

--

Киран появился внутри гостиницы Humble Inn, когда он снова вошел в Zenith Online.

В правом нижнем углу его зрения появился мигающий значок, который был причиной того, что он решил выйти из системы, находясь в комнате. Он получил бафф "Колодезный", который увеличивал скорость получения опыта на 20%.

Кроме того, в течение следующих трех часов, проведенных в игре, его выносливость будет расходоваться со скоростью 50% от обычной. Хотя эффект не казался особенно выдающимся, он был удобен для высокоуровневых игроков, чтобы уменьшить утомительное повышение уровня в полях и подземельях по мере роста их уровня.

Кроме того, у баффа Well-Rested были разные стадии. В зависимости от типа используемой комнаты, эффект мог становиться все лучше. К сожалению, по мнению системы, даже самой лучшей комнаты в "Скромной гостинице" было недостаточно, чтобы вызвать более высокие стадии баффа.

Чтобы получить усиленный бафф, нужно было отправиться в соответствующий город и зайти в постоянные дворы. В таких номерах обычно были специальные мана-контуры, вплетенные в комнату, чтобы собирать частицы маны и способствовать непревзойденному отдыху.

Киран сел на кровать позади него и пролистал все, что было достойно внимания, поскольку он только что вернулся в игру. Сразу же он заметил почту от Альтаира, а также от системы.

Сообщение от системы уведомляло Кирана о том, что аренда Медальона Роста завершилась. В сообщении от Альтаира, напротив, содержалась информация о выручке от продажи всего оборудования, которое он дал ему перед выходом из игры.

Кроме того, к удивлению Кирана, Альтаир достиг 19-го уровня с помощью Медальона Роста. Ему не хватало всего одного уровня, чтобы выполнить требование квеста на повышение класса. Однако Киран слегка нахмурился.

Хотя лучше покончить с этим делом как можно быстрее, мы движемся слишком быстро. Если мы будем продвигаться слишком быстро, возможно, мне придется изменить некоторые из моих планов", - подумал Киран.

Практически все подземелья после 20-го уровня требовали минимум 10 человек. Если бы не было достаточно людей одного уровня, то ему пришлось бы держаться за определенные подземелья. Это было бы почти невозможно, так как он знал только 4 человека.

Следовательно, это заставило бы Кирана обратить внимание на другие подходящие побочные задания. Конечно, Киран забыл учесть, сколько времени ему понадобится, чтобы пройти квест с оригинальным обладателем Пути Берсерка.

У него был ранг SSS, что означало, что для его нынешнего уровня это будет безумно сложно. Но самое странное заключалось в том, что рекомендуемый уровень был равен текущему уровню Кирана. Он просто не мог понять, что за загадка с рангом и рекомендуемым уровнем этого квеста.

'Его хозяин - сложный тип? Я имел дело со своей долей таких. Если он окажется таковым, мне просто нужно будет узнать о нем, прежде чем я смогу поставить под угрозу свои поиски', - размышлял Киран.

Затем он встал с кровати и вышел из "Скромной гостиницы". Он внимательно прочел почту. После того как он принял монеты из почты Альтаира, его текущее состояние превысило одну золотую монету.

Это было шокирующее зрелище, но в то же время вполне объяснимое. Все снаряжение выше 5-го уровня пользовалось большим спросом, особенно редкое снаряжение, которое стояло на острие текущей лестницы снаряжения Zenith Online.

До сих пор среди игрового сообщества не появилось ни одного уникального предмета. Поэтому, если кто-то обладал редким предметом 10-го уровня, то на данный момент его можно было считать хорошо экипированным персонажем.

Конечно, были и аномалии вроде Кирана, у которого было два редких аксессуара, частота выпадения которых меркла по сравнению с частотой выпадения доспехов. Однако низкий процент выпадения аксессуаров был вполне обоснован. Наборы доспехов были больше, чем наборы аксессуаров, поэтому для их комплектации требовалась сравнительно большая частота выпадения.

Но на вероятность выпадения определенных предметов влиял скрытый атрибут с базовым значением 0, известный как Удача.

Заглянув в инвентарь и увидев там не одну золотую монету, Киран задумчиво потер подбородок. До сих пор никто не обращал внимания на задания, связанные с образом жизни, поскольку в начале игры они не представляли никакой ценности. Игроки могли просто купить все необходимые предметы в магазинах внутри деревень новичков.

Но Киран знал, что это не всегда будет оставаться неизменным. Цены на зелья и эликсиры резко взлетят, как только игроки переберутся в большие города. Чтобы удовлетворить значительный спрос на эликсиры и зелья, магазины, которые являлись дочерними предприятиями Торговой ассоциации, манипулировали ценами, взвинчивая их до небес.

Зелья и предметы были незаменимы как для игроков, так и для NPC, поэтому игроки не могли предотвратить изменения напрямую. Единственной альтернативой было выращивание людей, занимающихся исключительно Жизнью. Их прогресс не будет прерван необходимостью повышать уровень.

В то время как искатели приключений должны были посетить Гильдию искателей приключений, чтобы стать настоящими искателями приключений, игроки, которые хотели

сосредоточиться на работе, связанной с образом жизни, посещали альтернативный Союз профессий, чтобы зарегистрироваться как игроки, занимающиеся образом жизни.

Вместо того чтобы отправиться на выравнивание или даже готовиться к походу в Дикие земли, Киран пошел вглубь деревни Гена, пока не наткнулся на небольшой магазинчик. В отличие от той, где продавались зелья и эликсиры, в этой лавке продавались исключительно свитки различных типов.

Со временем некоторые надписи на свитках потускнели, но это не мешало игроку просмотреть информацию на свитке. В случае с Кираном система наконец признала его восприимчивость достаточной.

В результате перед глазами Кирана появилось уведомление.

□ Система: Ваши действия и необходимое Восприятие разблокировали навык "Осмотр". □

□ Осмотр (Lv. Max)

Ранг навыка: Специальный

Мастерство (100.00%)

Описание: Умение, которое дает пользователю возможность осматривать предметы издалека и находить информацию о непонятных предметах. Позволяет пользователю видеть информацию о членах партии, пока он находится в роли "Лидера партии".

Потребление: Не расходуется

Необходимые условия: Сильное восприятие

Время действия: Нет

Примечание: Это особое умение нельзя улучшить, но существуют более мощные варианты. □

Глаза Кирана заблестели от восторга, когда он прочитал уведомление.

'Наконец-то! Больше нет необходимости спрашивать товарищей по команде об их текущих атрибутах. Хотя, я немного шокирован, потому что мое Восприятие еще не достигло 100. Думаю, за это я должен благодарить бабушку Агату".

Получив навык Инспектора, Киран быстро просмотрел содержимое магазина. В конце концов, он нашел два свитка, которые ему были нужны. Один из них давал награду за "Добычу", а

другой - за "Сбор урожая".

Всего у персонажа было только три слота для торговых навыков. Кроме того, только одно место из трех имеющихся можно было занять навыком производства. Например,ковка, алхимия и тому подобное. Два других места должны были быть заполнены вспомогательными практиками.

Увеличить количество доступных мест можно было только одним способом.

Но даже тогда это было хлопотно, поскольку требовало большого количества славы, добытой подвигами Жизни. Тем не менее, Киран сразу же выучил эти два навыка, потому что они были жизненно необходимы. Выпадение монстров не было единственным способом получения материалов.

Кроме того, Кирану нужно было подготовиться к тому, что другие могли назвать только неожиданным.

Внезапно на панели уведомлений Кирана замигало сообщение, появившееся в уголке его глаза.

□Система: Вы получаете видеовызов от Аспайры. Вы хотите ответить? [Y / N]?□

Киран ответил на звонок, но он не ожидал увидеть выражение лица Аспайры. Она выглядела подавленной и почти сожалеющей. Прямая противоположность ее оживленному настроению во время пребывания в темнице. Очевидная разница заставила Кирана заподозрить, что что-то случилось.

"В чем дело?"

"Хм... ничего особенного", - Аспайра тихо покачала головой. После небольшой паузы она продолжила. "У меня есть твоя часть монет, которые мы получили от продажи бесполезного оборудования. Она должна поступить в ближайшее время".

"Звучит неплохо. Но это не объясняет длинное лицо". сказал Киран. Однако по тому, как Аспайра поджала губы, было ясно, что она не хочет говорить о том, что не так. Тем не менее, Киран заметил некоторые несоответствия.

Во-первых, ее уровень больше не был Lv.14. Но, вопреки ожиданиям Кирана, он не был и выше. Он был на два уровня ниже! Другими словами, Аспайра упала до 12-го уровня после изнурительной работы по достижению 14-го уровня.

□□□□w□□□□v□l.co□

Было всего несколько способов потерять уровень. Либо это была плата за провал квеста, что

маловероятно, потому что все квесты с серьезными штрафами за провал были даны Шрамом. Альтернативой была смерть, и не одна.

Если игрок не находился в подземелье с установленным смертным приговором, ему требовалась целая череда смертей. Смерть в открытом мире происходила в четыре этапа. На первом этапе игроку отчислялось только 25% опыта и выпадало несколько монет или предметов.

Однако вторая смерть снижает атрибуты на 50% на один час, а также отнимает 50% полосы опыта. Шанс выпадения монет или предмета также увеличивался.

Но Киран подозревал, что Аспайру убивали по меньшей мере три раза, потому что именно после третьей смерти наказание становилось по-настоящему суровым. Период слабости удлинялся до 3 часов, терялся целый уровень, и, несомненно, выпадали монеты и предмет.

С другой стороны, долговечность предметов также снижалась.

Поэтому выражение лица Кирана становилось все более мрачным, когда он думал об этом вопросе. "Кто это был?"

"Ч-что?" Аспайра вскрикнула, услышав суровый тон Кирана. Она не знала, что Киран хорошо знаком с системой смертной казни.

"Теневой картель", - неохотно пробормотала Аспайра, выдержав пристальный взгляд Кирана.

"Хех, хорошо. Вместо того, чтобы сосредоточиться на выравнивании, они хотят создать проблемы? Ладно, тогда мы можем немного поиграть. В любом случае, у меня есть время. Также, какое было наказание, и кто еще был мишенью? Альтаира с вами не было?"

"Нет, нет. Альтаир был с нами. Но все люди, которые были его мишенью, были убиты. К сожалению, ему пришлось выйти из игры, потому что он набрал слишком много славы. Он начал убивать всех, кто приближался к нему, не дожидаясь ни одной атаки в его сторону", - с горькой улыбкой рассказала Аспайра.

Ей казалось, что они не оказались бы в таком затруднительном положении, если бы она была такой же полезной, как Альтаир.

"Что касается наказания... Ну, мы вроде как потеряли много монет и несколько предметов из нашего инвентаря. После того, как нас слишком часто убивали, мы понесли потери и согласились выйти из игры".

"Тогда... что насчет всех этих монет, которые ты мне дал?" Киран наморщил лоб. Почему она прислала ему по почте более 60 серебряных монет?! Только очень трудные подземелья сейчас давали много монет.

На этот вопрос Аспайра изобразила беспомощную улыбку. "Прости, но мы не можем втянуть тебя во что-то подобное. Вы заслужили свою долю. Поэтому мы объединили наши монеты и отправили 20% от того, что получили после продажи оборудования".

Киран тяжело вздохнул. Он дорожил тем, что они были людьми слова, но он не мог оправдать то, что оставил их почти банкротами после охоты. В глазах Кирана появился безжалостный и холодный блеск.

Похоже, ситуация вызвала в нем дремавшую обиду.

<http://tl.rulate.ru/book/77448/2988604>