

[Защитные хранилища цивилизации - событие]

Продолжительность: 1 год.

Описание: Поктерские Политос когда-то были богатой расой, которая могла соперничать даже с богатством жителей Юнирса. Их искусство славилось тем, что они умели оптимально использовать окружающие их материалы, а уникальные вещи, которые удавалось создать с помощью этой технологии, вызывали зависть богов и демонов.

К сожалению, их время подошло к концу, когда несколько их городов были разграблены насекомыми, жившими под ними. Прежде чем они успели подумать о том, чтобы предупредить мир, их бывшая столица решила спастись сама. В спешке были построены семь хранилищ, чтобы защитить определенные вещи, которыми гордилась их цивилизация.

Подробности события: Найдите местоположение хранилищ с 01 по 07 и войдите в них. Что вы будете делать с тем, что находится внутри, зависит только от вас.

Награды за событие:

- Если войти в одно хранилище: 10 очков способностей, 10 очков умений.
- Если вошли в два хранилища: 30 очков способностей, 30 очков умений
- Если введено три хранилища: 50 очков способностей, 50 очков умений
- Если введено четыре хранилища: 70 очков способностей, 70 очков умений
- Если введено пять сводов: 90 очков способностей, 90 очков умений
- Если введено шесть сводов: 100 очков способностей, 100 очков навыков
- Если все своды вошли: 120 очков способностей, 120 очков умений].

Дарий прочитал все подробности и улыбнулся от волнения.

Наконец-то произошло еще одно событие!

Какими бы прибыльными они ни были, они происходили только тогда, когда он сталкивался с интересными ситуациями, в которых либо Вена, либо Цезарь хотели, чтобы он принял участие.

Это также было одной из причин, по которой он пришел сюда, - увеличить силу себя и своих

слуг-брендов, либо достигнув стадии Адепта, либо сгенерировав Событие, либо и то, и другое.

Но что потрясло Дария, так это безумно высокая награда в виде очков способностей и навыков. Если бы ему удалось найти и войти в одно или два из этих хранилищ, награда была бы средней.

Однако, если он получит все семь, Дарий и его Клейменные слуги получают по 470 AP и 470 SP!

В общем, более чем в три раза больше, чем они получили за убийство Лорда Дарма!

Однако в следующее мгновение лицо Дария омрачилось. Если награда была настолько заманчивой, то и сопутствующие трудности должны были соответствовать ей.

Не стоит забывать, что у лорда Дарма в те времена Str, Int и End должны были быть на уровне 500. При таком уровне, всего один его удар мог убить их, независимо от того, была ли у Дариуса Трансмутация или нет.

К победе их привело не проявление сырой силы, а осторожность и тщательное планирование.

Они постоянно ослабляли Дарма, подливая ему трансмутированные Очистительные зелья в течение месяца, в то время как Дарий потратил это время на создание заклинания для борьбы с вампирами, а затем трансмутировал его, чтобы оно стало еще сильнее.

Тогда это стоило ему шести недель времени, которые он мог бы потратить на что-нибудь другое, но именно эта подготовка стала залогом их победы.

Если прошлое мероприятие было бессрочным, то на этот раз время ограничено одним годом.

У этого квеста было три основные цели. Во-первых, найти местонахождение оставшихся шести хранилищ. Во-вторых, найти способ открыть их двери. В-третьих, справиться с любой опасностью, исходящей изнутри.

Будем честны, не может быть, чтобы в надежных хранилищах, созданных цивилизацией для защиты своей последней линии, не было предусмотрено никаких защитных мер, чтобы уберечься от насекомых или потенциальных граверботеров. Вероятно, это было частью причины, по которой было предложено так много, что заставило Дария задуматься.

Прежде всего, нужно было найти другие хранилища. Для этого существовало множество способов, но Дарий начал с самого простого, который только мог придумать.

[Вы хотите заменить чистый лист на карту Polito Race Vault? Это будет стоить ??? конверсионных очков].

[ОШИБКА, этот предмет не существует в мире Фауста. Пожалуйста, попробуйте еще раз].

Дария это не беспокоило. Он просто воспользовался специальной лазейкой, которую обнаружил за пять лет. Он достал их портативный корпус и активировал его.

Ксела и Ганнер тут же бросились смотреть телевизор и играть в игры, а Дарий отправился в гостиную, где сел за стол.

Затем он положил лист бумаги и начал рисовать. У него было достаточно ловкости и интеллекта, чтобы рисовать как ИИ, а не как человек, поэтому он быстро нарисовал на чистом листе карту Поктерра, чтобы указать хранилище, в котором он сейчас находился.

Затем он просто наугад отметил разные места как местоположение различных хранилищ. Закончив, он снова поднял лист.

[Вы хотите изменить карту хранилища расы Полито на карту хранилища расы Полито? Это будет стоить ??? Конверсионных очков].

[ERROR, предел погрешности слишком велик, не может быть статически преобразован. Пожалуйста, попробуйте еще раз.]

Дарий покачал головой. Он получил таким образом множество карт сокровищ и секретных документов, но, как утверждала система, если погрешность была слишком велика, она не могла выдать правильный ответ, хотя если она была меньше, то могла "исправить" его.

В этом не было ничего странного, ведь способность Трансмутации проявлялась с первого дня. Разве тогда он не мог исправить неполные заклинания Путешественника всего за 2 СР?

Разница заключалась в том, что те книги заклинаний были несовершенны, но в них были заложены правильные основы, просто с ужасным исполнением. Способность к трансмутации могла опираться на эти основы и оптимизировать исполнение, доводя его до совершенства.

Однако в этой так называемой карте, основы были немного на месте: очертания Поктерра были правильными, одно хранилище было правильно обозначено, но другие хранилища были слишком далеки от цели.

Если бы Дарий смог сблизить их, их можно было бы естественным образом исправить с помощью способности Трансмутации.

Были и другие варианты, например, попытаться открыть это хранилище и поискать информацию о других внутри, так как, вероятно, такая вещь могла быть оставлена для их оживителей, но Дарий прибегнет к этому только в том случае, если первый вариант окажется неудачным.

Он продолжал свои пробы и ошибки, быстро рисуя на листе весь Поктерр, обозначая одно правильное хранилище, а затем угадывая, где могут находиться остальные, используя

различные образования и формы.

<http://tl.rulate.ru/book/53037/2996806>