

### Глава 3. Скрытый юнит, Банши.

Ветер завывал в его ушах, и внутри него оставалась легкая пустота от потребления маны.

Джейсон едва удерживал равновесие в воздухе, но его мышление было совершенно безмятежным.

Квест, который он стремился выполнить, исходил от пожилой женщины из Лосфолла.

Ее сын, собиравший травы, загадочным образом исчез после того, как направился в Рок-Ущелье недалеко от церкви, где родился Джейсон.

Обычно игрокам, получающим этот квест, приходится выполнять длинную серию задач: сначала узнать о привычках сына женщины, затем сотрудничать с его друзьями в исследовании Скального ущелья и, в конечном итоге, узнать от этих друзей, что у сына есть секретная база внизу. ущелья.

В конечном счете, установление хороших отношений с мастером-гномом приведет к тому, что веревочная лестница позволит спуститься к основанию ущелья и найти человека.

Говоря о которых...

Процесс этого квеста был одновременно утомительным и долгим.

Базовая репутация, необходимая для принятия квеста, была довольно высокой, однако конечная награда была довольно обыденной...

200 единиц 1-го уровня.

Однако дружба двух молодых людей и любовь пожилой женщины к сыну тронули многих, что привело несчастную душу к выполнению квеста по загрузке процесса на YouTube.

Хотя его внутриигровая прибыль была скудной, в реальном мире он заработал значительную сумму.

Джейсон, возродившийся с предварительным знанием, напрямую знал местонахождение секретной базы травника.

Быстрый бег на дно Скального ущелья с использованием [Перопада] сделал это мероприятие очень рентабельным.

Единственной проблемой было...

Уменьшение урона от падения, обеспечиваемое навыком новичка «Перопад», не было бесконечным.

Джейсону приходилось постоянно приземляться на выступающие скалы Рок-Горджа, падая с большой высоты, чтобы сбросить расстояние падения.

Однажды он промахнулся, ну...

Он превратился бы в соус Джейсона.

Пффф.

Перед глазами Джейсона мелькнул кровавый туман.

[Умер]

Перед ним появились большие красные буквы.

Смертная казнь в Божественной Эпохе была суровой; игроки сразу падали на 1 уровень, и с каждым обновлением версии последствия становились все более преувеличенными.

В последней версии до слияния с реальностью 1.9 трижды смерть приводила к удалению учетной записи.

Но Джейсон был только на первом уровне, и у него не было уровней, которые можно было бы потерять, а смерть означала возрождение обратно в исходную отправную точку.

Так...

За пределами церкви.

Там стоял в недоумении NPC в белом костюме: «Подождите, я только что видел, как молодой искатель приключений спрыгнул со скалы?»

И в следующую секунду.

НПЦ успокоился.

«Должно быть, раньше это была иллюзия».

Потому что он увидел, что молодой авантюрист, только что вышедший из дверей церкви, теперь снова стоит там.

- Э... привет?

Прежде чем NPC успел закончить, Джейсон уже был на краю утеса, щелкая пальцами и прыгая.

Ах?

Три секунды спустя.

Всплеск!

Двери церкви снова распахнулись.

Джейсон сделал несколько шагов и нырнул в овраг!

Затем, не успев оплакать трех погибших молодых искателей приключений, появился молодой искатель приключений в четвертом поколении.

И снова прыгнул!

...

«Неплохо, заняло чуть больше двадцати минут».

Джейсон не мог вспомнить, сколько раз он умирал, но на этот раз он выполнил несколько сложных поворотов и успешно воспользовался пределом [Перопада] для плавного приземления.

Следуя указаниям своей памяти в поисках квеста, он размышлял над своими мыслями.

«Стратегия использования [Перопада] для обхода частей карты была обнаружена только через два месяца после моей предыдущей жизни, и к тому времени игра обновилась. Каждая смерть навсегда увеличивала бы мутность души, а слишком много смертей разрушало бы счет.»

«Только сейчас, сразу после запуска игры, я могу насладиться этим трюком».

«И награды огромны!»

Он почти смеялся до смерти.

Из-за огромного количества информации, которую он хранил после перерождения, выполнение игровых квестов было похоже на мошенничество.

Квест по спасению травника, если он выполнен в обычном режиме, в лучшем случае будет считаться умеренно полезным.

Но его скорость изменила все.

Что означали первоначальные 200 единиц 1-го уровня?

Вы должны понимать, что каждый игрок начинает только с пятью золотыми монетами, и в обычном игровом процессе ему необходимо войти в деревню новичков, найти NPC-проводника, чтобы преобразовать эти пять золотых монет в 5 юнитов 1-го уровня, а затем медленно начать принимать квесты. убивать монстров и укреплять себя.

А награды за ранние квесты обычно составляют всего 12 золотых монет или 12 юнитов 1-го уровня, но обычно они занимают несколько часов.

Обычному игроку потребуется как минимум неделя после запуска, чтобы накопить 200 юнитов 1-го уровня, поскольку сначала он должен выполнить эти базовые квесты, чтобы набрать достаточно репутации для доступа к квестам более высокого уровня.

Правильно, один [Featherfall] поставил Джейсона на целую неделю впереди остальных игроков...

И это еще не все.

В конце концов, даже если другие завершат этот квест, они не смогут вывести 200 солдат одновременно — потому что у них не будет достаточно командного лимита!

Но Джейсону не нужно беспокоиться о том, достаточен ли его лимит команд; пока у него есть солдаты, он может ими руководить!

Задумавшись, Джейсон внезапно увидел впереди что-то многообещающее.

Показалась пещера, увитая виноградными лозами; он шагнул вперед, приложив немного силы, чтобы раздвинуть усики.

Войдя в пещеру, он почувствовал неприятный запах.

При приближении Джейсона фигура в пещере, мужчина с длинными растрепанными волосами, в рваной одежде, с правой ногой, источающей гнилостный запах, в глазах загорелась отчаянной надеждой.

«Кто... кто ты?» — спросил мужчина несколько испуганно.

Джейсон ответил без колебаний:

«Твоя мать очень беспокоится за тебя. Она послала меня найти тебя».

"Ты можешь идти?"

Пока он говорил, Джейсон шагнул вперед, помогая мужчине встать на ноги.

«Пойдем. Твой друг сказал мне, что через эту пещеру есть тропа, ведущая на ферму недалеко от Лосфолла».

«Я отвезу тебя туда».

«Да, да, спасибо», — взволнованно воскликнул травник, двигаясь, казалось, слишком резко, и поморщился, его лицевые мышцы подергивались от боли в ноге.

Они вдвоем пошли по тропе и покинули это место, остальная часть пути прошла без происшествий.

Джейсон быстро сопроводил мужчину обратно на ферму за пещерой, а затем потратил одну золотую монету, чтобы нанять местных фермеров, чтобы они отправили его домой.

«Поскорее возвращайся и выздоравливай», — попрощался с ним Джейсон.

В этот момент травник прикусил губу и внезапно извлек из-за пазухи карточку.

«Спасибо, искатель приключений».

«Это карта, которую я нашел, когда был молод. Я чувствую, что внутри нее скрыто какое-то волшебство. Это единственная награда, которую я могу предложить».

Когда он произнес эти слова, перед глазами Джейсона вспыхнул экран.

[Вы выполнили квест [Пропавший травник].]

[Вы получили [Карту Таро: Башня].]

Вот оно!

Джейсон слегка улыбнулся, его усилия наконец были вознаграждены.

Он взял карточку и на мгновение задумался.

Затем он подобрал валявшиеся неподалеку от фермерского дома вилы, предположительно кем-то оставленные.

Свист!

На этом он покончил с собой.

...

После успешного возрождения в начальной точке церкви Джейсон начал рассматривать свои награды.

[Карта Таро: Башня]

[Эффект: получите 200 случайных юнитов 1-го уровня.]

[Эффект: добавьте единицу к шкале взгляда судьбы.]

Хм?

Джейсон был знаком с первой наградой по Карте Таро, идентичной его предыдущей жизни, но вторая награда оставила его в некотором недоумении.

Шкала взгляда судьбы?

Я даже никогда не слышал об этом. И разве наградой за выполнение этого квеста в моей прошлой жизни не был сундук с сокровищами отряда, а не какая-то карта...?

Может ли это быть из-за того, что я выполнил квест раньше времени?

Согласно развитию моей прошлой жизни, этот травник должен был быть найден через две недели после запуска игры, до тех пор он едва выживал за счет скудного источника воды в пещере и умер после того, как его спасли и он увидел свою мать.

Но учитывая скорость, с которой Джейсон выполнил задание, травник должен быстро поправиться.

«Может ли быть так, что я изменил его судьбу, получив таким образом Шкалу взора судьбы?»

Все, что он мог сделать в данный момент, это спекулировать.

Джейсон не стал слишком заикливаться на этом и быстро воспользовался картой Таро.

Сразу последовало два уведомления.

[Вы активировали карту Таро, получив 200 отрядов ополчения 1-го уровня.]

[Дин! Активирована чума нежити, ваше [ополчение] повышено до 3-го уровня и завершено превращение в нежить. Звуковой сигнал... Обнаружены неизвестные данные, ваше ополчение повышено до 4-уровневого скрытого подразделения — [Банши]!]

Скрытый... блок?

Может ли это быть эффектом шкалы взгляда судьбы?

И их повысили сразу на 3 уровня?

Святой дым!

Это взлетает!

Больше ничего упоминать не нужно, начальная стоимость обучения юнита 1-го уровня составляет одну золотую монету, а минимальная стоимость обучения юнита 4-го уровня — 200 золотых монет, не говоря уже о скрытой [Банши]!

Прибыль от выполнения одного только этого квеста более чем в 200 раз превышает прибыль от других!

А время прохождения квеста значительно сокращается неизвестно во сколько раз!

Полная удача!

В волнении Джейсон посмотрел внутрь церкви.

Сцена, которая раньше была пуста, теперь обладала жуткой атмосферой.

Фигуры банши, парящие в воздухе, одетые в серо-белые тонкие платья, с косами, с которых капает кроваво-подобная субстанция, почти до краев заполнили церковь.

Одно их присутствие излучало неопишемую ауру смерти.

Фигуры на церковных картинах, прежде торжественные и величественные, теперь, казалось,... зловеще ухмылялись!

<http://tl.rulate.ru/book/106186/3780266>