

«Интересно, суждено ли этому наследию принадлежать этому игроку или я могу сменить владельца, используя свои будущие знания». — подумал Алекс, оценивая кольцо наследия.



Имя: ?????? [Предмет наследия]

Тип снаряжения: Кольцо

Качество: [Легендарный / ???] [???]

Ранг: (SSS) Ранг Унаследованный предмет

•□-Эффекты: ЗАБЛОКИРОВАНО

•□-Эффекты: ЗАБЛОКИРОВАНО

•□-Эффекты: ЗАБЛОКИРОВАНО

•□-Эффекты: ЗАБЛОКИРОВАНО

•□-Эффекты: ЗАБЛОКИРОВАНО

Условия: (???) (???) (???) (???)

-----

[??? Линия квестов] (??/??) [ЗАБЛОКИРОВАНО]

-----

[Навыки]

•□- [Нематериальный] После использования игрок становился нематериальным объектом на один час. [Охлаждение за один день.]

-----

Описание: (???) (???) (???)



«Я не удивлен, что для получения этого наследия потребуется огромная удача, потому что никто никогда не узнает, что единственная подсказка, доступная на кольце, бесполезна». — подумал Алекс, прочитав слово, написанное на внутренней стороне кольца.

Слово, написанное внутри кольца, было «Селфок Солас Гальза», перевод его с учетом современных знаний приведет только к напрасной трате времени и усилий.

Слово «Селфок Солас Галза» переводится как «Мариус Кровавый Король», и это имя и титул по совпадению принадлежали королю вампиров.

Узнав значение имени, все поверили бы, что наследие связано с вампирами, что было совершенно неверно, поскольку вампиры или даже король вампиров Мариус не имели ничего общего с неизвестным наследием.

Если бы раскрыть секреты было так просто, законное наследие [SSS] не продавалось бы за мелочь в отдаленном уголке человеческого континента, где проводят время только сумасшедшие и охотники за сокровищами.

Наследие, вероятно, принадлежало Империи Белого Пламени, и принцесса Алисса привезла его с собой в Крепость Шелмур, чтобы по неизвестной причине открыть магазин и поместить в него кольцо для привлечения покупателей.

Наследие не принадлежало [Мариусу Кровавому Королю], потому что Мариус был грубым варваром, аномалией среди вампиров, и его наследие никогда не было потеряно, и оно все еще передавалось в королевской семье даже нынешнему поколению.

Вся эта информация была общедоступна, потому что Алисса была той, кто опубликовал эту информацию, и после некоторых исследований любой мог понять, что наследие не принадлежало [Мариусу Кровавому Королю].

«Интересно, как разозлилась бы белая семья Королевского Пламени, если бы они узнали, что продали наследие Эльфийского Монарха за мелочь».

«Я также понимаю, что Империя должна была провести более чем достаточно поиска информации, прежде чем отказаться от этого наследия, но даже с их огромными ресурсами и силой найти неизвестную информацию невозможно». — подумал Алекс с яркой улыбкой, положив кольцо в свой защищенный инвентарь, чтобы сохранить его в целости.

Слова, написанные на кольце, ничего не переводили, но это было просто имя Эльфийского Монарха, написанное на древнем эльфийском языке, и никто не мог его понять, потому что Эльфийский Монарх и древний язык были утеряны со временем.

У Алекса было немного информации об Эльфийском Монархе или его титуле, но он знал достаточно, чтобы легко получить наследие.

«У этого наследия есть такое абсурдное ограничение, что его может получить только обреченный человек или кто-то вроде меня со знанием будущего». — подумал Алекс, вспомнив единственное ограничение, которое нужно было убрать, чтобы получить наследие.

Единственным ограничением было то, что кто-то должен был получить наследие эльфа, а не просто любого эльфа, которому нужно было быть древним чистокровным эльфом с очень высоким талантом элемента Света.

В целом, найти эльфа, удовлетворяющего этому условию, было невозможно, потому что раса чистокровных древних эльфов вымерла тысячи лет назад.

Алекс знал, как любой игрок может превратить свою расу в древнего эльфа, но этот процесс был долгим и утомительным, а шансы на успех были низкими.

Сначала игроку нужно изменить свою расу на обычного эльфа, чтобы начать процесс смены расы и стать древним эльфом, а смена расы для игроков была возможна только в центральном городе эльфийского континента.

«Мне нужно дождаться, когда путешествие на континент эльфов откроется для всех игроков, прежде чем я смогу даже подумать о поиске кандидата на это наследие». — подумал Алекс, выходя из здания и направляясь к входным воротам пятого кольца.

После небольшой прогулки Алексей дошел до въездных ворот пятого кольца и, заплатив пошлину, вошел в пятое кольцо, самое роскошное и уютное место во всей крепости.

Пятое кольцо было заполнено роскошными отелями для отдыха людей, казино для богатых людей, где можно было играть в азартные игры, такими местами, как спа-центры для снятия стресса, а также развлекательными клубами и барами с модными напитками.

Полное пятое кольцо было предназначено для богатых посетителей, чтобы они могли приятно провести время в этом опасном месте, но деньги, взимаемые за эти объекты, также были настолько смехотворными, что плата в десять тысяч золотых монет за вход на пятое кольцо была ничтожной сдачей по сравнению с этим.

«Это хорошее место для сумасшедших авантюристов, где они могут отдохнуть и потратить богатство, которое они получили, рискуя своей жизнью в запретной стране тьмы». — думал Алекс, быстрыми шагами направляясь к шестым воротам.

На пятом кольце крепости Шелмур были все предметы роскоши и вещи, которые любой авантюрист мог получить в любом большом городе, поэтому большинство авантюристов войдет в кольцо и не покинет его даже спустя долгое время.

Большинство авантюристов, живущих в пятом кольце, были на уровне силы пикового третьего ранга, и эти авантюристы жили здесь, чтобы посетить запретную землю, чтобы заработать хорошие деньги, а также надеясь найти что-то, что могло бы изменить их жизнь.

Запретная земля тьмы была полна больших возможностей, и каждый пиковый NPC третьего ранга и игрок-авантюрист надеялся найти такую возможность, которая поможет ему достичь следующего уровня силы.

Великие возможности и опасности сосуществовали, делая каждое путешествие в запретную землю опасным для жизни NPC и искателей приключений.

Игроки были полубессмертны, но даже они могли навсегда умереть в запретной земле, потому что защита от AI Zero

не работает, и поэтому, если сильное существо решило атаковать игрока стихийным пламенем, шансы игрока выжить были очень низкими.

Игроки действительно жаловались на отсутствие защиты в запретной земле, но ответ AI Zero заставил жалующегося игрока закрыть рот.

AI Zero сказал, что запретные земли полны сокровищ, и если на игроков не будут наложены ограничения, они начнут эксплуатировать эти земли, обыскивая более опасные места, не опасаясь смерти.

Поэтому, чтобы игра оставалась сбалансированной и реалистичной для каждого игрока, защита от AI Zero в запретных землях была исключена.

Игроки, очевидно, не были удовлетворены ответом Зеро и не переставали жаловаться, а затем Зеро сказал всем, кто жаловался, прекратить играть в игру, если им не нравится, как он управляет вещами, потому что решение остается неизменным независимо от того, что они делают. .

«Давайте потратим немного денег, чтобы избежать этой длинной очереди». — подумал Алекс,

добравшись до шестого кольцевого входа.

Входные ворота шестого кольца имели две платформы телепортации на короткие расстояния в двух отдельных маленьких черных камерах, которые использовались для телепортации авантюристов прямо на седьмое кольцо в безопасную зону рядом с порталом запретной земли.

Шестое кольцо было жилой зоной Сангвинических Стражей Рока, и оно было полностью закрыто для всех, поэтому, чтобы добраться до портала запретной земли, авантюрист использовал две телепортационные платформы.

Две телепортационные платформы делали одно и то же, но одну из них можно было использовать бесплатно, а за использование другой нужно было заплатить огромную плату.

Платформа для бесплатной телепортации могла перевозить только десять человек, а затем она находилась в режиме восстановления в течение следующих тридцати минут, так что искателю приключений, чтобы получить свою очередь, ему нужно было ждать не менее пяти-двадцати часов, в зависимости от того, какой искатель приключений ждет в очереди. линии.

Платная платформа, с другой стороны, была лучше, поскольку она могла телепортировать одного искателя приключений без времени восстановления, но искателю приключений нужно было заплатить сто тысяч золотых монет, чтобы использовать ее только один раз.

Алекс направился к оплаченной платформенной комнате и, заплатив за него, вошел в камеру телепортации, и через несколько коротких секунд пространство вокруг него начало искривляться и искривляться, и когда оно стабилизировалось, он был в пункте назначения.

После того, как Алекс покинул камеру телепортации, он услышал, как игроки и искатели приключений NPC приветствуют и празднуют, глядя в одном направлении.

«Сангвиническая стража, должно быть, сражается с чудовищем из запретной земли». Алекс подумал, выходя из комнаты, и был прав в своем выводе.

«Было бы интересно посмотреть на этот бой». — подумал Алекс, увидев одинокого охранника-сангвиника против огромной гориллы с четырьмя руками.

«Эта горилла зверь середины пятого ранга, в то время как охранник только на ранней стадии, и хотя бой будет тяжелым, охранник уверенно побеждает». — подумал Алекс, зная, что каждый страж-сангвиник — это машина для убийства, заточенная для борьбы с любыми тварями.

Алекс не мог покинуть защитный барьер, пока бой не закончился, поэтому он молча стоял, чтобы насладиться эпической битвой, как и все авантюристы вокруг него.

<http://tl.rulate.ru/book/87829/2876995>