

[Задание на повышение ранга] [Первый ранг]

Задача 1: Убить 100 обычных монстров и 10 элитных монстров.

(ИЛИ)

Задача 2: Убить 10 редких элитных и 20 элитных монстров.

Срок выполнения: 2 дня (48 часов)

Штраф за провал: одна неделя (в случае провала квеста игроку не будет даваться квест продвижения в течение одной недели)

Награды: Повышение до первого ранга (????) (????) [Награды будут определяться результатами игрока]

.....

Важная информация: игрок должен сам убить зверя; любая помощь извне не будет способствовать выполнению квеста.

Чем меньше времени у игрока уходит на выполнение квеста, тем лучшие навыки он получит, и при соблюдении определенных условий игрок может получить продвинутую версию класса и получить дополнительные навыки.

.....

Прогресс квеста:

1: Обычные монстры (0/100) Элитные монстры (0/10)

(ИЛИ)

2: Элитные монстры (0/20) Редкие элитные (0/10)

...

Получив квест, Алекс вышел из магической башни к городским воротам, где мог найти повозку.

Алекс добрался до оживленных городских ворот. Многие игроки приходили и уходили, некоторые хорошо вооруженные игроки высокого уровня и некоторые новые игроки.

Алекс искал карету, на которой он мог бы добраться до подземелья 180-го уровня, что помогло бы ему выполнить квест повышения быстро и с максимально возможным результатом.

Алекс нашел пустой вагон; он подошел к нему и спросил владельца: «Сэр, я хочу отправиться за пределы Градового леса в район Мертвого болота».

«Авантюрист, это будет стоить вам две золотые монеты». — сказал хозяин кареты, даже не глядя на Алекса.

— Ладно, поехали, — ответил Алекс, не обижаясь на поведение Ямщика.

"пожалуйста, садитесь в карету, сэр." На этот раз Кучер сказал уважительным тоном.

Поведение Ямщика изменилось, потому что он знал, что Алекс не такой, как каждый новый игрок, который убежит, услышав цену.

Все NPC злились, потому что новые игроки их раздражали.

Новые игроки относятся к ним как к любому другому игровому персонажу, а не как к реальным людям с человеческими эмоциями, и их невежество создавало проблемы для всех других новых игроков.

После того, как карета выехала из королевского города, кучер спросил Алекса: «Какое у тебя дело возле мертвого болота? Если ты не знаешь!»

«Тебя убьют с твоей текущей силой, поэтому я советую тебе не заходить во внутренние болота». — сказал Кучер.

«У меня есть несколько друзей, которые будут исследовать [Замок Форчестер]. Я иду туда, чтобы принять участие в рейде высокого уровня». Алекс солгал с каменным лицом

«Хорошо, тогда все будет хорошо; если вам нужна информация, я могу предоставить ее за дополнительные деньги».

«Хорошо, я подумаю», — сказал Алекс, думая о том, что он может получить дополнительно от этого приключения.

Настоящей причиной этого приключения Алекса было выполнение миссии по повышению ранга на наивысшем уровне.

Можно подвергнуть сомнению мотив посещения Алексом подземелья такого высокого уровня, когда ему нужно убивать монстров и выполнять свой квест за 48 часов.

«Замок Форчестер — это подземелье 180-го уровня и горячая точка для игроков, чтобы повысить свой уровень, но он также скрывает некоторый глубокий секрет, который будет раскрыт через год».

«Замок Форчестер» — это подземелье, похожее на нежить и монстров-гулей. В подземелье есть записи, которые игроки могут найти в нем».

«Подземелье когда-то было великим замком, которым управляла могущественная семья, но, согласно записи, замок был проклят темным магом и превратился в чумной дом, уничтожая и убивая всех там и превращая их в нежить и мерзость, которые страдают до тех пор, пока конец времени.

«В замке есть три потайных комнаты, в которые можно проникнуть только один раз. Эти комнаты приносят значительные награды, и целью Алекса была одна из таких комнат, комната с самым низким рангом и пределом 35-го уровня.

Вторая и третья камеры будут открыты только после прохождения первой камеры; вторая камера имеет предел уровня 100, а третья камера имеет предел уровня 200

«В моей прошлой жизни группа наемников нашла эти комнаты и зачистила их; они не публиковали много информации, кроме боссов палат, и то, что они получили, не было ничего

существенного от первых двух палат. В третьей палате финальным боссом является Лорд Кастеля, и из него выпал полный уникальный набор доспехов 200-го ранга с хорошими характеристиками ».

«Я чую какое-то дерьмо! Моя последняя встреча со скрытым боссом и эта история имеют много общего».

«В моей прошлой жизни кто-то нашел и получил только хорошую добычу, чтобы сделать об этом историю и прославиться, а эти наемники также нашли скрытое подземелье».

«Они получили что-то лучшее, чем обычно получают, но в их истории есть дыра, или я слишком много обдумываю».

Алекс задумался обо всех значимых событиях своей прошлой жизни, созерцая, сколько таких событий было фальшивкой или полуправдой.

Алекс очень близко знал образ мышления людей. У людей есть врожденное желание хвастаться, но скрывать свое сокровище или что-либо, что может хоть немного им помочь, поэтому, даже если кто-то получит какое-то хорошее сокровище, он не даст правильной информации, даже если кто-то другой не может ее получить.

«Мои знания из прошлой жизни надежны и дают мне преимущество перед любым игроком, но в них также содержится неверная информация. Благодаря постоянным изменениям, происходящим из-за меня, большая часть знаний об игроках через пару лет станет бесполезной».

«Времени, которое у меня есть, мне достаточно, чтобы создать сильную группу людей, которые могут помочь мне и поддержать меня, когда я захочу в этом жестоком мире».

После двухчасового путешествия и разговоров с Кучером о разных вещах, происходящих в Ледяном королевстве, Алекс наконец добрался до мертвого болота.

«Спасибо за поездку», — сказал Алекс кучеру, заплатив ему пять золотых монет. Он доплачивал, потому что Кучер всю дорогу развлекал его хорошими историями, и Алекс знал, что некоторые из них не просто легенды.

"Спасибо, Авантюрист, за щедрый бонус; если тебе понадобится какая-то информация в королевском городе, ты знаешь, где меня найти", - сказал Кучер, начиная ждать возле других вагонов следующего клиента, который хочет вернуться в королевский город. город.

Мертвое болото и подземелье замка Форчестер посещало множество игроков каждый день, а те, у кого не было маунта или кто хотел спокойного возвращения, воспользовались каретой.

Алекс покинул это место и начал свое путешествие к подземелью, которое находилось во внешней части мертвого болота.

Кучер повозки рассказал Алексу легенду о том, что это болото было не всегда; это был бассейн с чистой водой вокруг замка.

После проклятия акватория превратилась в болото, кишущее сильными и отвратительными монстрами, начиная от безмозглых крокодилов и заканчивая свирепыми людоящерами, попавшими под действие проклятия.

Алекс прошел через мертвое дерево к черному, как смоль, замку, который можно было разглядеть издалека; это выглядело величественно и устрашающе.

Пройдя пять минут, Алекс достиг широко открытых ворот замка, а игроки бродили по гигантской территории замка.

Некоторые продавали такие вещи, как зелья, за дополнительные деньги, а некоторые разрабатывали стратегию для рейда, но всех их объединяло одно: все они были высокоуровневыми, и Алекс был там единственным новичком.

«Что здесь делает такой новичок, как ты? Хочет купить услугу прокачки силы», — спросил гигантский игрок ростом более 7 футов, положив руку на плечо Алекса.

«Нет, я здесь, чтобы встретить друга», — ответил Алекс, входя в замок. «Повышение уровня — отличный способ перейти на более высокий уровень, не теряя времени, но игроки более высокого уровня берут слишком много денег; может быть, я когда-нибудь воспользуюсь этой услугой».

Войдя в замок, Алекс направился прямо к кладбищу в задней части замка, чтобы найти могилу первого ребенка лорда, которая открыла бы скрытый проход в первую секретную комнату.

Дойдя до кладбища, Алекс увидел сотни надгробий на большой площади; не теряя времени, Алекс направился прямо к могилам, где похоронена семья лорда замка.

Секрет первой скрытой комнаты находится на кладбище, а две другие комнаты находятся внутри замка.

Чтобы открыть первую комнату, игроку нужно взять могильный камень первого ребенка (Клиффорда) лорда замка и поместить его на место одного из надгробий слуги; тогда потайная комната откроется.

Геймеры — любопытные существа. Головоломка была сложной, но игроки знали, что на кладбище что-то спрятано, потому что игрок мог убрать надгробия и заменить их другими надгробиями.

На кладбище есть сотни надгробий, и с установленными там ограничениями, согласно которым более пятнадцати надгробий не могут меняться местами одновременно, игроки не имеют ни малейшего представления и считают, что, возможно, это просто пустая трата времени.

Игроки перестали решать загадку кладбища и полностью сосредоточились на замке.

Все изменилось, когда наемник Ворона нашел спрятанное письмо в библиотеке замка, в котором говорилось: «Мы, братья, сохраним этот секрет и унесем его с собой в могилу».

На письме есть два окровавленных отпечатка большого пальца с подписью CF.

Игрок знал, что F означает Forchester, и подпись может принадлежать только главному члену семьи с родственными словами; в последнем он сузил список до Клиффорда Форчестера.

После этой находки прошло некоторое время, прежде чем он нашел могилу побратима и раскрыл секретную комнату

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: идёт перевод

<http://tl.rulate.ru/book/87829/2807635>