

Эпилог

Пролог

Город дуэлей Гидеон. Паладин Рей Старлинг.

- Оо.....

Пройдя через врата в Гидеон, я воскликнул в изумлении.

Весь город был окружен огромной защитной стеной с несколькими вратами.

Похоже в этом королевстве много городов со стенами, та же столица.

Кроме своей основной функции - отражать нападения монстров, эти стены также четко разделяют внутреннюю и внешнюю область.

Вид, что раскрывается перед взором, когда ты проходишь под вратами, значительно отличается от того, что за стенами города.

Я это уже чувствовал, когда впервые вошел в игру и зашел в Альтеа.

Я все еще хорошо помнил то прекрасное чувство, когда видишь город из фэнтези своими глазами. Но зайдя в Гидеон, оно накатило на меня с новой силой.

Здесь воздух отличался.

Не такой, как за городом, и не такой, как в Альтеа.

В нем аж стоял восторг.

И я уверен, что источником его был огромный колизей в центре города прямо перед нами.

Колизей в Риме огромный, в диаметре где-то 200 с чем-то метров и 50 с чем-то в высоту.

Но эта арена была раза в два больше.

Из листовки, которые мы взяли на входе в город, мы узнали, что кроме большой арены, есть 12 маленьких, равномерно распределенных по городу. В них каждый день проводятся дуэли и турниры.

А главная арена используется для особых случаев.

Эти листовки дешево продавались возле ворот специально для туристов, и похоже весьма пользовались популярностью.

Этот город был очень людным.

Аж не верится, что это часть потерпевшего огромные потери в войне королевства, которое вот-

вот настигнет окончательных разгром.

Осмотревшись, я увидел много рас, которых не встречал в столице.

Кто-то ходил с львиными ушами, у кого-то были рога, как у китайского дракона, эльфы, размером мне по колено.

Здесь было полно созданий, которых в фэнтези часто называют "полулюдьми".

Рассмотрев их, я понял, что здесь были туристы и жители, зарабатывающие на жизнь торговлей.

Здесь все было не так, как в столице. Даже люди.

Как и говорил Фигаро-сан, в Гидеоне варится активная жизнь.

- Какой оживленный город.

Я кивнул в ответ на слова Люка.

- Этот регион не граничит с Дварфом. Здесь недалеко граница с Легендарией и Кардиной, но с Кардиной хорошо налажена торговля, а с Легендарией мы в союзе, так что здесь много туристов из этих стран.

Мария показала нам карту. На простой схеме, в центре был изображен Гидеон, на восток от него среди гор была надпись "Кардина", а на Юге "Легендария".

Кстати, на Западе от города на довольно большом расстоянии находилось море, а на Севере, конечно же, столица.

Кроме безопасного географического расположения, не следует забывать о силе гладиаторов. Думаю, можно сказать, что Гидеон - сильнейший город королевства.

Понятно. Значит, это самый безопасный город.

Вероятно много кто бежит сюда со столицы.

И в гильдии было много таких заказов.

Но есть и торговцы, которые наоборот, идут в столицу с Гидеона. Я слышал об этом от Алехандро-сана.

Предметы из божьего подземелья "Лабиринт могильных камней" пользуются большой популярностью во всем королевстве, и хорошо покупаются туристами и торговцами из других стран.

Но, так как многие мастера...игроки покинули королевства из-за недавнего поражения, добывальщиков в Лабиринте могильных камней стало меньше, что, конечно же, повлияло на количество товаров.

И ко всему прочему, последние несколько дней на дорогах орудовали ПКшники.

Так что цены на товары из Лабиринта очень выросли в цене.

Поэтому, как только дорога открылась, много торговцев бросились в столицу за ценными товарами.

Кстати, хоть мы и расстались с Алехандро-саном перед входом в город, он просил зайти к нему в магазин как будет время, хочет отблагодарить.

- Может сразу пойдем в Гильдию искателей? Нужно закончить квест о доставке и оповестить об уничтожении Гардранда.

Мы согласились с предложением Марии и пошли искать Гильдию.

◇

Здание Гильдии в Гидеоне было выше чем в столице, и ворота больше.

Думаю это связано с тем, что в этом городе много полулюдей, которые иногда весьма впечатляют своими размерами.

Что ж, мы легко сдали квест на доставку.

Награда 30000 лир.

Получается по 10000 каждому, неплохо.

Но вот проблема с Гардрандом.

Немезида в столице видела, что за его голову назначена награда.

И подтверждением служит достижение MVP в моем статусе.

Игрок, который нанес больше всех урона UBM (уникальному боссу), получает в статусе надпись MVP и специальный предмет.

Другими словами, раз я получил Специальную награду "Дымные наручи Гардранда", я нанес

больше всего урона и являюсь MVP.

И так как это является подтверждением того, что это я убил Гардранда, забрать свою награду проблемой не является.

Это очевидно.

Но в чем же возникла проблема? А вот в чем.

Награда за убийство Гардранда - 1 000 000 лир.

На японские деньги, это 10 000 000 иен.

И вот, сидим мы сейчас за столом в холле Гильдии и смотрим на кучу денег прямо перед собой, пытаюсь их поделить.

- Ну я же говорю! Поделим поровну на три!

- Нет! Я возьму только компенсацию за потраченные зелья, за какие заслуги мне брать сверх этого?! Я же вообще не участвовал в бою! Поделитесь с Люком поровну, да и по всему!

(Она все еще говорит, как парень)

- Я тоже не участвовал в бою с Гардранда, брать половину не собираюсь! Рей-сан, возьмите все!

Каждый пытался уменьшить свою долю.

Сначала мы взяли из этого миллиона деньги за зелья Марии, потраченные на меня и людей торговца.

Она сказала, что использовала их по своему усмотрению и это ее дела, но все же взяла.

Осталось 900 тысяч, и это проблема.

Я считаю, что это наша общая боевая добыча, так что делить ее нужно поровну.

Но Мария не хочет брать больше, чем цена потраченных зелий.

Люк вообще ничего не хочет брать, так как с Гардранда он не сражался.

Но я считаю, что без них победить не удалось бы, поэтому настаиваю, чтобы каждый взял свою часть.

- И вообще, я уже MVP получил, можно мою долю не учитывать.

- Ну это уже не просто “не жадность”, а доходит до безумия.

Вот как?

Мне кажется довольно логично, но Немезида глянула на меня как на идиота, а остальные - словно я с ума сошел.

- Нет, ну ведь эта награда за MVP странная. Мне кажется, она слишком уж подняла мои боевые способности.

Я посмотрел на свой новый элемент брони.

Эти двухцветные, черные и темно-фиолетовые, наручи я получил после победы над Гардрандом.

Вот их описание:

Дымные наручи Гардранда

Легендарная броня

Легендарная броня, что воплотила в себе идею трех демонов: пламенного, миазмового и трехликого.

Невероятно крепкие и мощно увеличивают способности владельца.

* Передача и продажа невозможна.

* Ограничений по уровню нет.

Усиление:

STR+100%

Защита+150

Навыки:

Очищающее пламя

Адские миазмы

??? *неоткрытый навык

Да, странный предмет.

Увеличивает силу в два раза и брони добавляет как целый сет.

Если оценить его, то 300 тысяч точно не хватит.

Думаю одни эти наручи стоят больше, чем вся награда за убийство Гардранда. К тому же это легендарная броня.

- Система выбрала меня как MVP, но на самом деле, если бы не вы, я бы проиграл. Ведь Люк убил всех гоблинов и сдерживал питомца потом. Если бы вас не было, ничего не получилось, так что я все же считаю, что каждый заслуживает третью часть.

- Но вы ведь в одиночку сражались.

- Да говорю же, не своими лишь силами.

- Хорошо, у меня есть идея.

Мария ткнула пальцем в стол.

- Для начала, Рей-сан, возьмите 300 тысяч. Если вы не возьмете, то никто не возьмет.

- ...ладно.

- Теперь, Люк-кун, раз вы так не хотите брать столько же, сколько Рей-сан, тогда возьмите 150 тысяч.

- Хорошо.

- И, так как если я ничего не возьму, мы вернемся к той же теме, я возьму 50 тысяч.

И так, 50 тысяч. Осталось 400.

- А остаток мы используем на нашу пати.

- Это как?

- На учебу.

В каком смысле?

- Оставьте это пока на меня. Встретимся здесь снова через 3 дня, вам подойдет?

Через три дня, значит сутки в реальности.

- У меня никаких планов на завтра нет, согласен.

- Мне тоже подходит.

- Тогда договорились.

- А что ты намерена делать?

- Это будет сюрпризом. А, и если вам не нравится моя идея, скажите. Я верну деньги.

- А, нет, все нормально.

Никто брать себе больше не собирается, так что положусь на Марию.

- Тогда закончим с этой темой на сегодня. И так, поздравляю с успешной сдачей квеста!

- Ура!

- Мы хорошо постарались.

Вот так, мы справились с нашим первым групповым квестом.

Мы вместе поужинали, и так как на меня накатила усталость, я вышел из игры.

◇

Когда уже поздно вечером я вышел из мира игры, в нашем встретил рассвет.

-чувство, словно в другой часовой пояс переехал.

Устал я серьезно, так что отложил устройство для игры, скрылся от солнца за шторой и лег спать.

Подремаю немного, и когда наступит новый день в игре - вернусь.

.....нужно будет делать что-то с таким распорядком сна, когда начнется университет.

Стоило мне закрыть глаза, как точно также, как когда я вернулся в мир после смерти, в голове начали мелькать разные мысли.

В реальности прошло всего три дня, но чувствовалось, что время было словно очень плотное.

Встреча с Немезидой вместе с воссоединением с братцем-мишкой. Квест Лилианы.

Дружба с Люком, а тогда “Убийца Высших”.

Прокачка в Лабиринте могильных камней и встреча с Фигаро.

Встреча с Марией и пати квест.

А тогда, сражение с Гардранда.

Столько всего прошло с того момента, как я зашел в игру.

Чувство, словно мне это все прокрутили в мозгу.

И, все чаще я попадаю в смертельные ситуации.

-

Сражение с Драконоподобным червем.

Смерть от рук “Убийцы высших”.

Смертельный поединок с Гардранда.

Странно, но когда я сейчас вспоминаю смерть при встрече с “Убийцей высших”, меня больше не сжимает то чувство сожаления, как прямо после события.

Но вместо этого, в груди давит, когда я вспоминаю погибших от лап Гардранда нипов.

“ИИ близкий к человеку”.

Так сказал брат, говоря о тианах.

-НО.

И когда я уже начал засыпать, в голове ожили те же мысли, что озадачили меня во время вечеринки в мой первый день.

Лилиана и Милиан.....тианы.

Драконоподобный червь и Гардранда.....монстры.

И....

- Немезида.

Она ведь Эмбрион.

Но она чувствуется настолько..... живой.

-а действительно ли.....

.....

А действительно ли это игра?

Не успел я сформулировать эту мысль, как провалился в сон.

◆◆◆

□■□□

Северный звездный медведь Полярная звезда

Достигнут уровень: 83

Обладатель MVP: "Рука Бога" Карр Рурр, уровень 263 (Общий уровень 763)

Эмбрион: Неразрушимый и вечный Немеареон

Награда MVP: Древняя легенда "Максимальная серия костюмов Полярная звезда".

Рудный король драконов Драгуниум

Достигнут уровень: 64

Обладатель MVP: "Гигантский профессор" Мистер Франклин. Уровень 198 (Общий уровень: 698)

Эмбрион: Демонический завод Пандемоний

Награда MVP: Древняя легенда "Остатки Рудного короля драконов Драгуниума"

Портовой змееголов Торпедная кастрюля

Достигнут уровень: 42

Обладатель MVP: "Великий адмирал" Антибактериальный соевый соус. Уровень 229 (Общий уровень: 729)

Эмбрион: Варка на великом огне Абрасмас

Награда MVP: Анекдот Торпедный рамен "Торпедная кастрюля"

Лис с угольным взглядом Энре

Достигнут уровень: 56

Обладатель MVP: "Могила" Мидорино из секретной северной школы. Уровень 335 (Общий уровень: 835)

Эмбрион: нет

Награда MVP: Легенда "Сгоревшие глаза лиса Энре"

Великий миазмовый демон Гардранда

Достигнут уровень: 24

Обладатель MVP: "паладин" Рей Старлинг. Уровень 20 (Общий уровень: 20)

Эмбрион: Дева отмщения Немезида

Награда MVP: Легенда "Дымные наручи Гардранда"

- Му?

Просматривая системные записи, Это удивленно хмыкнуло.

Это всегда выполняет свою работу молча, так что такое случается нечасто.

- Непостижимо. UBM победил кто-то ниже уровнем. Очень интересный случай.

Такая реакция оправдана.

Уникальные боссы - особенные создания.

Они сильно отличаются от обычных монстров.

Кроме некоторых исключений, развитие монстров ограничено отметкой в 50 или 100 уровней. Они не могут, так же как и люди, меняя работы достичь 500-ого уровня.

Но в то же время, боссы-монстры, такие как Полудраконы или чистые Драконы, значительно сильнее человека, даже если разницы в уровне нет.

Но если сравнить UBM с боссом-монстром с уровнем в два раза выше, уникальный босс будет значительно сильнее.

Чтобы победить низкоуровневого уникального босса (до 50-ого уровня), требуется несколько групп тиан с высокими уровнями.

Даже высокоуровневому мастеру придется не сладко.

Поэтому не бывает, чтобы UBM-а убил кто-то с уровнем ниже.

Решив, что должно быть убивали его много игроков вместе, и MVP этот игрок получил по чистой случайности, это решило проверить логи.

Действительность превзошла ожидания.

Этот человек....Рей победил уникального босса Гардранда в одиночку.

- Хоо?!

У него есть навыки упрощающие уничтожение гигантов?

Похоже в пылу сражения он вызвал эволюцию как следствие ■■■.

Его силу воли не сломить.

Причин победы было несколько, но Это заинтересовала только одна.

- После первой же головы, он догадался слишком рано.

Это была особенность Великого миазмового демона Гардранда.

Сначала, чисто для отвлечения была главная голова, выпускающая газ и пламя.

Когда враг воспримет это как слабое место и уничтожит ее, в игру включаются головы на плечах.

И когда все три головы уничтожить, Гардранда раскрывает свой потенциал.

Потеря голов не ослабит его.

Наоборот, он становится сильнее.

Потеряв 3 головы, он деформируется, трансформирует свое тело и становится мощнее.

И его невозможно убить, пока не уничтожить единственное слабое место - ядро в животе.

Благодаря этой особенности, Гардранда должен был достичь вершин развития.

Более того, можно было предположить, что он, достигнув уровня сильнейших UBM, превзойдет их и станет SUBM - Высшим Уникальным Боссом-монстром.

Но, в результате случилось чудо и его в бою победил игрок уровнем ниже. Не уничтожая голов, он разрушил ядро в животе.

- Ему крупно повезло....или может есть другое объяснение. Ну, ладно. Такое тоже бывает. Нужно будет обсудить это.

Ознакомившись с деталями сражения, Это закрыло логи.

Но тогда в голове всплыла еще одна мысль.

- А все же, это радует. В том, что "высшие" продолжают становится сильнее нет смысла. Если не появится новая сила, Сотня высших не будет заполнена, а Бесконечность так и не будет достигнута.

Это согласно кивнуло само себе и вернулось к записям о игроке по имени Рей еще раз.

- Интересно.....сможет ли он использовать Гардранда?

Представив себе будущее, Это слегка улыбнулось.

- Что бы ни случилось, просто наслаждайся и становись сильнее. Ведь для вас, с самого начала и до самого конца, этот мир просто игра.

На этом, отвечающий за UBM, ИИ №4 Бармаглот вернулся к своей работе.

To be Next Episode

□ To be Next Episode

<http://tl.rulate.ru/book/6607/122751>