

Глава 6: Основные Варианты Цепных Квестов

"Оповещение системы: очки проворности увеличились с 7 до 8."

Йель не ожидал увеличить свою проворность так быстро. Он думал, что ему понадобится по крайней мере еще одна неделя, но он не включил в свои расчеты, эффект от своего недавно приобретенного врожденного таланта.

Йель не использовал систему, пока он не вернулся в свою комнату, эти очки проворности были тем, что блокировало его от чего-либо еще в меню квестов, за исключением его недавно разблокированных динамических квестов.

Йель сидел в своей комнате и вошел в меню квестов; затем он закончил квест навыков, который он завершил, когда получил восьмое очко в проворность.

Магический скрытый талант Йеля превратился в средний класс, и появился новый квест навыков, названный [магический талант: средний-высокий]. Требования следовали предыдущим; теперь требовалось по крайней мере 9 очков в трех связанных с разумом статистик.

Завершение предыдущего квеста также выполнило требования, чтобы закончить [элементальное сходство] и получить Идеальное сходство к элементу. Йель не колеблясь, как он закончил квест, быстро стал проверять, какие элементальные способности он получил.

Новая строка в Врожденном меню талантов была "Сходство с элементом Молнии: Идеальный класс" с простым описанием.

"Лучшее сходство к практике магии молнии."

Затем Йель вздохнул.

"Моя удача действительно плоха."

Не то, чтобы элемент молнии был плохим, но его было труднее практиковать, чем другие элементы с тем же сходством, и общая сила всех нормальных элементов была почти одинаковой. Таким образом, элемент молнии не может считаться популярным.

Было семь нормальных элементов: Огонь, вода, ветер, земля, молния, свет и тьма. У каждого были свои плюсы и минусы, но все признавали их равными друг другу.

Однако трудность в обучении молнии, света и тьмы была гораздо выше, поэтому было только несколько человек, сосредоточенных на них. Главным образом потому, что это было их

единственное сходство и выбранный любой другой элемент будет еще медленнее практиковаться, они считались более трудными только в том случае, если они имели такое же сходство, и в другом элементе.

Скорость обучения была немного лучше, чем у целебного элемента, который был особым классом сходства, но исцеление было чем-то гораздо более ценным, вам нужно было бы по крайней мере идеальное сходство в пяти элементах, чтобы сравниться с кем-то, у кого было, элементарное сходство к элементу исцеления идеального класса.

Йель быстро восстановился, идеальный элементарный класс был хорошей новостью в любой случае, молния не лучший элемент, но Йель изначально не имел даже одной стихии, так что жаловаться ему не приходится.

Йель ожидал нового квеста навыков после завершения Элементарного сходства, но больше квестов не появилось.

"Ну, врожденные таланты идеального класса редки, у меня уже есть идеальный элементарный класс, и у меня не мало шансов получить идеальный талант стрельбы из лука, я не должен быть жадным."

Йель перестал думать о квестах навыков, так как было еще одно, что он в состоянии сделать теперь, когда он выполнил более трех квестов навыков, основной цепной квест.

"Начать основной цепной квест"

Наконец, на этот раз система последнего желания запустила основной цепной квест.

"Основной цепной квест начинается; каждый основной цепной квест состоит из нескольких суб-квестов. Есть четыре различных основных варианта цепочки квестов, которые представляют собой четыре различных пути. Пользователь должен выбрать один; пользователь не может изменить выбор после этого, пожалуйста, подумайте внимательно."

Йель был поражен, это был первый раз, когда система попросила его выбрать что-то подобное, затем он сразу же попросил систему более подробной информации о каждом выборе, на этот раз Йель не хотел ошибаться.

"Выбранный основной цепной квест поможет пользователю на его пути в будущем; все варианты дадут пользователю практикующий метод для выбранного пути, прежде чем закончить первый основной цепной квест."

"Первый вариант-это путь воина, условия для получения наград и самих наград будут сосредоточены на физическом теле. Основываясь на текущем прогрессе пользователя, шансы стать начинающим воином 1 ранга до шестнадцати лет, следуя первому основному Цепному

квесту, составляют сто процентов. Выбрав основной цепной квест "путь воина", пользователь получит следующую награду: все физические характеристики повышены до 9."

Глаза Йеля открылись, когда он услышал систему, награда пути воина была потрясающей, и после главного цепного квеста он, без сомнения, станет начинающим воином 1 ранга. Однако, Йель хотел услышать все варианты.

"Второй вариант-это путь мага, условия для получения наград и самих наград будут сосредоточены на уме и магических заклинаниях. Основываясь на текущем прогрессе пользователя, шансы стать начинающим магом 1 ранга, до шестнадцати лет следуя первому основному цепному квесту, составляют сто процентов. Выбрав основной цепной квест путь мага, пользователь получит следующую награду: два элементарных сходства идеального класса."

Йель был в восторге, два сходства стихий идеального класса, плюс идеальный класс стихии молнии и он получит в общей сложности три сходства стихий идеального класса.

Даже если это, все еще не может сравниться с близостью к элементу исцеления идеального класса, по крайней мере, Йель будет оценен и получит приличное количество ресурсов, как только он присоединится к Академии Нацесай. Йель был более склонен к пути мага, его шансы стать начинающим магом 1 ранга все еще идеальны, но он продолжал слушать систему, ему было интересно узнать о двух других путях, которые система еще не объяснила.

"Третий вариант-это путь Древнего лучника, условия для получения наград и самих наград будут сосредоточены как на теле, так и на уме. Основываясь на текущем прогрессе пользователя, шансы стать начинающим Лучником 1 ранга до шестнадцати лет, следуя первому Основному Цепному квесту, составляют пятьдесят процентов. Выбрав Древний путь стрельбы из лука основным цепным квестом, пользователь получит следующую награду: особый врожденный талант Гипер-видения. Внимание: Древний путь стрельбы из лука не имеет никакого отношения к текущей стрельбе из лука из мира пользователя, это полностью другой путь."

Йель был без слов, нынешний мир давно потерял Древний путь стрельбы из лука, а затем стрельба из лука стала смешанным и неполным путем, но с этим цепным квестом, этот путь, мог снова появиться в этом мире. Кроме того, Йель интересовался тем, какие эффекты оказывает этот особый врожденный талант.

"Особый врожденный талант Гипер-видение: дает пользователю видение, способное видеть в деталях все вещи на расстоянии тысячи километров."

Для лучника этот особый врожденный талант был чрезвычайно полезен, если бы у него было достаточно проворности и силы, не было бы невозможным стрелять стрелами на расстоянии сотен километров, но, как правило, поле зрения ограничивало расстояние, на которое можно было стрелять с точностью. Как правило, дальние выстрелы делаются только большим количеством лучников, решая проблему точности с количеством.

Если бы не было никаких препятствий при использовании Гипер-видения, то эксперт-лучник мог бы стать ужасающей силой. Тем не менее, поле боя без препятствий это редкость; было бы трудно использовать полную силу Гипер-видения, если бы не было очень высокого места для стрельбы.

Это хорошо, чтобы начать неожиданную атаку, но было бы невозможно использовать максимальную мощность Гипер-видения в середине битвы. Даже в этом случае особый врожденный талант все равно был бы полезен, но было очевидно, что основным моментом Гипер-видения было начать атаки будучи незамеченным.

Третий вариант соблазнил Йеля, но он все равно не хотел ничего выбирать, прежде чем услышит все.

"Четвертый вариант-это исходный путь, условия для получения наград и сами награды будут сосредоточены на возможности продвижения по исходному пути. Основываясь на текущем прогрессе пользователя, шансы стать новичком 1 ранга до шестнадцати лет, следуя первому основному Цепному квесту, составляют десять процентов. Выбрав основной Цепной квест Исходный путь, пользователь не получит никаких наград. Внимание: если тот факт, что пользователь обладает Исходным путем, станет известен публике, шансы пользователя на выживание почти равны нулю."

Последний, казалось, сказал Йелю избегать его и не выбирать его, только десять процентов успеха, никаких наград за его выбор, предупреждение о смерти, если слово о нем распространится, и даже когда он спросил детали об исходном пути у системы, он не получил никакого ответа.

С другой стороны, эта загадочность также привлекала, и, будучи в состоянии привлечь такое бедствие, этот путь должен быть очень особенным.

У Йеля была битва внутри него; все варианты имели хорошие и плохие стороны.

Путь воина решил бы вопрос слабого тела Йеля, и даже без помощи системы у Йеля была уверенность в том, что он также станет магом.

Путь мага дал бы Йелю очень прочную основу, чтобы стать могущественным магом, но его тело было бы слабым, и он, вероятно, не смог бы стать начинающим воином 1 ранга, прежде чем ему исполнится шестнадцать лет.

Древний путь стрельбы из лука был потерянным с древних времен, его ценность была огромной, но обучение этому пути не было совместимо с магом или воином, выбрав Древний путь стрельбы из лука, Йель может стать только лучником.

Исходный Путь является самым загадочным, информация о том, что этот путь не существует, и его существование может стать бедствием для Йеля. Выбор этого пути был бы очень большой

ставкой, ставкой с его будущим и его жизнью.

Йель медитировал молча, пока не принял решение, самое важное решение, которое он принимал за всю свою жизнь.

<http://tl.rulate.ru/book/15361/315888>