.

На самом деле, с тех пор как Марни покинул город, игроки уже начали ремонтировать и строить новые здания для новых игроков.

Хотя в это было трудно поверить, но они были верующими в Бога игр до того, как они стали игроками, в конце концов.

Благочестивые верующие стремятся открыть путь для тех, кто пришёл после них.

Взять пример было бы похоже на то, как люди склонны показывать лучшую сторону вещей, когда они рекомендовали её кому-то другому.

Помимо специфических злых культов, это была инстинктивная и спонтанная реакция большинства верующих, независимо от церкви.

Поэтому, когда беженцы беспокойно вошли в город, их встретили дымящейся горячей едой и удобными местами для сна, а также страстными приветствиями игроков.

- Вот, возьми этот кусок хлеба! Может ты сможешь мне таскать кирпичи? Мы можем разделить награду!

- Вот тебе костяной нагрудник за пятьдесят игровых монет, можешь положить на мой счёт, и если он фальшивый, я верну тебе в десять раз больше. Дай мне знать, если ты заинтересован!

- Ну да! Теперь, когда эти новички здесь, мне больше не придётся быть приманкой для толпы!

- У нас новые щиты, это буквально наша удача...

Си Вэй, находившийся в Своем Божественном царстве, улыбнулся, когда его тело качалось

вверх и вниз, чувствуя удовлетворение от своих верующих.

Даже забавная манера их поведения напоминала ему о задротах, с которыми он играл на Земле....

Несмотря на то, что они были несколько поражены ветеранскими игроками, но они все ещё открыли им свои сердца после того, как почувствовали их тепло и доброжелательность.

Некоторые беженцы, которые были физически здоровы, даже приняли приглашение ветеранов игроков пойти на "Окраину Долины трагических мертвецов" вместе после того, как они остепенились.

Тем временем Лия встретила с Ангором с помощью Марни.

Юная принцесса нашла своих стражей, которые ожили после того, как пожертвовали собой ради неё, но так как они только что ожили, то знали примерно столько же, сколько и она.

Хотя он верил в веру игроков в Бога игр и знал, что они не будут распространять секреты, но Ангор всё же решил продолжить разговор за закрытыми дверями, подумав о том, насколько глупыми могут быть игроки.

Вэла закрыла дверь, отгородившись от звуков торгов и разговоров за дверью. Теперь два игрока с самыми особыми личностями наконец-то начали свою официальную встречу.

- Извини, мне не очень нравятся формальности дворян, так что давай оставим их и перейдём к делу. Мне нужна помощь игроков ветеранов, чтобы помочь мне взять реванш!

Лия не хотела тратить время на формальности, поэтому она сразу же сказала Ангору, что у неё на уме.

- Я уверена, что сотни новых верующих, которых я привезла, хватит, чтобы временно заполнить пробелы, оставленные ветеранами, да?

До тех пор, пока у них было достаточно монстров, игроки смогут стать сильнее за короткое время.

Ангор подсознательно хотел отказаться, но потом немного подумал и спросил.

- Месть, о которой Вы упомянули, не будет означать восстановления Тэрро, да? В конце концов, наша Церковь недостаточно сильна, чтобы сражаться с этими большими королевствами... вы получили задание, которое могли бы выдать игрокам?

Юная принцесса удивленно моргнула — она не думала, что дворянин из такого маленького городка может быть настолько компетентным и проворным. В конце концов, без миссии с хорошими наградами, чтобы раскрутить игроков, даже Ангор не мог приказать игрокам помочь.

Но ей нечего было скрывать, поэтому она открыла свою страницу квестов и нажала на Квест Рассвет мести, который она получила ранее. В следующий момент каждый игрок получил длинное сообщение от системы.

Дзинь!

Событие активировано.

Возвращение Тэрро - Рассвет мести.

История: злые культисты вторглись в последний бастион цивилизации Тэрро, и королевство, которое было благословлено Богом игр, поставлено на карту. В этот последний момент, Воинственная принцесса Тэрро выпустила приглашение с помощью великого и Всемогущего Бога игр, так что вы можете помочь ей отомстить тем, кто осмелился вторгнуться в последнюю крепость Тэрро.

Продолжительность События: семь дней

Условие: все игроки выше 5 уровня могут присоединиться

Подробности события: игроки должны следовать за Воинственной принцессой Лией Якаран в Ланкастер и зарабатывать Очки Мстителя(ОМ), убивая членов Церкви Гнилых костей. Эти очки могут быть обменены на награды за события.

Соответствующие очки от каждого типа культиста: (Нажмите здесь, чтобы просмотреть)

Награды за событие:

Значок Возрождения (1000 ОМ): аксессуар/расходный материал. Если игрок, который оборудовал этот предмет умирает, они могут быть немедленно восстановлены до максимального здоровья. Это будет рассматриваться как заклинание возрождения, наложенное на них, и потреблять 10% их опыта. Исчезает после использования. На одного игрока допускается только один.

Щит Мстителя (2000 ОМ): защитное снаряжение/ предмет для броска. Круглый щит, изготовленный из неизвестного сплава, защита + 120, его конструкция позволяет ему вернуться после броска как бумеранг, поэтому пожалуйста ловите его.

Полный доспех Мстителя (5000 ОМ): защитное снаряжение. Красно-золотая броня, которая чрезвычайно популярна (доступно несколько цветов), защита +300, уменьшает урон от рубящего и тупого оружия. Агро +120%. Код оборудования "Я - Железный Человек". Возможность полета не включена.

Молот мстителя (4000 ОМ): оружие/ предмет для броска. Молот, пронизанный силой грома. Атака +80, каждая атака наносит дополнительный урон в 40 ударов грома. Отказ от ответственности: он очень тяжёлый.

Топ Мстителя (2000 ОМ): защитное снаряжение. Атака +10%, урон ближнего боя +10%. При оснащении на игрока мужского пола, может разблокировать пассивный навык: перевоплощение.

Лук Мстителя (1000 ОМ): оружие. Кажется, это высокие технологии, но в какой-то степени обычный лук. При оснащении уменьшает присутствие пользователя на 20%.

Боксеры Мстителя (3000 ОМ): защитное снаряжение. Несокрушимые боксеры. Оснащаются для защиты нижней части тела. Увеличивают скорость каста навыков пользователя на 10%.

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: перевод редактируется

<http://tl.rulate.ru/book/36479/886217>