

--

Из-за неудобств, связанных с нынешним состоянием Кирана, возвращение в город Аэрдейл заняло более десяти часов. Это было почти вдвое больше, чем время, затраченное на путь до Леса Маршуллума, но партия ничего не могла с этим поделать.

Темп движения партии оставался медленным даже после того, как выносливость Кирана начала восстанавливаться естественным образом. В конце концов, это был не простой переход от 50% к полной потенции, когда прошли первые 3 часа; это было постепенное возвращение к прежнему состоянию Кирана.

Возможно, если бы Abhorrent Paroxysm использовался в одиночку, все было бы по-другому, но Киран действовал иначе. Его Конституция была перегружена и требовала времени для восстановления. Естественно, это означало, что Киран не собирался возвращаться в бой до полного исцеления.

"Наконец-то!" измученно простонал Немеан. Перед их глазами были ворота города Аредале, и хотя Киран не выглядел таковым, вес его персонажа был огромным из-за того, что его атрибут Силы становился все выше. Чем выше атрибут Силы, тем плотнее мышцы, кости и т.д. персонажа. Из-за этой повышенной плотности вес персонажа также увеличивался.

Хотя Немеан и Бастион были шире Кирана по размерам, Немеан был уверен, что их тела не такие компактные.

"Неужели конец этого мучительно медленного путешествия?!" воскликнул Кир одновременно с облегчением и усталостью. В отличие от бега на максимальной скорости, когда не нужно было обращать особого внимания на пройденное расстояние, медленный поход не позволял сосредоточиться на других делах.

"Думаю, да", - прокомментировала Луна. "Думаю, здесь мы и расстанемся".

Услышав это, Киран повернулся к Луне и слабо кивнул. "Я благодарен за гостеприимство. Вам не нужно было провожать нас обратно, но вы это сделали, и за это я буду помнить о вашем долге. Тем не менее, могу я спросить, какие у вас теперь планы?"

"Планы? Ну, сначала мне нужно уладить кое-какие дела с Ассоциацией торговцев, а затем, я думаю, мне стоит сосредоточиться на поиске других подземелий, чтобы поднять уровень и снаряжение моей партии", - ответила Луна.

В то время как она достигла 30-го уровня, остальные все еще были намного ниже этого числа. Тем не менее, их уровень был достаточно высок, чтобы попасть в таблицу лидеров уровней, которая находилась в системном интерфейсе каждого игрока.

"Неужели?" пробормотал Киран, окидывая взглядом партию Луны. Подумав немного и просмотрев таблицу лидеров уровней, он продолжил. "Не только ты, но и твоя партия тоже

сидит на кривой опыта. Вместо того чтобы повышать уровень, я предлагаю вам посетить Тренировочный зал и лучше понять свои навыки".

Луна не знала почему, но когда она услышала это, то слегка нахмурилась. Возможно, ей показалось, что Киран преуменьшает ее способности, призывая ее тренироваться. "Моих навыков недостаточно? Тогда... неужели мне не хватило их во время нашего забега?"

Луна не стала отвечать на эти вопросы из-за неуверенности в себе; наоборот, она задала их, потому что, если действительно есть какие-то недостатки, она предпочитала, чтобы они были подчеркнуты, чтобы она могла сделать все возможное, чтобы справиться с ними.

Конечно, все это было в голове Луны, так как Киран тихонько покачал головой. "Не обязательно, потому что я буду рекомендовать то же самое своим людям. Может быть, и интересно быстро увеличить свой арсенал навыков, но это ничего не значит, если нет сути в том, как ты их применяешь. Кроме того, будет лучше, если каждый научится создавать несколько ротаций своих умений, которые нейтрализуют проблему кулдаунов".

"Понятно", - пробормотала Луна, когда на нее снизошло озарение. Во время боя главной проблемой, с которой они столкнулись, было время действия умений. После нанесения бурного урона каждый был вынужден либо сделать шаг назад и ждать окончания этого периода бездействия, либо наносить минимальный или нулевой урон базовыми атаками.

Кроме Кирана, чьи базовые атаки превратились в атаки кровью по умолчанию благодаря эффекту "Кровавой мании", базовая сила атаки у всех была довольно низкой, колеблясь между 400-700 в зависимости от человека.

Учитывая, что элитные монстры 30-го уровня обычно имели защиту выше 600, большинству игроков было бы сложно наносить урон без своих навыков. Для этого необходимо было понимать боевые навыки, чтобы дополнить базовые атаки.

"Итак, вы говорите, что можно тренировать наши навыки, не посещая поля выравнивания и подземелья?" спросила Луна. Единственным эффективным способом уменьшить время действия некоторых навыков было повышение их уровня. Однако, как и ожидалось, у некоторых умений было такое время охлаждения, которое нельзя было изменить. Повышение уровня умения увеличивало только его продолжительность или урон/эффект умения.

"Так и должно быть", - кивнул Киран. "Однажды я провел спарринг со своим наставником, и результаты значительно повысили мой уровень мастерства. Конечно, это был не один спарринг. Скорее, пара сотен поединков, но вы поняли суть".

Событие, о котором упомянул Киран, не было спаррингом со Шрамом. На самом деле, он имел в виду совершенно другую временную шкалу. Это произошло, когда Киран только начал играть. Поскольку он сильно отставал от других профессиональных игроков, Киран проводил большую часть времени в тренировочном зале, чтобы усовершенствовать свой ограниченный арсенал навыков. Это отнимало много времени, но эффект оттачивания стоил того.

□□□□e□n□□□□.□□□

Хотя Киран никогда не добивался этого, у него было ощущение, что если игрок завершил достаточное количество спаррингов или даже сумел победить своего наставника, его ждала бонусная награда. К сожалению, Киран так и не смог подтвердить эту теорию. Прежде чем он смог дойти до желаемого состояния, его наставник был отозван и погиб в войне с участием Гильдии искателей приключений и других сторон.

"Спарринг против наставников? Хм, это похоже на PvP из других игр. Я не знал, что в этой игре есть такая функция", - прокомментировал Зафир. В его взгляде разгорелся аномальный огонь, и он слегка усмехнулся. Было ясно, что Зафир проявляет интерес к PvP.

"Хорошо, я последую вашему совету и посету тренировочный зал", - сказала Луна. После этого она попрощалась и отправилась в Ассоциацию торговцев. Киран предположил, что это связано либо с большой суммой монет, которую она собрала, либо с необходимостью купить что-нибудь из товаров в магазине Торговой ассоциации.

В любом случае, поскольку ее покупательная способность была высокой, Киран считал, что любой из вариантов может быть хорошим решением.

После небольшой паузы Киран повернулся к остальным. "Полагаю, вам всем нужно выйти из системы, поесть и прочее?" Учитывая время, прошедшее с момента его входа в игру, Киран провел в ней больше половины дня.

Естественно, остальным нужно было поесть и, возможно, даже освежиться.

"Конечно, потому что я уже могу сказать, что мое тело голодает. Мой персонаж начинает чувствовать себя вялым", - кивнул Альтаир. Альтаир мог легко почувствовать изменения в таком быстро развивающемся классе, как ассасин. Перерыв определенно был необходим.

Обсудив этот вопрос, Киран решил дать всем передохнуть. Однако он также проверил, не работает ли кто-нибудь в данный момент, поскольку это могло повлиять на график игр. Кроме Аспайры, которая теперь проводила свое время в Круге Алхимиков, работая, чтобы стать Алхимиком, остальные были совершенно свободны.

"Возможно, мне следует дать каждому возможность получать доход от этой игры. Выданные им 50 золотых стоят приличных денег, но деньги в наше время сродни бегущему потоку воды. Тратить деньги и наблюдать, как они ускользают, - дело неизбежное.

В конце концов, только Киран остался в Аэрдейл-Сити, когда все ушли на перерыв. Он прогуливался по улицам города, пока не вошел в торговый квартал, где кипела бурная деятельность.

И игроки, и NPC ходили по улицам в количестве, которое можно было расценить только как многолюдное. Несмотря на загруженность дорог, Кирану удалось проскользнуть мимо всех и войти в гильдию искателей приключений.

Как и тогда, когда он впервые попал сюда, вестибюль Гильдии искателей приключений был заполнен игроками, регистрирующимися в качестве стажеров, получающими задания или предоставляющими доказательства выполнения квестов.

Пробираясь сквозь толпу, Киран вскоре нашел то, что искал. Он помахал рукой, подойдя к стойке администратора. "Сэмми, верно?"

Новая секретарша на мгновение опешила, услышав свое имя, но когда она подняла глаза, Сэмми поняла, что это лицо, которое она не могла забыть. "О! Это мистер, который принял квест на получение золотого значка искателя приключений!"

Сэмми сначала огляделась вокруг, а затем наклонилась поближе и прошептала голосом, слышным только Кирану. "Э, сэр Аатрокс, вы уже пробовали пройти квест? Он слишком сложный? До меня дошли слухи, что источником этих огров может быть крупный враг, вынудивший их покинуть привычную среду обитания".

Голос Сэмми был нежным, и то, что она шепотом попросила не распространяться о ситуации Кирана, заставило его улыбнуться. Эта девушка была, пожалуй, более искренней, чем некоторые игроки, с которыми он сталкивался. Кроме того, она обратилась к Кирану как к сэру, потому что он вызывал такое же уважение, как и рыцари королевства.

Киран ответил ей тем же, но шепотом. "Я выполнил задание. Я пришел попросить вице-гильдмейстера Хьюго".

"Ах!" - удивленно вскрикнула Сэмми. Но когда ее резкий звук вызвал небольшое возмущение, она прикрыла рот рукой и жестом показала Кирану следовать за ней.

Сэмми провела Кирана через занавеску за столом и в конце концов постучала в дверь Хьюго. Сначала ответа не последовало, но через несколько секунд дверь со скрипом открылась. Поскольку Сэмми использовала данный ей стук, Хьюго знал, кто это.

Войдя в комнату, Киран и Сэмми были встречены необычным зрелищем. От тела Хьюго исходила плотная серебристая аура, и с каждой пульсацией эта аура становилась все более дикой, пока не стала достаточно сильной, чтобы заполнить всю комнату.

Киран удивленно вскинул бровь: это присутствие показалось ему знакомым. "Эта... эта способность похожа на Ауру Воина, только она во много раз мощнее. Как и ожидалось, класс Хьюго является ответвлением класса Воина".

"Хм?" Хьюго постепенно открыл глаза, почувствовав два присутствия вместо одного. Его взгляд сразу же переместился с Сэмми на Кирана. "Аатрокс, значит, ты вернулся. Видя, что ты стал сильнее, чем когда впервые вошел сюда, я могу предположить, что ты выполнил эту миссию?"

"Да", - кивнул Киран. Пока он отвечал, Киран с огромным стуком достал большую голову циклопа. Голова циклопа была больше и Кирана, и Хьюго.

Динь!

"Подумать только, ты смог бы убить циклопа с твоей нынешней силой. Должен сказать, похвально".

□Система: Вы завершили уникальный квест "Золотое задание гильдии авантюристов"! □

□System: Вы получили 200,000 опыта.□.

"Это твое", - сказал Хьюго. На его ладони лежал шестиугольный золотой значок с блестящей лазурной каймой. В центре значка была эмблема со щитом, над которым возвышался меч - эмблема Гильдии искателей приключений.

□Система: Вы получили Золотой Значок Авантюриста!

□Система: Ваш статус был обновлен, и все соответствующие привилегии стали доступны.□

□Система: Желаете ли вы сообщить о своем особом подвиге этому миру? [Y | N] ?□

'О? Почему бы и нет... Весь мир скоро узнает имя Аатрокса. Зачем мне мешать ему звучать каждый миг? подумал Киран с гордой ухмылкой.

└──────────────────┘

Анонс мира Зенит Онлайн

Поздравляем игрока Aatrox с тем, что он первым получил золотой значок Авантюриста. Игрок получил награду, подобающую его подвигу.

└──────────────────┘

<http://tl.rulate.ru/book/77448/2992837>