

{Камень Дария! Ваша цель стать Подмастерьем - проникнуть на Равнины Смерти и добыть Камень Воскрешения!}

{Прежде чем вы спросите, позвольте мне объяснить детали! Равнины смерти - это межуровневая зона, где встречаются враги от 1 до 100 уровня! Это самая большая опасная зона на континенте Фаллон, и близость к ней показывает, насколько бедным является государство!}

{Поэтому все смотрят свысока на Королевство Андрато, несмотря на то, что оно не так уж плохо. Итак, вам предстоит отправиться в третью полосу Равнин Смерти, где обычно обитают адепты, и украсть Первый Камень Воскрешения, хранящийся у Хранителя Камня, Маразмуса}}.

{Ваш противник - адепт, ваша цель находится в зоне, заполненной адептами, и ваша цель - почти как маяк для ваших жертв, а это значит, что даже после ее взятия вас будут сильно преследовать}.

{Каждый квест имеет рейтинг сложности, который рассчитывается на основе вашего текущего набора навыков, приемов и предметов. Я прогоняю минимум 300 миллионов сценариев с различными вариантами выбора и действий, основанных на вашем возможном местоположении, возможных действиях и возможных союзниках/препятствиях в каждом сценарии}.

{Затем я представляю его вам, обычно через Высшую систему, но поскольку это ваш первый квест, вы имеете честь услышать его от меня напрямую! Ваши шансы на успех в этом конкретном квесте оцениваются как Невозможная сложность! Рейтинги: Легко, Средне, Тяжело, Очень тяжело, Кошмар и Невозможно}.

{Из 1,298,075,834 возможных концовок, вы преуспели только в 56. Это означает, что у вас 0,00000431% шансов на успех, отсюда и сложность "Невозможно"! Вам предстоит самостоятельно найти один из 56 путей к успеху!}

В следующую секунду глубокий и мрачный голос Цезаря вернулся к своему обычному бодрому рекламному роботу.

{Дариус Стоун! Никогда не падайте духом, ведь мир Фауста был создан для того, чтобы ВЫ его завоевали! Завязывайте новые отношения, создавайте армии, соединяйтесь с силами, которые помогут вам в вашем походе, и вы сможете добиться успеха!}

{Даже в случае неудачи ты будешь иметь удовольствие вспоминать о связях, которые ты создал во время своего путешествия!}

Дарий долго молчал, ожидая, когда Цезарь уйдет, чтобы он мог начать планировать свои дальнейшие действия, но тут он снова услышал голос бодрого ИИ, но уже с недовольным оттенком.

{Дарий Стоун! Богиня Вена сжалилась над твоей участью и послала меня передать тебе три важнейших совета, которые могут направить тебя на путь 56 успешных результатов}.

{Поэтому я поделюсь с тобой тремя основными действиями или выборами, которые совершили все те, кто прошел по 56 путям.}

{Первое - НЕ тратьте время на то, чтобы получить быстрые уровни, убивая противника более высокого уровня, чтобы накопить очки способностей и умений, используя Кинжал смерти. Должен вас заверить, что он вам пригодится там, куда вы направляетесь!}

{Второе - не используйте A Stitch In Time впустую! Даже на грани смерти убедитесь, что у вас нет другого способа восстановиться, прежде чем использовать его!}

{Третья и последняя подсказка - это две нежити, созданные Системой! Берегите их и не допускайте их "уничтожения", ведь они играют решающую роль на всех 56 путях!}

{На этом мы прощаемся, Дариус Стоун! Надеюсь, тебе понравится этот квест так же, как мне понравится наблюдать за тем, как ты его выполняешь!}

С этими словами Дариус убедился, что Цезарь ушел после долгого монолога. Ганнер и две нежити слышали его, Ганнер - потому что он был клейменным слугой, а дуэт - потому что они могли постоянно читать базу данных Дариуса, поэтому автоматически получали любую необходимую информацию.

В группе воцарилась ощутимая тишина, пока все они переваривали эти ключевые для их существования слова, особенно Дарий. Долгое время он не решался достичь предела уровня или спешить повышать уровень, потому что чувствовал нечестную игру.

На самом деле, любой здравомыслящий человек мог бы это заметить. Какое божество и искусственный интеллект могли создать систему, в которой можно было бы перейти на максимальный уровень, просто убив противника на десять уровней выше, да еще и с запасом?

Если бы Дарий был опрометчив и беспечен, он бы давно поразил кого-нибудь вроде Шанкса или Бистро своим Кинжалом Смерти и мгновенно стал бы Гроссмейстером или Верховным, в зависимости от того, что было бы возможно.

По мнению Цезаря, это было бы бессмысленно. Дарий, конечно, получил бы много AP и SP, если бы сделал это, возможно, даже достиг бы 20 очков в каждом, но остальное, скорее всего, было бы потрачено впустую.

Сейчас Дариусу нужно было составить подробный план, как он выполнит этот невыполнимый квест. Но перед этим он открыл системное меню, чтобы увидеть новые дополнения к своему списку.

[Supreme System menu

A. Персонаж

B. Квесты

C. Инвентарь

D. События

E. База данных

F. Карта

G. Статистика

H. Настройки].

Дарий перешел на вкладку "Квесты" и увидел, что у него есть только один доступный. Нажав на него, он увидел подробности квеста. Почти все, что сказал Цезарь, было правдой, но он упустил одну важную деталь.

На экране было видно, что наказанием за провал является смерть. Это означало, что по истечении отведенного на квест времени он погибнет. Конечно, если он потерпит неудачу во время боя, то вероятным исходом все равно будет смерть.

Отсюда вытекало еще одно обстоятельство, о котором Цезарь не упомянул во всей своей мудрости и доброте. Дело в том, что конкретный срок этого квеста составлял 30 дней, то есть, по сути, месяц.

У Дария было 30 дней, чтобы войти на Равнины Смерти, пройти через первую группу нежити-любителя, вторую группу нежити-путешественника и третью группу нежити-адепта, где он должен был украсть драгоценный предмет у всей нежити в первых трех группах под опекой могущественного Повелителя нежити.

Если предположить, что до этого момента ему все удастся, он не потеряет ни одной конечности и вообще будет в порядке, то затем ему придется спешно покинуть опасную зону, где каждая нежить будет нацелена на него, как на маяк.

Конечно, если бы он мог использовать свитки Короткого Искажения или Портала Дома, это не было бы проблемой. Но если бы это было так легко и просто, зачем Цезарю тратить время на долгие разговоры?