

Когда я начал проверять эту опцию, я был поражен разнообразием продаваемых здесь солдат. Самый низкоуровневый игрок, которого я мог купить, был пятидесятого уровня, и стоил он мне всего сто золотых монет.

Это означало, что за ту же цену, что я принес сюда своих игроков, я мог бы купить игроков с более высоким уровнем, что заставило меня почувствовать некоторое сожаление.

Но это чувство длилось недолго, так как мне нужно было обучить своих игроков и заставить их привыкнуть к этой среде. В будущем я буду полностью зависеть от тех ста пятидесяти игроков, которых я привез с собой.

Так что привезти их было не так уж плохо.

Чем больше я проверял список, тем больше мне хотелось купить еще. Каждое повышение уровня было на десять уровней, а цены повышались на сто золотых монет за каждый.

Моих золотых монет было достаточно, чтобы набрать большую армию, однако рядом с этими солдатами была подсказка. Мне нужно было купить их, когда я покину этот контрольный пункт, поэтому сначала нужно было выйти.

Остальные предметы были для меня действительно открытием, так как я нашел много предметов, на которые у меня текли слюнки, и я даже не мог подумать о том, чтобы купить их сейчас. Одним из продаваемых предметов был старый пост с укрепленными стенами и всеми построенными для него оборонительными сооружениями.

Этот пост находился на седьмом ранге, и цена его была не так уж велика - всего сто миллионов золотых монет, что было глупой шуткой.

Если бы я мог получить такие посты, как этот, то у меня не было бы недостатка в золотых монетах, однако я знал, что это непростое предложение. Земли седьмого ранга были сейчас очень опасны для меня, к тому же у меня не было золотых монет, чтобы покрыть их стоимость.

Мое нынешнее состояние досталось мне с большим трудом, однако сейчас я чувствовал себя таким нищим перед этими магнатами. Я вздохнул, так как большинство интересных и полезных предметов, продаваемых здесь, не подходили мне.

Большинство, но не все, так как я нашел пару полезных военных предметов, которые очень помогут мне в предстоящем испытании.

Эти предметы были военным снаряжением, например, осадные лестницы, которые стоили по сто золотых монет каждая, а одна устрашающего вида требующе низкого класса стоила около десяти тысяч золотых монет.

Я также нашел тараны, катапульты, множество вариантов баллист. Все, что связано с продвинутой войной, ждало меня для покупки.

Что я должен купить? Сколько я должен потратить здесь? Мне хотелось купить все, но денег в моем распоряжении было мало.

У каждого оружия был свой предел дальности и разрушения, но я знал, что дороже всего стоят пищевые добавки для игроков мистического искусства, таких как я и Родж.

Одно пирожное стоило не меньше ста золотых монет, что было довольно дорого по сравнению с

ценами здесь или там, в моем городе.

Однако я знал, что пренебрежение этими пирожными обойдется мне дороже, так как нагрузка на мое тело при использовании моего мистического искусства была действительно выше, намного выше, чем в обычной игровой среде.

Итак, с деньгами в руках я мог купить тысячи игроков пятидесятого уровня, много военного осадного снаряжения, или я мог подождать, чтобы проверить пределы использования моего мистического искусства и затем принять решение.

Для меня это был бы самый логичный выбор. Похоже, количество здесь не было главным вопросом, так как океан игроков вокруг меня пока что доказывал это. Сначала мне нужно было проверить свои способности, определить пределы, наложенные на мое мистическое искусство, а затем решить, сколько золотых монет я должен выделить на пирожные.

Я не забыл об артефакте мистической земли, который у меня был, так как он, несомненно, был бездонной пропастью в потреблении золотых монет. Если бы я имел этот артефакт и не использовал его, то был бы проклят.

Меньше семисот тысяч золотых монет - это все, что у меня было, и поэтому я должен был быть осторожен, очень осторожен в их расходовании.

Я был уверен, что здесь найдутся способы заработать деньги, но пока я не выясню эти способы и не обеспечу себе несколько, я должен быть скупым в трате денег.

Моей главной целью было найти пост и завоевать его, затем мне предстояла долгая и трудная миссия по его контролю и обороне. Я не ошибся, поскольку задача укрепления поста будет стоить дорого, очень дорого.

Думать в этом беспорядке и шуме среди океана игроков было не идеально, поэтому я взглянул на своих игроков, отправив командный чат своим основным игрокам:

'Организуйте игроков в небольшие команды, которые вы возглавляли, затем давайте двигаться'.

'Нам нужно поговорить', - внезапно сказал Роди в командном чате. Я понял, что он имел в виду, и сказал:

"Не здесь, давайте выдвигаться, и когда мы доберемся до подходящего места, мы сможем поговорить".

'Поговорить о чем?' растерянно спросил Родж. Его не было с нами в аукционном зале, поэтому он не знал о том, что мы получили.

Я только взглянул на него, а затем начал рассказывать о том, что произошло вскоре внутри чата, когда мы начали выходить.

Когда я закончил, Родж с шокированным выражением лица сказал:

"Ты получил одно проклятие этой ведьмы, ты в своем уме?".

Я улыбнулся, неопределенно ответив:

'Может быть, ты же знаешь, что я все-таки сумасшедшая девушка'.

Он молча смотрел на меня с сомнением в глазах. Он знал меня, и он не был тем, кто легко судит людей. Значит, он должен был что-то заподозрить, но как он мог догадаться о моей истинной сущности?

Я улыбнулась, проникая сквозь большую толпу игроков вокруг меня. Какое-то время мне казалось, что этому месту нет конца, и игроки тянутся, охватывая горизонт, однако через час нам удалось наконец прорваться отсюда.

Местность начала пустеть от игроков, а земли простирались вдаль с какими-то странными цветами земли. Земля была белого цвета, как будто ее покрыли солью. Это было странно, так как внутри контрольной точки я не мог заметить землю из-за всех этих игроков.

Перед собой я заметил большие столбы, которые тянулись от земли к небу. Каждый из них был похож на длинный столб, который держал небо.

Это было зрелище, когда столбы тянулись по правильной схеме и на фиксированном расстоянии друг от друга.

Без сомнения, это были внешние границы безопасной области. Я двинулся к одному из столбов, остановившись там. Здесь было не так много игроков, так что говорить об этом проклятии сейчас было безопасно.

'Расставьте игроков, чтобы сформировать вокруг нас безопасную зону, так как нам нужно поговорить', - сказал я, оглядывая игроков и ожидая, пока они разойдутся. Менее чем через минуту зона в пятьсот метров вокруг нас была оцеплена моими игроками.

Пришло время проверить артефакт.

Я достал куб, так как он оказался тяжелее, чем я думал. На нем были какие-то пометки, но это было не то, что я хотел проверить. Сейчас мне нужно было узнать подробности об этом артефакте, поэтому я осмотрел его и поделился подробностями в командном чате.

'Артефакт Священной Земли: специальное снаряжение класса артефакт. Выкован ведьмой. Душа привязана к игроку Агате. Не падает после смерти. Не может быть передан, кроме как с контрактом на привязку души. Действует только в священных землях. Ничто не может повлиять на артефакт или нарушить его функции.

Позволяет игроку поймать в ловушку любого демона или игрока в священных землях. Стоимость заманивания демона в ловушку составляет сто золотых монет за демона. Стоимость ловушки любого игрока - одна золотая монета за игрока.

Пойманные демоны могут находиться в ловушке вечно, но каждый следующий день стоит десять золотых монет. Попавшие в ловушку игроки не могут оставаться там, когда игроки покидают священные земли, и их удержание обходится в одну золотую монету ежедневно.

Попавшие в ловушку демоны могут под воздействием артефакта стать верными последователями игрока. Стоимость переключения лояльности составляет сто золотых монет за демона.

Попавшие в ловушку игроки могут быть освобождены после подписания с игроком контракта на служение. Стоимость этого контракта составляет пятьдесят золотых монет за игрока.

Функция сдвига лояльности или контракт слуги - это принудительные способности, поэтому ни один демон или игрок не в силах изменить их или противостоять им.

Артефакт backlash one удален, так как игрок является потомком ведьмы.

Артефакт backlash два удален, так как игрок является потомком ведьмы.

Артефакт backlash три удаляется, так как игрок является потомком ведьмы.

Артефакт backlash четыре стирается, так как игрок является потомком ведьмы.

Артефактный люфт пять стирается, так как игрок является потомком ведьмы.

Артефакт backlash шесть стирается, так как игрок является потомком ведьмы.

Артефактный люфт семь стирается, так как игрок является потомком ведьмы.

Артефактный люфт восемь стирается, так как игрок является потомком ведьмы.

Артефактный люфт девять стирается, так как игрок является потомком ведьмы.

Артефактный люфт десять стирается, так как игрок является потомком ведьмы".

От длинного списка артефактных откатов у меня онемела кожа головы. Если бы я действительно не был родственником ведьмы, то моя жизнь превратилась бы в ад. Похоже, существовали гораздо худшие проклятия, чем те, о которых говорил мастер.

В то же время, этот артефакт был существующим доказательством истинности слов Шина. Я действительно был родственником той ведьмы, и если он был правдив во всем остальном, то я был ее реинкарнацией.

Это означало, что на меня из тени смотрят невидимые враги, а это совсем не приятное чувство. С этого момента мне нужно быть осторожнее.

"Какого х***!!!" - вдруг неожиданно заорал Габри. Я посмотрела на него, а затем усмехнулась, так как догадалась, что он прочитал часть, связанную с моей личностью.

"Ты ре..." Роди собирался спросить, но я прервал его, сказав:

"В нашем чате, пожалуйста".

Роди проглотил остатки своих слов, так как знал, что совершает серьезную ошибку. Моя тайная личность - это то, с чем они должны были обращаться осторожно, очень осторожно. Поэтому я сказал в чате:

"Теперь вы знаете мой секрет, и вы также понимаете, насколько он рискован. Держите его при себе и никогда никому о нем не рассказывайте, иначе вы заслужите гнев жаждущей крови ведьмы, а это мой гнев".

Если вы хотите массовый релиз, пожалуйста, проверьте событие, связанное с романом, в приложении. Поддержите камнями, рецензиями и подарками 10 глав массового релиза к понедельнику. Thx.

<http://tl.rulate.ru/book/42105/2182807>