

--

После путешествия по скалистой местности в течение еще 2 часов, наконец, появилось предупреждение, уведомляющее партию о том, что они вступили в еще одну неизведанную землю.

□Система: Вы вошли в "Скрытый скалистый каньон"! □

□System: Вы получили 100 Мировой славы как первые игроки, вошедшие в эту область!□
Система: □.

Получения очередного запаса Мировой славы было более чем достаточно, чтобы закрепить положение каждого в таблице лидеров Мировой славы. Если в таблице лидеров уровней было сложно сохранить эксклюзивность, то таблица лидеров славы - это совсем другая история.

Количество славы, получаемое за достижение, зависело от сложности задания.

Большинство людей сейчас не пытаются выполнять сложные задания, поэтому наивысший показатель Всемирной славы для всех членов Кирана составлял 300. Учитывая, что репутация уровня рыцаря варьировалась от 251 до 1 000 очков славы, это было совсем не то, что требовалось для повышения статуса до уровня, сравнимого с лордом.

В отличие от него, прогресс Кирана был поразительным. В конце концов, его текущее количество Очков славы составляло 650, что в два раза больше, чем у всех остальных. Хотя значительное количество было получено благодаря открытиям в области, остальное - благодаря его навыкам.

'Я все больше приближаюсь к первому требованию, но я не могу пренебрегать остальными. Вот истинная причина, по которой я копил эти сундуки с сокровищами. На самом деле, мне нужно больше. Для этого мне придется вспомнить разные места на карте, или....'.

Взгляд Кирана внезапно изменился. 'Принять нужный квест от Совета Военного Божества'.

Только задания уровня Главных квестов могли предложить в качестве награды сундуки с сокровищами, потому что эти сундуки были тесно связаны со скрытыми сокровищницами Ксенита. Существовал шанс, что из каждого сундука можно будет достать таинственный предмет из этих скрытых мест. Однако у этого события была и обратная сторона.

Например, если предмет имел невообразимую ценность и каким-то образом попадал в руки ничтожного искателя приключений, его владельцы устраивали охоту на людей!

Поэтому при открытии сундука с сокровищами выше эпического уровня рекомендуется соблюдать осторожность. Легендарных предметов было достаточно для убийства больших сил, а некоторые из этих предметов выпадали в 100% случаев после смерти.

Тем не менее, Кирана это не беспокоило. Сундуки с сокровищами редкого класса были практически безвредны, потому что эта градация не попадала в поле зрения таких сил, как Совет божеств войны, Круг алхимиков или Ассоциация торговцев.

На самом деле, их можно было считать пустой тратой времени по сравнению с высоко ценимыми Легендарными предметами.

Киран осмотрел окрестности и заметил знакомую тропинку. Но, обнаружив ее, Киран сделал все возможное, чтобы направить караваны в сторону от нее - шахта, которую он хотел сохранить в тайне, находилась именно там, и, если они пойдут по этой дороге, то в конце концов наткнутся на нее.

"Мы будем двигаться прямо. Я еще не почувствовал никаких монстров", - скомандовал Киран. Выражение его лица оставалось нейтральным, так что никто не заметил его намерений, в основном потому, что он был впереди, а его тыл закрывал видимость его лица.

Остальные последовали за ним и пересекли Скрытый Скалистый Каньон. По мере продвижения они видели вдалеке человекоподобные фигуры. Эти фигуры были слишком далеки, чтобы можно было четко рассмотреть их внешний вид, но Киран все равно не обратил на них внимания.

Мало того, что их движения были вялыми, так еще и с такого расстояния он мог определить, что они довольно крупные. Если бы они подошли поближе, команда также поняла бы, что эти фигуры значительно больше их самих.

В отличие от промежуточной зоны между Пустыней осыпающихся песков и Скрытым скалистым каньоном, местность здесь была опасной. Камни, торчащие из земли, были острыми и большими. Одно неверное движение, и эти острые камни могли перекусить лошадей.

Кроме того, пол был усеян различными расщелинами и небольшими пропастями, отчасти поэтому эта местность называлась Скрытым скалистым каньоном. Однако главной причиной такого названия была большая расщелина, рядом с которой шли Киран и остальные. Человек не замечал его, пока не подходил к зловещему краю.

"Эй... Я не боюсь или что-то в этом роде, но стоит ли нам идти так близко к краю этого каньона? Ведь он пугающе глубок!" пробормотал Бастион.

"Мех, он бледнеет по сравнению с пропастью Апогетона?" равнодушно сказал Киран.

"ЧТО?!" в ужасе закричал главный торговец Пенни. Он натянул поводья лошади и в недоумении уставился на Кирана. "Ч-что ты только что сказал?"

"Ты имеешь в виду, что касается пропасти Апогетона?" спросил Киран, чтобы убедиться, что именно это и было причиной реакции главного торговца Пенни.

"Да, это! Почему вы относитесь к ней так безразлично, как будто это название ничего не значит? Разве вы не в курсе?" Главный торговец Пенни расширил глаза от беспамятства Кирана.

Не все относились к Бездне Апогетона так же, как Агрианос, но его мнение передалось Кирану, отчасти из-за происхождения его силы.

"Нет, просветите меня, пожалуйста", - попросил Киран.

"Бездна Апогетона - это ужасающее чудо из легенд. По слухам, в ней дремлет связь с чрезвычайно темным миром. Мир, который когда-то был связан с этим. Поэтому пренебрегать им так легкомысленно - безумие! Это вполне может быть источником апокалипсиса, если это правда!"

"Это реально, очень реально. Я даже посетил это место", - пожал плечами Киран.

f████e██o██l.c█m

Главный торговец Пенни чуть не упал в обморок от ответа Кирана.

"Ты шутишь! Не может быть, чтобы начинающий искатель приключений отправился за пределы запретных просторов".

"Ах, да... да, я просто шучу", - сказал Киран с кривой улыбкой. Тот факт, что глава торговцев Пенни отнесся к пропасти Апогетона как к фольклору этого мира, заставил Кирана задуматься, знает ли мир о существовании Агрианоса.

Я полагаю, что Бездна Апогетона является хорошо хранимым секретом, известным только Совету Богов Войны и подобным силам. Если это так, то..." - гримаса Кирана стала еще глубже, когда ему в голову пришла тревожная мысль.

Получение класса Истинного Берсеркера, несомненно, было осуждением!

"Нет, нет, нет. Мне придется попросить Шрама или Агрианоса рассказать мне больше об этом вопросе, когда я снова их увижу. Многие части Увильдов считаются запретными землями, но назвать что-то запретным пространством означает, что даже коренные расы не смеют вторгаться в эту область".

Хотя Киран понимал всю серьезность присутствия Nether Severing Hex Seal, он не знал, что эта историческая печать была скрыта от широких масс.

"Думаю, сокрытие информации - это тактика, которую практикуют все правящие силы. Взгляните на правительство - несмотря на свою огромную сферу влияния, это организация полна тайн", - подумал Киран.

Однако Киран понимал необходимость утаивания конкретных фактов для поддержания общего мира и стабильности. Люди склонны паниковать, когда сталкиваются с угрожающей жизни проблемой, но это была человеческая реакция, укоренившаяся в фибрах их существа.

"Это неуместная шутка, сэр Аатрокс. Не осуждайте нас за мрачный юмор", - умолял главный торговец Пени. Он схватился за грудь, так как от испуга его сердце заколотилось так сильно, что чуть не выпрыгнуло из груди.

"Я прошу прощения", - сказал Киран.

Несмотря на извинения, Киран не испытывал искреннего сожаления. Вместо этого он задумался, не являются ли страхи Пени предзнаменованием. Соединив эту мысль со Шрамом, призывавшим его быстро расти, Киран почувствовал, что в Убежище героев что-то не так.

Но если бы это было правдой, только три силы были бы осведомлены о ситуации, с которой даже Киран никогда не сталкивался. В прошлом ходили лишь слухи о существовании теневого собрания людей, обладающих большей властью, чем все силы Совета Богов Войны вместе взятые.

Учитывая, насколько силен был Агрианос, Киран задумался, не был ли он частью этого старого слуха. Это было вполне возможно.

Туд! Туд! Туд!

Сдвигающиеся камни, падающие в зияющий бок каньона, встревожили партию, и Бастион подпрыгнул, прежде чем выдохнуть с трудом. "Мужик, я больше не могу этого выносить! Я так близко к краю".

Тем временем Киран посмотрел вперед и увидел вдалеке города, деревни и другие цивилизации. "Хватит жаловаться; самое трудное почти позади. Мы стараемся избегать драк. Монстры избегали бы опасности, находясь так близко к краю, но нас все еще разделяет несколько метров."

"Да, а какова вероятность того, что несколько метров отделяют камни?" вмешался Немеан.

Однако Бастион суеверно нахмурился. "Не сглазь, болван! В нашем детстве было известно, что ты обладаешь плохим джуджу! Возьми свои слова обратно!"

www.vv.com

"Я отказываюсь", - ухмыльнулся Немеан.

Они тут же перешли к препирательствам, от которых все застонали. Все с нетерпением ждали момента, когда закончится это долгое путешествие, потому что испуганные истерики больше

не будут подстегивать эти непрекращающиеся препирательства.

Спустя час, когда караван пересек последний участок Скрытого Скалистого Каньона, в ушах у всех раздался звон бьющегося стекла, и все насторожились.

В то же время небо посветлело и стало похоже на кристаллическую воду, освещенную сияющим солнцем.

Однако, если бы кто-то внимательно изучил солнце, то заметил бы, что ранее беловато-желтое солнце приобрело лазурный оттенок. После этой перемены все нахмурились, особенно Бастион. Его тело сразу же почувствовало влияние тяжелых доспехов, которые он носил.

"Что происходит?!" простонал Бастион. Эти эффекты превзошли все его ожидания. Но прежде чем Киран успел высказаться, перед всеми игроками появилось предупреждение, лишившее его необходимости делать это.

Анонс мира "Зенит Онлайн"

Метаморфоза завершилась, и с ее завершением вы, игроки, вступили в более глубокие отношения с этим миром. Следующие вещи повлияют на всех игроков, которые присоединятся к этому миру:

- Реализм жизни первого этапа (?)
- Реализм боя первого этапа (?)
- Обновление системы уровней предметов (?)
- Обновление пользовательского интерфейса (?)
- Обновление экономического интерфейса (?)
- Удаление параметров инвалидности (?)

Для получения дополнительной информации нажмите на обозначение (?) рядом с каждой обновленной информацией.

С введением этой метаморфозы все должно было измениться, потому что возросший реализм жизни и боя означал "интеграцию" игроков. В конце концов, эти обновления не затрагивали жителей Ксенита; они были уникальны для игроков, которые заходили в этот мир.

Эти обновления стремились поднять восприятие игроком этого мира до уровня, сравнимого с покровителем. Таким образом, между игроком и миром не будет никакой границы.

<http://tl.rulate.ru/book/77448/2994820>