

Глава 24 - "Древнее кольцо жизни".

С легким сожалением Е Тянь Се сохранил это ожерелье в своем инвентаре. Затем он развернулся, чтобы покинуть Долину Волков и вернуться в начальную деревню.

Прямо сейчас было уже к 8 вечера, но, как и прежде, вся деревня была переполнена множеством криков и шумом, доносящегося из окружающих лавок.

"Боевой топор 3-го уровня с атакой +7 по сравнению с обычным боевым топором, который имеет лишь +1 атаки, куда более эффективен. Всего за 2 серебряные!"

"Халат 3-го уровня с духом+2. Идеально подходит для новичков-священников. Всего за 1 золотую монету! Возможен обмен на предмет 3-уровня для воина..."

"Сандалии из соломы высочайшего качества. Добавляют +3 к скорости передвижения. 8 серебряных и бегайте быстрее всех!"

После убийства гигантского свирепого волка и гигантского кровавого волка, в его инвентаре сейчас, по меньшей мере, 10 предметов, среди которых, как минимум 4 из стали. Причем каждая из этих вещей не ниже 5-уровня. На этом начальном этапе для того, чтобы игроки сражались друг с другом достаточно и одного предмета из стали, а уж если игрок носит полное стальное обмундирование, то он непременно станет всеобщим объектом для зависти и жадности.

Хотя в его инвентаре есть уже более 10 предметов, которые могли бы заставить любого игрока позеленеть от зависти, он не собирался создавать стойло и торговать... У него уже есть 100 золотых монет. Торговля своими трофеями принесёт ему всего несколько монет, не больше.

Проходя через толпу, он направился напрямик к деревенскому старосте. Прежде чем Е Тянь Се открыл рот, деревенский староста опередил его.

"Храбрый приключенец, мы вновь встречаемся с вами. Судя по вашему выражению, задание, которое я вам дал, выполнено."

"Именно так, староста, эти волчьи клыки тому в подтверждение."

Он вынул 100 волчьих клыков и отдал их деревенскому главе. Староста прищурился и одобрительно кивнул.

"Как и ожидалось, вы действительно храбр! Вот ваша награда."

"Дин..."

"Вы успешно завершили миссию. Получена награда: 1000 очков опыта, 5 серебряных монет и сапоги из стали 5-уровня."

"Благодарю вас, староста."

"Не нужно быть столь скромным. Это награда за вашу храбрость. Ха-ха, вы действительно вежливый мальчик!"

"Динь..."

"Деревенский староста 60001, отношения с деревней +1 +1."

Е. Тянь Се: "..... .."

Обаяние Е Тянь Се в 20 очков уже превосходят нормальных игроков в 2 раза, его мастерство очаровывать людей вот-вот будет готово бросить вызов естественному порядку... Он испустил самодовольный вздох, после чего достал ослепительное фиолетовое ожерелье и спросил.

"Я нашел это на туше гигантского кровавого волка, не знаете ли вы её происхождение?"

Староста слегка опустил голову, его пара полуприкрытых глаз вдруг распахнулась, а лицо замерло. Наконец, он протянул свою иссохшую руку к этому ожерелью. Всё его тело дрожало, пока он произносил едва различимым голосом слова.

"Это... это... это ожерелье, которое носил мой сын, прежде чем умереть. Ах!"

Увидев реакцию деревенского главы, Е Тянь Се решил, что это знак положительного исхода. К тому же его слова дали ему понять о происхождении предмета. Он подумал, что должно быть сын старосты выронил его в долине волков перед тем, как умереть, а после его нашел гигантский кровавый волк.

Староста твердо держал в руках фиолетовое ожерелье, словно хотел вставить его в ладонь.

"Это был последний подарок моей жены сыну. Оно было самой ценной вещью в его жизни. После того, как они погибли, больше всего на свете я хотел найти эту вещь. Однако, я не верил, что мне доведется снова увидеть её... Спасибо, мальчик. Спасибо, что помог найти вещь моего сына. Такое ощущение, будто я снова вижу его героический облик..."

Деревенский глава надел на себя ожерелье. Его лицо было покрыто слезами. Он закрыл глаза и вспомнил далекое прошлое, где рядом с ним были жена и сын.

Е Тянь Се закрыл свой рот, прекрасно зная, что в данный момент необходимо было старику... если он спокойно подождёт на месте, то очевидно он получит вознаграждение за скрытую миссию.

Наконец, спустя долгое время, староста открыл глаза и вытер с лица слезы. Поклонившись ему, он сказал.

"Ты не только по-настоящему храбр, но и добр. Никогда не переставай быть собой... Мне нечем отплатить за столь большую услугу, но... это кольцо. Я носил его много лет и теперь не представляю для него более достойного владельца, чем ты. Надеюсь, оно поможет тебе в будущих приключениях. Мы все будем ждать того момента, когда ты станешь истинным героем и пойдешь наказывать тех демонов, что принесли однажды нашему миру бедствие."

В руке деревенского главы появилось простое и неукрашенное кольцо, которое он передал Е Тянь Се. Кольцо заблестело синим светом, а это значит... что оно оказалось стального ранга.

Кольцо из древней жизни: аксессуар из стали. Требование: нет.

Деревенский глава 60001 начальной деревни нашел это кольцо в дикой местности, пока ещё был молод.

Происхождение: Неизвестно. Атрибуты: НР + 100, автоматически восстанавливает 2 НР в секунду.

Характеристика кольца намного превзошла его ожидания. На короткое время он был поражен. Надев перед старостой кольцо на палец, он искренне произнес.

"Благодарю вас, староста, это кольцо жизни, несомненно, мне очень пригодится!"

"Ха-ха, могли бы просто сказать, что очень довольны."

С улыбкой ответил ему староста.

"День..."

«Вы успешно завершили уникальную скрытую миссию «потерянное фиолетовое ожерелье из драгоценных камней». Получено: 800 опыта и особый предмет: Древнее кольцо жизни. Благосклонность деревни +20.»

"День..."

"Благосклонность главы деревни 60001 достигло абсолютного доверия."

В мире «Судьбы» благосклонность НПС по отношению к игрокам также имеет определенную классификацию: непримиримость (благосклонность -100), ненависть (благосклонность -60), презрение (благосклонность -30), равнодушие (благосклонность -10), ничего необычного (благосклонность от -10 и до 10), восхищение (благосклонность +10), абсолютно доверие (благосклонность +40), глубокая благодарность (благосклонность +100), непоколебимая вера (благосклонность +170), служение в качестве подданных (благосклонность +250), поклонение (благосклонность +500).

Чем выше благосклонность, тем больше НПС будет помогать и направлять игрока. Одновременно с этим возрастает количество заданий и шанс открытия скрытых миссий. И наоборот, при отрицательных отношениях НПС могут отказаться вам дать даже самую простую миссию. Если благосклонность понизиться ниже -50, появится вероятность подвергнуться нападению. А уж если меньше -100, то НПС атакуют 100%, как только заметят ваше присутствие.

<http://tl.rulate.ru/book/1007/75208>