

--

Как и Киран, остальные тоже повышали уровень. Однако они не достигли того же рубежа, что и он. Их уровень был достигнут еще тогда, когда Киран очистил подземный лабиринт. На самом деле, большинство членов команды 30-го уровня сыграли важную роль в сдерживании первой волны Пустыннорожденных.

На уровне Lv.30 большинство обычных классов получали доступ к навыкам С-класса, позволяющим наносить более высокий урон или более эффективно контролировать толпу врагов более высокого уровня.

Атаки, которые Альтаир использовал, чтобы одновременно помешать продвижению трех Приспешников Пустынников, и большое заклинание, выпущенное Алисой, были примерами навыков 30-го уровня. Единственное отличие заключалось в том, что навык Алисы был отнесен к категории специализированных навыков, созданных в соответствии с ее магическими талантами.

Тем временем Киран немедленно вызвал меню навыков. Три навыка получили яркую иконку вместо прежнего тусклого состояния. Насколько Киран мог судить, один из этих навыков был пассивным, а два других - активными, с одним из которых он уже был знаком.

└──────────┘

["True Berserker Skill"].

"Lv.30"

Кипящий яд - SS - "Пассивный" - 100 SP для изучения

Волна крови - В - "Активный" - 12 SP для изучения

Извержение гнева - В - "Активный" - 12 SP для изучения

└──────────┘

Глаза Кирана немедленно расширились при виде пассивки ранга SS. Выше него был только ранг SSS. Другими словами, система посчитала, что пассивка этого Seething Ichor превосходит даже Blood Mania в ее текущем состоянии. Важно отметить, что Кровавая Мания была основным источником энергии Кирана. Без нее все его классовые навыки стали бы неработоспособными.

Отметив этот факт, Киран задался вопросом, почему Seething Ichor в глазах системы считается более ценным, чем Blood Mania. Прежде чем согласиться потратить на пассивку почти половину своих очков умений, Кирану сначала нужно было хотя бы это понять.

□ Кипящий яд (Lv.1)

Ранг умения: SS

Тип умения: Пассивное

Освоено (100%)

Описание: Уникальное умение, которое либо подавляет, либо вызывает дремлющую кровь Аргекса. Это умение позволяет пользователю в определенной степени контролировать присущее ему Маниакальное отторжение, возникающее при слиянии с кровью Аргексеса. "Маниакальное отторжение" можно включать и выключать по своей прихоти, позволяя пользователю либо получать, либо игнорировать исцеление в зависимости от его желаний.

Потребление: 0

Необходимые условия: "Истинный берсерк", "Мания крови".

Время действия: 0 секунд

Примечание: Этот навык не может быть улучшен. Пользователю придется искать другие способы постичь силу крови Аргекса. □

Киран не мог оторваться от чтения описания навыка. Неудивительно, что система сочла этот навык таким ценным; он проливал свет на то, почему Киран не мог получать исцеления от Серы.

Более того, он позволял ему использовать эту силу и управлять ею! Хотя он не был уверен, насколько совершенным это будет в итоге, так как Кровь Аргексов была Древним материалом, это было лучше, чем действовать вслепую.

'Не говоря уже о 100 SP... Я бы купил это, даже если бы система заставила меня пожертвовать 1,000! Я уже мог видеть ситуации, когда моей природной способности Lifesteal будет недостаточно, чтобы вылечить меня. К тому же, учитывая штрафы моего класса, я бы предпочел не страдать от ненужных смертей', - подумал Киран.

Включая "Извержение гнева" и "Волну крови", Киран потратил 124 SP за один присест, в результате чего у него осталось всего 80 SP. Хотя его умения все еще были первого уровня без усиления Багрового Ашруна, их запредельный базовый урон давал Кирану достаточно времени, прежде чем ему нужно будет беспокоиться о повышении их уровня.

К счастью для Кирана, он оставался в приличном положении, потому что навыки, требующие отточенных предварительных знаний, еще не появились. Тем не менее, их появление было лишь вопросом времени.

После этого Киран посмотрел в сторону членов своей партии и нахмурился, глядя на состояние караванов. На некоторых из них имелись разрывы, а некоторые колеса были повреждены. Что касается лошадей, которые вели караваны, то они жалобно взвизгнули от боли, когда Киран мягко коснулся их ног.

"Они ранены. Сера, попробуй вылечить лошадей, раненых во время предыдущих нападений", - приказал Киран. Он продолжал смотреть жеребцу в глаза, расчесывая его гриву. "С тобой все будет в порядке, большой парень; помощь уже в пути".

Сера ответила на указание Кирана, встав рядом с ним. Мягкое сияние охватило ее посох, когда она прикоснулась им к ноге лошади. Болезненное мычание постепенно стихло, и лошадь издала звук, не похожий на прежний. Затем лошадь посмотрела в глаза Кирану, как будто благодарила его.

"Что за... Ты говоришь мне, что мы можем исцелять животных?! Что вообще происходит?" прошипел Бастион, опуская щит, чтобы протереть глаза. Он не ожидал увидеть что-то неслыханное. В конце концов, в других играх игроки и NPC обычно были разделены.

В результате навыки игроков не имели никакого эффекта. Однако в Zenith Online все было иначе. Здесь не ставилась цель установить границу между игроком и NPC.

"Чего вы ожидали от игры, которая хвастается реалистичным гиперреализмом в своем новостном сегменте? Большинство людей могли посчитать это шуткой или рекламной схемой, но все так и есть, как они рекламировали. Реализм растет", - ответил Киран.

"Что ж, пусть я удивлюсь. Будь я проклят... Я все еще думаю, что новостники - лжецы, хотя вы меня в этом не переубедите", - прокомментировал Бастион.

Киран пожал плечами в ответ. "Я и не собираюсь, потому что в некоторой степени разделяю ту же точку зрения. Но... мы отвлеклись. Проверьте караваны и посмотрите, насколько они повреждены. Исходя из этой информации, нам придется изменить скорость передвижения".

"Понял", - кивнул Бастион.

Остальные быстро последовали его примеру и проанализировали повреждения каждого каравана. К счастью, четыре каравана сзади не пострадали, но то же самое нельзя было сказать о двух впереди.

"Целостность колеса почти полностью нарушена. Возможно, оно не проедет и 100 километров, прежде чем разлетится вдребезги", - сказала Алиса после прикосновения. Она горько улыбнулась, глядя вверх. "Мне жаль, но я не знаю Мана Усиления; в противном случае, я могла бы временно починить колесо".

"Не беспокойся, маг твоего уровня все равно не должен этого знать. Тебе нужно больше времени, чтобы ознакомиться с тонкостями Маны, прежде чем стать ее знатоком. Кроме того, есть более простой торговец-чинильщик!"

"А-а-а! Иду!" испуганно воскликнул главный купец. Несмотря на то, что битва прекратилась, главный купец оставался в позе зародыша под сиденьями в главном караване.

Главный купец осторожно выглянул наружу, чтобы проверить ситуацию, затем расширил глаза и закричал во всю мощь своих легких. "Мой драгоценный товар! Все мои деньги! Это не застраховано... Ассоциация не возместит мне ущерб... Нет!"

"Расслабьтесь и, пожалуйста, заткнитесь; вы очень раздражаете. Мне нужно знать, сколько этих караванов заполнено до отказа", - суровым тоном спросил Киран. Трусливый поступок главного торговца упустил драгоценное время.

"Ни один из них", - покорно пробормотал главный торговец. "Мы были предупреждены об опасности, поэтому я привел больше своих караванов, чтобы распределить обычное количество товаров. Кроме того... чем легче груз, тем меньше лошадей мне нужно".

"Тч", - насмехался Киран. "Неудивительно, что тебя так зовут". Что касается того, на что ссылался Киран, это информация, которая постоянно присутствовала на голове торговца.

□ 44-й уровень Пенни Пинчор (Элита)

Класс: Старший торговец

Здоровье: 100,000/100,000 (100%)

Аффилиации: Ассоциация торговцев □.

Несмотря на то, что он относится к категории элитных NPC, старший торговец Пени не обладал всеми необходимыми боевыми навыками. По сути, он был бесполезен, несмотря на то, что был самым высокоуровневым из присутствующих. Его уровень был обусловлен его опытом в заключении сделок и проведении успешных торгов.

Тем не менее, Киран продолжил и взял на себя полный контроль над ходом квеста. "Итак, нам нужно быстро переложить товар из сильно поврежденных повозок в четыре неповрежденных и две умеренно поврежденных. Затем мы бросим бесполезные караваны и продолжим наш путь".

"Ч-что?! Но ведь я буду платить за то, что не вернул лишние повозки!"

"О? Значит, ты предпочитаешь ждать, пока очередная команда разбойников снова нападет на тебя и потеряет все? Неизвестно, предпримут ли они еще одну крупномасштабную атаку", - возразил Киран.

Главный торговец Пени поднял палец с обеспокоенным выражением лица, но вскоре опустил его. "Вы... вы... все правильно говорите. Давайте покончим с этим быстро. Мы что-то выиграем, что-то проиграем, но я бы не хотел проиграть все", - пробормотал главный торговец Пенни, соглашаясь с идеей Кирана.

С помощью Кирана, Немеана, Бастиона и Альтаира товары из первых трех караванов были перегружены в допустимые повозки. Те, что были в идеальной форме, несли наибольший вес, а две другие брали умеренное количество лишнего товара.

Киран воспользовался этим импровизированным решением только потому, что в задании не было указано, сколько караванов должно прибыть. Пока товар добирался до места, а команда оставалась в безопасности, в его глазах это была победа.

Кроме того, меньшее количество караванов уменьшало трудности для Кирана и остальных, охранявших их. Шести человек было недостаточно, чтобы укрыть большое количество ценностей.

"Что мы будем делать с лошадьми?! Их вылечили, но... у нас нет упряжи, чтобы прикрепить их к нынешним караванам", - паниковал главный торговец Пенни.

Как и за повозки, за лошадь тоже нужно было платить, если она была повреждена, перепутана или, что еще хуже, убита. И по сравнению с повозкой плата была непомерно высокой. Хотя главный торговец Пенни называл их низшим сортом, эти жеребцы все равно были превосходной породой.

Эти Обсидиановые Криолло считались конниками 3-го класса. Маунты отличались от монстров тем, что их разделяли только градации. Чем выше была их оценка, тем более прочными и ценными они становились. Конечно, были и другие факторы, такие как скорость и тому подобное.

Даже с их нынешней ловкостью Киран и Альтаир бледнели по сравнению с максимальной скоростью Обсидианового Криолло.

Тем не менее, требуемые навыки верховой езды были тем, чем в настоящее время не владел ни один игрок. Более того, прежде чем оседлать лошадь, ее нужно было приручить. Это можно сделать самостоятельно или прибегнув к помощи квалифицированного укротителя.

'Интересно...'

Киран подошел к обсидиановому криолло, который ранее одарил его благодарным взглядом. "Ты должен быть умным, не так ли? Ты не против помочь нам в этом путешествии?"

Как будто лошадь поняла его слова, она заскулила и опустила голову.

□Система: Обсидиановый Криолло 3 класса согласился следовать за вами. Ввиду его благосклонности к вам, требования к верховой езде были временно сняты.□.

'Сработало!' внутренне воскликнул Киран.

После достижения 3-го класса эти лошади обычно обретали разум, достаточный для того, чтобы понимать, но не говорить. Поскольку лошадь оценила добрый поступок Кирана, она не отвергла идею позволить Кирану покататься на ней.

Конечно, эта оливковая ветвь распространялась и на Серу. Исцеленные лошади заскулили в унисон, когда перед всеми появились системные оповещения.

'Я не ожидал этого, но это то, что вы называете созданием чего-то из ничего. Пусть это временно, но это позволит нам сохранить выносливость для битвы', - подумал Киран.

Поскольку дополнительных лошадей было всего три, всем пришлось удвоить количество мест для сидения. Киран взял с собой Алису, а Бастион - Серу. В результате Немеан и Альтаир остались в ужасе смотреть друг на друга.

"Нет, черт возьми!"

"Нет, черт возьми!"

Альтаир и Немеан закричали в унисон.

Вся компания захихикала, и не без оснований. Альтаир и Немеан начали играть в "камень-ножницы-бумага", чтобы определить, кто займет переднее сиденье. В конце концов, Немеан проиграл, уступая Альтаиру в ловкости и контроле.

"Хахаха", - торжествующе рассмеялся Альтаир. "Залезай туда, размазня!".

□□□□□□□□□□.□□□

"Это неправильно на многих уровнях", - простонал Немеан, пряча лицо. Тем не менее, он вскочил на коня и уставился кинжалами на всех, кто на него смотрел.

Тем временем Альтаир взял поводья и хлестнул их. "Нуах!"

Лес заполнила серия взвизгов, за которыми последовал звук множества копыт, ударяющих по земле.