Проспав семь часов, Алекс проснулась ночью, приняв холодный душ, чтобы освежиться; он был готов вернуться в игровой мир и закончить свое незаконченное дело.

«Наконец-то мне не нужно беспокоиться о выходе из системы через каждые тридцать часов». — подумал Алекс, глядя на свою новую великолепную капсулу виртуальной реальности.

«Эта капсула виртуальной реальности намного удобнее, чем моя кровать».

Оценив премиальное качество сборки своей новой капсулы виртуальной реальности, Алекс запустил игру, и после сканирования радужной оболочки глаза и отпечатков пальцев он вернулся в игровой мир.

«Я должен начать со сбора трех Наследий Ранга [SS], которые мне нужно отдать Барсуку за одну неделю». — подумал Алекс, направляясь к выходу из города.

Цель Алекса состояла в том, чтобы собрать три наследства и купить последнюю часть ключа от гробницы Монарха у NPC-торговца на черном рынке, а также заключить сделку с барсуком и гильдией Рейвенглейдс.

«Я также должен выполнить квест Герцога Гарольда, пока ищу гробницу Наследия Жрицы Войны в Болотном лесу». Алекс планировал выполнить квест Герцога и найти его первое из трех наследий ранга [SS].

Составив свой план, Алекс не терял времени даром, так как у него оставалось не более десяти часов до выхода из системы, чтобы поговорить с доктором Элмером о результатах МРТ-отчета Софии.

«Мне понадобится маркер телепортации». Алекс подумал после того, как составил план, как легко получить наследство.

Маркер телепортации — расходуемый предмет, используемый для обозначения места, куда игрок может отправиться в любое время, используя свиток телепортации третьего ранга.

Алекс обыскал аукцион игроков и купил четыре маркера телепортации, каждый за тысячу золотых монет; хотя они были дорогими для расходного материала, их вариант использования стоил каждой золотой монеты.

Алекс также купил несколько свитков возврата с Королевским городом в качестве пункта назначения и купил немного роскошного хлеба маны и дорогих зелий, заполняющих его пустой инвентарь.

Собрав все припасы, Алекс арендовал карету и отправился в путь к одному из худших мест в Ледяном королевстве, Болотному лесу.

«Я так ненавижу это место». Алекс подумал, что половина его тела погружена в мутную воду, и он ничего не видит внутри.

Алекс путешествовал по внутренней части болотистого леса, используя скрытность, чтобы скрыть свое присутствие, но из-за неизбежных болот он боялся, что на него нападут и убьют,

прежде чем он достигнет места назначения.

«Если я умру, я не вернусь в эту адскую дыру. Я лучше выполню четырехдневный квест и получу класс лекаря [SS] Rank Legacy». — подумал Алекс, полностью погрузившись в воду, оставив снаружи только рот и глаза.

Алекс мог бы выбрать более длинный маршрут и пройти через более мелкие болота, чтобы добраться до своего местоположения, но это заняло бы более двадцати часов пути, а у него нет столько времени, чтобы тратить его впустую и рисковать, путешествуя по этому адскому месту без скрытности.

«Бэджер заплатил бы премию, чтобы получить это наследство, иначе он мог бы забыть о сделке». Алекс злился с каждой секундой, но у него не было другого выбора, кроме как терпеть эту пытку, чтобы заполучить наследство.

«Надеюсь, меня не обнаружат эти полные ненависти мерзости». Алекс подумал после того, как вошел в область, в которую большинство игроков не войдут даже за тысячу золотых монет.

Алекс был в одном из худших мест в заболоченном лесу, «Место обитания золотой лягушки», и это место было одной из самых крупных афер, совершенных в мире.

Golden Frog Habitat, как следует из названия, был домом для тысяч золотых лягушек с красивой внешностью по сравнению с большинством лягушек в игре, но это было единственное хорошее в этих мерзостях.

Золотые лягушки были одними из самых ненавистных монстров во всей игре.

потому что они были одними из самых сложных монстров, чтобы убить и абсолютно ничего не выпадали после их смерти.

У золотых лягушек естественная защитная кожа, которая сводит на нет 40% всех физических атак, которые не гарантируют их мгновенного убийства, а их кожа также имеет 90% магическую защиту, что делает их убийство довольно сложной задачей.

Золотые лягушки извергали жидкость с ужасным запахом и достаточно агрессивную, чтобы повредить высококачественное оборудование.

Лягушки также не были мирным типом монстров, так как они нападали на вас группами, и, если это не было достаточной причиной для ненависти к этим монстрам, их козырная карта все еще оставалась, так как любой игрок, убивший золотую лягушку, получит случайный дебафф. на двадцать четыре часа.

После тридцатиминутного путешествия по ужасной окружающей среде Алекс добрался до места назначения, основной зоны обитания Золотой Лягушки.

«Это место кишит этими аномалиями». — подумал Алекс, увидев, что его целевое место кишит золотыми лягушками.

Алекс полностью погрузилась в воду, глядя на гигантское дерево, на котором находилась гробница Наследия Жрицы Войны и дом тысяч золотых лягушек.

«Мне нужно проникнуть внутрь дерева, найти гробницу Наследия Жрицы Войны и поставить маркер телепортации у входа в гробницу».

План Алекса был прост, но дерево было огромным и кишело золотыми лягушками, которые разорвали бы его на части, как только его обнаружат, а с популяцией монстров внутри дерева было бы трудно оставаться незамеченным.

«Я мог только попытать счастья и надеяться быстро найти наследственную гробницу». — подумал Алекс, решив действовать по ситуации.

Алекс знал, что внутри этого гигантского дерева находится наследственная гробница, но он не знал местонахождения наследственной гробницы, что делало эту миссию самоубийственной.

Алекс пытался вспомнить какие-либо детали из своей прошлой жизни относительно того, где могла быть унаследованная гробница, но он не нашел никаких воспоминаний, связанных с местонахождением унаследованной гробницы.

«Могила Наследия должна быть внизу этого гигантского дерева». Алекс решил искать снизу, так как это было единственное логичное место, где можно спрятать большую магическую гробницу.

Выбрав цель, Алексу потребовалось двадцать минут медленного и осторожного плавания, чтобы добраться до твердой земли вокруг дерева.

«Надеюсь, лягушка не прыгнет на меня, пока я карабкаюсь по дереву». — подумал Алекс, глядя на единственные входы в гигантское дерево высотой около ста метров.

Большое дерево было поразительной высоты в четыреста метров, и не было ни лестницы, ни чего-либо еще, чтобы попасть на дерево, оставляя только один возможный вариант — взобраться на дерево вручную.

Подъем не был проблемой, но золотые лягушки, входящие и выходящие из деревьев каждую секунду в большом количестве, были помехой, поскольку не было никакого способа избежать столкновения с ними, если карабкаться прямо к входу в дерево.

«Я должен залезть сбоку и дождаться возможности забраться на дерево». Алекс составил простой план и начал карабкаться по дереву, держась подальше от маршрута восхождения золотой лягушки.

— Должно быть достаточно времени, чтобы войти. Прождав десять минут, Алекс наконец получил возможность.

Алекс не терял ни секунды и использовал все свои силы, чтобы пройти к входу в дерево, и без проблем добрался до него за пару секунд.

«Мне нужно найти путь, который приведет меня к корням деревьев». Алекс быстро покинул входы в деревья, чтобы найти место назначения в этом гигантском дупле дерева.

Дерево имеет несколько этажей, и каждый этаж достаточно велик, чтобы вместить около сотни золотых лягушек, и, поскольку дерево было заполнено простыми маршрутами, Алекс легко нашел отверстия, которые лягушки используют для перехода на нижние этажи.

«Здесь пахнет хуже, чем в рассказах». — подумал Алекс, изо всех сил пытаясь не вырвать.

Чем больше этажей спускался Алекс, тем тяжелее ему становилось дышать, поскольку ужасный запах золотой лягушки становился все сильнее с каждой секундой.

«Как члены гильдии «Порочные волшебники» вообще сражались и очищали это место?» Алекс действительно сомневался в здравом уме членов гильдии «Порочные волшебники» после нескольких минут дыхания в этой адской дыре.

«Есть только два возможных ответа на ситуацию: либо члены гильдии «Порочные волшебники» — мазохисты, которым нравится нюхать ужасные запахи, либо они расчищали это место по серьезной причине, которую никогда не раскрывали миру».

В прошлой жизни Алекса Гильдия Порочных Волшебников очистила Среду обитания Золотой Лягушки и случайно нашла Гробницу Наследия Жрицы Войны и получила наследие Ранга [SS].

Вся информация, которую Алекс знала, была из серии видеороликов, выпущенных Corrupted Wizards Guild, под названием «Глупая гордость», которые стали популярными, потому что их было интересно смотреть.

Рейды на подземелья и боссов было приятно смотреть, но они были очень длинными и стали повторяться после просмотра сотен рейдов с гильдией, использующих одни и те же стратегии.

Гильдия начала снимать фильмы и сериалы, используя свои рейдовые видео, редактируя их и используя сценарии, чтобы они выглядели как настоящие фильмы, и выпуская их в реальных VR-кинотеатрах и на видеоплатформах.

http://tl.rulate.ru/book/87829/2863238