

--

Из огромного количества заявок на участие в партии, которые он получил, эти три избранных члена были единственными, кто прошел фильтрацию Кирана, не простаивая слишком долго. В конце концов, Киран был вынужден пойти на некоторые уступки в отношении требования к уровню. Однако это было разрешено только для жрецов. Дополнительный дамагер должен был быть как минимум 7-го уровня.

К счастью, время, проведенное до входа в подземелье, и время, проведенное Кираном с бабушкой Агатой, позволили Кирану найти достаточно времени, чтобы появилось больше людей с уровнем Lv.7. К счастью, один из появившихся был магом, который специализировался на дальних атаках, в отличие от воина или вора.

Несколько бойцов 7-го уровня попытались присоединиться к их партии, но Киран им отказал. Боец ни в коем случае не был слабым классом, просто Киран и Альтаир заполнили все роли урона ближнего боя. Принятие в партию еще одного бойца ближнего боя привело бы к неудаче, как только они достигли бы середины и конца подземелья.

Таким образом, Киран сбалансировал урон, наносимый партией, введя в состав класс магии.

Удивительно, но пол в партии также был сбалансирован: трое мужчин и две женщины. Один из жрецов был мужчиной.

we.com

После наблюдения за составом их партии многие люди в районе высмеяли Кирана за его решение. По их мнению, тратить слот на еще одного лекаря было не самым лучшим решением.

Кроме целительства, у них не было других специализаций на этом уровне. Их урон был ужасен из-за отсутствия Силы и подходящего оружия. Не говоря уже о том, что их защита и скорость передвижения обычно были ужасны, поскольку большинство жрецов делали упор на Интеллект, Силу и уникальный атрибут, доступный только жрецам. Он был известен как Дух, и большинство коэффициентов исцеления зависело от этого атрибута.

Таким образом, чем мощнее их Дух, тем мощнее их исцеления.

Тем не менее, Киран был не из тех, кто беспокоился о мнении других о нем. Это нисколько не помогало ему, и они не имели к нему никакого отношения. Кроме того, благодаря своему опыту, особенно в Золотой Бригаде в прошлой жизни, он узнал, что большинство людей очень рассудительны, особенно неумелые люди.

Механизм преодоления недостатка способностей у этих людей обычно проявлялся в том, что они проецировали свои предсудительные мысли на других.

"Представьтесь. В то же время, мне нужно, чтобы вы показали состояние ваших показателей. Жрецы: дух, жизненная сила и интеллект. Маги - магическая атака и контроль", - сказал Киран. Честно говоря, ему не нравилось, что он еще не получил достаточно Восприятия, чтобы открыть свойство "Осмотр". Это позволило бы ему проверять личные дела членов партии.

На данный момент единственным способом узнать статистику членов партии было спросить и молиться, чтобы они сказали правду. В противном случае партия имела бы полное право выследить их, если бы они отказались. В конце концов, почему они должны платить за чью-то нечестность? Даже если система вынесет наказание, Киран был из тех, кто выследит таких людей и заставит их пожалеть о своем решении.

Конечно, поскольку он был привязан к определенным срокам, это должно было подождать наиболее подходящего времени.

"Я пойду первым", - сказал стройный мужчина-священник. Это был жрец 6-го уровня по имени Ситик. Он был одет в традиционные бежевые одежды священника, которые драпировались с его тела. Киран оценил это снаряжение как обычное, судя по отсутствию вышивки или более тонких деталей. У него были волосы цвета индиго и серые глаза.

Затем он продолжил: "25 жизненной силы, 24 духа и 28 интеллекта".

"Достаточно", - ответил Киран и повернулся к женщине-священнику по имени Сигнус. Она тоже была 6-го уровня, но от нее не исходило того чистого воздуха, который обычно присущ священникам. Хотя она казалась сдержанной, Киран мог сказать, что у этой девушки есть сердце, по тому, как она встретила его взгляд, не отступая. Ее волосы были тусклого тилового цвета, а глаза цвета лазури.

Она тоже носила одеяния жреца; они были подобраны так, чтобы соблюсти женские приличия и при этом выглядеть несколько привлекательно. Хотя большая часть ее снаряжения была обычной, Киран заметил, что навершие и маленький крест в ее руке были необычного класса.

"29 Жизненная сила, 27 Дух и 26 Интеллект", - ответил Сигнус.

"Достаточно", - слабо кивнул Киран. После этого его внимание переключилось на последнего участника. Это была маг 7-го уровня по имени Аспайра, одетая в мантию преимущественно полуночного синего цвета с намеком на белый цвет на участках мантии возле конечностей и у разреза на бедре.

Она слегка задвинула медальон из своих длинных светло-фиолетовых волос за ухо, когда Киран обратил на нее внимание. С точки зрения Кирана, она выглядела нервной, судя по тому, как дергался ее указательный палец.

Однако Киран не стал обращать на это внимание. Он просто ждал, чтобы увидеть ее способности.

"72 Магическая атака, 17 Контроль", - ответила Аспайра.

"17, не так ли? Есть свободные очки атрибутов? Или ты выбрала стеклопушку?"

"Стеклянная пушка? У меня осталось 5 очков с предыдущего повышения уровня".

"Хорошо, положи еще два очка в Интеллект, а остальные три - в Контроль", - проинструктировал Киран.

К сожалению, Аспайра слегка поджала губы. "Это что... Я думала, что теперь мне следует сосредоточиться на здоровье и защите".

"Нет, ты добьешься наибольшего успеха, если будешь следовать моим советам. Я обещаю. Но если ты не хочешь мне доверять, то это тоже понятно. Я не могу держать на тебя зла. Мы чужие люди", - почти равнодушно сказал Киран.

Он искренне заботился о ней, потому что Контроль также связан с тем, насколько хорошо человек может манипулировать своими заклинаниями. Отсутствие контроля вскоре снижало скорость наложения заклинаний, когда от мага требовалась полная независимость его активации.

"Хорошо... хорошо, я доверюсь тебе. Только убедись, что мы очистим подземелье, пожалуйста. Мне очень нужно новое снаряжение", - взмолилась Аспайра.

"План такой", - кивнул Киран.

Пока Аспайра перенастраивала свои характеристики, Киран вызвал меню персонажа. Однако это было не обычное меню, в котором переключается статистика, инвентарь, задания, знания и навыки. Это меню казалось уникальным, потому что, хотя большая его часть была затемнена, символизируя неработающие системы, одна из них была подсвечена привлекательным и великолепным логотипом. Это была вкладка с надписью GRC.

Это означало Gamer Republic Connect, сообщество, созданное Gamer Republic, одним из крупных инвесторов в запуск Zenith Online. Именно поэтому его функции уже работали, несмотря на то, что это был первый день, и прошло всего несколько часов.

□Система: Хотите ли вы связать свой аккаунт с платформой Gamer Republic? [Y / N]? □

□System: Успех! Поздравляем, Aatrox, вы связали свой аккаунт с Zenith Online.□

□Система: Вы получили доступ к потоковому сервису GamerHub.tv. Хотите ли вы активировать его сейчас? [Y / N]? □

"Отложите активацию. Начну трансляцию через 3 минуты", - ответил Киран. В результате в его голове раздался голос механика, а в левом углу его зрения появился маленький таймер.

"Хорошо, мальчики и девочки, давайте устроим миру захватывающее шоу", - сказал Киран со слабой усмешкой.

Усмешка казалась мрачноватой, поскольку сложность в запросе партии оставалась не обозначенной. Если бы Киран показал, что отправляется в режим "Очень сложный", вероятность того, что кто-нибудь присоединится к Кирану, упала бы до нуля. И причина этого была на его глазах.

□ ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ: Вы выбрали "Лес зверей". Очень Сложно. Количество входов: 1/1.□

□Предупреждение: Смертная казнь в этом режиме увеличена. Провал будет стоить 75% опыта игрока. Весь опыт и предметы, заработанные в результате провала, будут аннулированы. Монстры были усилены, а карта увеличена.□

Киран не обратил внимания на уведомление. У него было не так много времени, пока новоприобретенные члены не задумались об уходе. Поэтому он мгновенно согласился и был втянут внутрь подземелья вместе с остальными членами своей партии.

В то время как в обычных MMORPG вся партия должна была в определенном смысле собраться и выразить свое согласие на вход, в Zenith Online этого не требовалось. Если лидер партии подходил к portalу подземелья, это регистрировалось как согласие всей партии на вход.

Конечно, члены партии всегда могли просто уйти, но это повлекло бы за собой штраф за провал для тех, кто покинул подземелье.

Излишне говорить, что вход Кирана в этот режим вызвал огромный переполох, прежде всего среди тех, кто уже прошел подземелье. Они слишком хорошо знали, насколько сложными были прежние трудности.

f□ee□□□□□vel.c□□

"Этот человек абсолютно сумасшедший! Его надо сразу в тюрьму! Кто в здравом уме возьмется сейчас за такую трудность? Да еще и без танка! Мозг человека находится в его заднице. У него дерьмо вместо мозгов, я вам говорю", - крикнул кто-то из толпы, наблюдая зловещее зрелище, последовавшее за тем, как участник вошел в режим "Очень сложно".

"Согласен! Босс наверняка даст им пощечину!" - прокомментировал другой.

Тем временем Бастион заинтригованно смотрел на вход в подземелье. "Сир, готов снова идти?"

"Я готов", - кивнул Сир.

"Хорошо, тогда сразу ныряем обратно. Мы можем опустошить нашу добычу позже", - сказал Бастион. Через несколько секунд он и его партия вошли в ту же сложность, вызвав еще больший переполох в округе.

"Что за черт? Эти парни приняли таблетки РР или что-то в этом роде? Клянусь, их ВДЕ на высоте; это не может быть я", - сказал один из зрителей. Однако он остался на месте, чтобы узнать, удастся ли им это или нет.

<http://tl.rulate.ru/book/77448/2987572>