

Строительство Безымянного города уже шло полным ходом, и даже несмотря на то, что очки процветания, которые были у Ангора, были довольно ограничены, поэтому в городе не было много системных зданий, но это в конце концов не был игровой мир. На самом деле, многие верующие беженцы были квалифицированными ремесленниками до падения Королевства.

После оседания, многие из этих игроков выбрали свои оригинальные средства к существованию, помогая горожанам строить различные здания и мебель, а также крафтить полезные предметы. Если бы кто-то сейчас приехал в город, то первым впечатлением было бы то, что город полон жизни, все лица наполнены надеждой и город процветает.

Таверна "Железный Котёл" была одним из таких зданий, которые были построены самими игроками.

В отличие от ресторана, созданного системой в центральной части города, еда, которая подавалась в таверне "Железном Еотле", не приносила с собой никаких усилий или особых способностей. Цены на эль были немного выше, чем в ресторане системы, но там было больше сортов лучшей еды. На самом деле, владелец таверны "Железный Котёл" был известным шеф-поваром еще в старые времена, и его стейк, который был маринован с секретным соусом и был сочным и вкусным, был его фирменным блюдом. Потому что он был отличным, в сочетании с хлебом или элем, поэтому он привлек много постоянных клиентов, что сделало его ещё более популярным, чем ресторан системы.

- Ты снова бросил вызов Подземелью живых мертвецов? Ну и как всё прошло?

Владелец таверны, которого звали Те Фу вытерал деревянную кружку куском ткани, когда спросил постоянного клиента, который вошёл с обескураженным выражением лица.

- Ха, Не заставляй меня начинать.

Игрок вздохнул и продолжил.

- Мы встретили епископа в сразу же, как вошли в подземелье, и проиграли после долгого сражения. Мы не только не получили никаких наград, мы даже потеряли 10% нашего опыта!

После смерти в подземелье, игроки оживлялись непосредственно из камня жизни с вычетом 10% от их опыта. Тем не менее, 10% было довольно много для игрока высокого уровня.

- Это ещё ничего!

Другой игрок, который жадно поглощал миску риса, поднял глаза и вмешался в разговор с полным ртом риса.

- В последний раз нам не повезло больше! Мы прошли весь путь до точки босса, и даже

получили элитное снаряжение, но угадайте, что произошло? Как только мы начали сражаться с боссом, Архиепископ Гнилых костей выскочил и использовал на нас магические заклинания AoE, спросив, были ли мы удивлены, и прежде чем мы смогли даже ответить, мы были уничтожены!

Большинство других игроков, которые услышали это, проявили жалость к нему, в то время как некоторые смеялись над его несчастьем.

В этот момент времени, потому что был предел группы для подземелья, не было никакого способа для игроков, чтобы победить Архиепископа Гнилых костей. Только Святая Илина и Воинственная Принцесса Лия едва могли противостоять ему.

То же самое можно было бы сказать и о группе людей, столкнувшихся с Епископом. Только игроки высшего уровня могли победить их, в то время как обычные игроки были в основном гарантированы поражение, когда встречались с ними.

Конечно, награды, которые группа могла бы получить от победы над Епископом, были довольно прибыльными, с гарантированной частью элитного оборудования. Награда за победу над Архиепископом Гнилых костей, безусловно, была бы ещё лучше, возможно, даже наградив группу снаряжением отличного уровня, но проблема была в том, что это было слишком трудно! В этот момент Архиепископ Гнилых костей всё ещё был непобедим.

Согласно правилу, что в Подземелье живых мертвецов было тридцать шесть комнат, которые создал Си Вэй, это означало, что был один шанс на восемнадцать, что игроки встретятся с этими двумя врагами. Кроме того, возможно, это была вероятность того, что Си Вэй установил неправильно, или потому, что самим игрокам слишком не повезло, но на самом деле была более высокая скорость получения этих двух комнат. Именно по этой причине в течение последних нескольких дней многие группы игроков жаловались на свои потери у камня жизни.

Кроме того, это охладило желание игроков очищать подземелье, и многие из них начали возвращаться к своему повседневному образу жизни, выполняя ежедневные обязанности и исследуя долину трагических мертвых.

- То, что вы испытали, ребята, можно было бы расценить как стихийное бедствие, но то, что я испытал, было проблемами с моей собственной группой.

Ещё один игрок, который жевал медовый стейк, тоже присоединился к разговору.

- У одного из моих друзей в Ланкастере были неотложные дела, так что мне оставалось только присоединиться к сборищу толстяка и тощего. Когда мы очищали подземелье, тощий продолжал рассказывать шутки, в то время как толстый продолжал смеяться, и прежде чем мы даже смогли добраться до области босса, эти два придурка не привлекли вовремя агро, что заставило врагов атаковать жрецов.

Он хлопнул в ладоши и развёл их в воздухе.

- Конечно, мы все умерли!

- Эй, кого это ты называешь придурком?

На углу таверны стояла толстая фигура.

- Да, да! Я просто хотел пошутить, чтобы облегчить настроение группы! Чё ты обвиняешь нас в том, что вы, ребята, недостаточно квалифицированы?

Ещё одна тощая фигура встала рядом с первой и закричала.

- Ты гоблин, я же о тебе говорю!

У игрока, который поднял эту тему, мед был повсюду вокруг его рта, но вытирать его начисто было последней его заботой прямо сейчас.

- Хватит разыгрывать дурацкую пьесу, я хвалю вас, говоря, что вы, ребята, просто слабаки!

- Да что ты знаешь?! Мы братья - сильные игроки, которых даже Лорд Фауст попросил очистить сверхсекретную миссию ради него! Верно, Сильва?

Спросил толстый игрок у соседа.

- Вот именно, братец Тьерро!

Игрок, которого звали Сильва, ответил с гордым выражением лица.

- Фу! Разве это не был просто квест, чтобы исследовать Общество Тайного Ока? Что это за секретная миссия, если вы двое безостановочно болтаете об этом повсюду! Держу пари, что вы вдвоем несёте чушь!

Игрок с медом на губах усмехнулся и презрительно фыркнул.

- Я позволил вам вступить в группу только из-за этих ваших претензий!

Атмосфера в таверне постепенно становилась всё более напряженной.

Даже Те Фу перестал вытирать свою кружку, уставившись на трёх игроков, которые ссорились в его таверне. Его таверна не принадлежал системе, так что это даже не снизит их репутацию, даже если они начнут сражаться здесь. Ещё хуже было то, что эти столы и стулья не могли быть отремонтированы сразу, и должны были быть переделаны плотниками...

Когда трое игроков уже собирались драться на дуэли, снаружи таверны началась суматоха.

Несколько игроков вбежали в таверну и поспешно купили у хозяина мяса.

- Босс, дай нам десять кусков вяленого мяса с соусом, мы отправляемся в крестовый поход!

- Что-то случилось?

Внезапный поворот событий застал хозяина врасплох.

- Это новое событие, и оно, по-видимому, связано с Обществом Тайного Ока! Вы, ребята, можете претендовать на задание от Мисс Вэлы ! Появился новый квест под названием [Помощь Племени Лягушек]! Гм ...

Игроки, которые бросились в таверну, начали возбужденно болтать.

Те Фу на мгновение остолбенел, прежде чем вытащить из-под прилавка свой собственный железный "Томагавк" и раздать игрокам всё имевшиеся у него пайки.

- Тогда чего же вы все ждете, давайте сделаем это!

И так вместе с другими игроками Те Фу покинул таверну, и даже игроки, которые ели в таверне, быстро прикончили еду и присоединились к экспедиции.

Единственными, кто остался, были три игрока, которые были в середине боя, оглянулись на пустую таверну в замешательстве. Игрок с размазанным по губам медом подозрительно уставился на дуэт.

Значит, это правда, что существует тайный квест на Общество Тайного Ока?

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: перевод редактируется

<http://tl.rulate.ru/book/36479/936685>