

Каждый пробужденный получал уникальный набор квестов. Все они получали задания в один и тот же день, который приходился на первое число каждого месяца. Ежедневных квестов не было. Существовали только ежемесячные квесты.

Однако многие пробуждённые и не могли выполнить ежемесячные квесты. Это было связано с тем, что список заданий был очень сложным, и его нужно было выполнить в течение месяца. Помимо очков опыта, после выполнения всех квестов можно было выбрать одно из двух следующих вознаграждений:

[1. Получить редкие и ценные предметы. Такие предметы другие пробуждённые обычно называют читами, потому что они слишком сильны. Если пробужденный продаст этот предмет, он сможет покрыть свои расходы на месяца четыре вперёд, при условии, что его образ жизни не является экстравагантным.]

[2. Может повысить уровень навыка. Например, у пробужденного есть навык, позволяющий управлять нежитью. Если пробужденный повышает уровень навыка, то увеличивается время его действия и урон.]

Этих наград было достаточно для того, чтобы пробужденные спешили выполнять квесты. Проблема заключалась в том, что многие пробужденные не могли выполнить даже третий квест. Вместо этого они просто покупали редкий предмет и использовали его для повышения уровня.

Большинство пробужденных утверждали, что использовать предметы быстрее, чем выполнять квесты. Несмотря на это, у пробужденных, которые использовали только предметы, было другое психическое состояние. Даже если их сила была сравнима с монстрами, они боялись столкнуться с ними.

Именно поэтому очки опыта были так важны. После выполнения заданий и повышения уровня они чувствовали себя более подготовленными к встрече с монстрами. В своей прошлой жизни Радмило выполнил все ежемесячные квесты. Он использовал полученную награду, чтобы поднять навык <Поворот Назад> до D-ранга.

Если бы он не повысил ранг навыка, то не смог бы вернуться на семь лет назад. Система сообщила ему, что C-ранг для навыка <Поворот Назад> может вернуть его только на пять лет назад, не больше.

Это было время, когда Радмило вступил в официальную гильдию и находился под надзором МОИ. Если бы он вернулся в то время, то не смог бы действовать так же свободно, как сейчас.

— Что случилось? — спросил Джошуа, потому что Радмило продолжал молчать.

— Ничего, — ответил Радмило. — Я просто думаю кое о чем.

Он обдумывал, как выполнить квесты, не вызывая подозрений. Навык <Пауза> мог длиться максимум один день. После использования умения весь срок, его восстановление заняло бы пол дня.

Это означало, что Радмило мог выполнять квесты раз в два дня, не опасаясь быть обнаруженным. Несмотря на то, что квесты требовали войти в опасное подземелье и победить босса, он думал, что сможет выполнить два или три за день.

— Хорошо, — сказал Джошуа, заставив Радмило прекратить размышления. — Может, уже пойдем? Отец попросил меня сегодня прибраться в магазине.

— Конечно. Я пойду за тобой, так как гильдия «Тасманийский дьявол» подтвердит мою заявку.

После согласия Радмило они покинули место эвакуации и отправились в город Аделаида. Именно там находился магазин, о котором говорил Джошуа.

Отец Джошуа построил магазин недалеко от центра города. До этого здание пустовало и еще не было продано. После того как монстры напали на Брокен-Хилл, отец Джошуа передал здание своему сыну.

— Что именно мне нужно прибрать? — спросил Радмило, войдя в здание.

— Охотники, которые эвакуировали Брокен-Хилл, спасли неповрежденное оборудование моего магазина. Ты можешь убраться, пока мы с Ханной приберемся в остальной части комнаты.

Когда Джошуа указал на ящики в углу комнаты, Радмило кивнул. На самом деле, он не собирался убирать оборудование сейчас. Поэтому он щелкнул пальцами, и время остановилось.

— Я хочу выполнить первый квест.

После того как Радмило сказал это, появилось окно уведомления.

[Здравствуйте, меня зовут Гловер, и я буду вашим спутником, пока вы выполняете квесты! Вот список первых квестов:

Первый квест

- Победить низкоуровневую Птицу-Вампира [0/5] -

- Победить высокоуровневую Птицу-Вампира [0/1] -

- Победить Скорпиона-Гиганта [0/1] -

Система определит ближайшее местоположение подземелья. Чтобы просмотреть карту подземелья, вы можете вызвать её, сказав «Карта».]

— Карта.

На экране появилась небольшая карта. Карта показывала местоположение подземелья. Оказалось, что местонахождение подземелья - парк отдыха Кобблер Крик. Прежде чем броситься в подземелье, Радмило сначала взял меч и доспехи из магазина Джошуа. Он хотел проверить свое тело после возвращения в прошлое.

Тело Радмило в этом году было довольно хорошим, потому что он часто занимался спортом. Однако, если сравнивать его тело с телом через несколько лет в будущем, то разница была огромной. Поэтому он хотел выполнить квесты, одновременно наращивая мускулы.

В парке отдыха Кобблер Крик железные врата окружали местность, образуя большой круг. Это был знак того, что врата взорвались и превратились в подземелье. Монстры не выходили из круга врат.

Если круг врат был очень широким, то это свидетельствовало о том, что внутри было много монстров или размер монстров был огромным. Круг врат в парке отдыха Кобблер Крик стал очень широким, потому что в подземелье обитало много Монстров-Птиц.

[Вы и подземелье находитесь на расстоянии одного метра друг от друга!]

Уведомление появилось, когда Радмило достиг подземелья. Он деактивировал свой навык, и время в подземелье пошло нормально. Он деактивировал свои навыки в подземелье только потому, что хотел сражаться с монстрами «по-честному».

[Вы вошли в бывший парк отдыха Кобблер Крик! Подземелье среднего уровня. Ранг опасности: С+]

Радмило вошел в подземелье, и, как было указано в квесте, внутри подземелья находились Монстры-Птицы. Он был в восторге, когда увидел Воронов, роящихся вокруг деревьев.

<http://tl.rulate.ru/book/81800/2919237>