

Ууууф... Соку схватился за гудящую голову.

"В обычной ситуации он бы даже не взглянул на этот квест, но раз речь идет о скрытом квесте, тут другое дело".

Именно поэтому он так задумался о том, как распорядиться картой, ведущей к этому скрытому квесту.

"Это квест, который гарантированно принесет большой куш".

Однако проблемой были уровень сложности и требуемое время.

"Если мне это по силам, я просто возьмусь за него, но..."

В противном случае будет сложно одновременно проходить квест и прокачиваться.

"Ууф, голова кругом".

Соку снова ухватился за пульсирующую голову.

Карта, ведущая к скрытому квесту. Если продать ее топовым игрокам или одной из десяти ведущих гильдий, можно выручить как минимум десять миллионов. А при удачных переговорах через брокера - может, и сотню миллионов.

Но об этом он сможет узнать, только попытавшись договориться. А пока никто не знал об этой карте.

Поэтому Соку решил сначала самостоятельно изучить скрытый квест.

"Сначала я сам проверю. В любом случае квест можно передать другому. Сперва надо оценить его ценность и сложность, а уж потом решать".

Район, изображенный на карте, находился на юге. Не такой отдаленный, как Начальная Деревня, но и не слишком близкий.

При наличии транспорта он смог бы добраться туда за несколько дней.

"Кстати, если карта была в сейфе..."

Это означает, что пока никто не выполнил условия для начала квеста. Вероятно, комплект Древнего Охотника тоже входил в награду за него.

А Соку заполучил эту награду, минуя предварительные условия, просто взломав сейф старосты.

"Да почти что получил читерский баг".

Он не обошел установленный путь, а просто взломал систему.

Используя свои навыки воровства.

"Но что же тогда были за условия?"

Кто, когда, где, что, как и почему - эти вопросы роились в голове.

Однако вскоре он отбросил их. Самостоятельно он не найдет ответов.

Даже если выяснится, что для старта требуются предварительные квесты, он все равно сможет продать карту.

"Хотя можно попробовать выбить информацию из старосты силой..."

Но это слишком рискованно в его нынешнем слабом состоянии, когда он только начал прокачиваться заново.

Не как прежде, когда его персонаж был силен. Одна оплошность - и за ним погонятся стражники выше уровнем.

"В конце концов, кража сейфа все равно вскрыется".

Но к тому времени он уже покинет деревню.

"Даже если меня заподозрят позже, доказать мою причастность будет сложно, если неизвестно, когда именно произошла кража".

В доме старосты бывало много других посетителей, игроков и НПС. А очевидцев не было.

"Как они вообще докажут, что я украл ключ? Бред полный".

Соку так рассуждал, затягиваясь новой сигаретой.

"Ладно, пора определиться с дальнейшими действиями..."

Он вновь задумался о воровстве как своей специализации, сделав вывод после ограбления сейфа старосты.

"Похоже, мне стоит окончательно переквалифицироваться в вора".

Причины были просты: большое количество получаемого опыта за кражи, возможность выбирать желаемые предметы при достаточном времени на поиски, а также шанс украсть ценные высокоуровневые вещи при удаче.

"Пока я умею только видеть ауру предметов, но говорят, что с возвращением вещей Повелителя я буду получать новые способности".

Именно так.

На различных континентах разбросаны вещи Повелителя. После восстановления памяти Соку увидел сообщение о том, что, возвращая эти вещи, он сможет обрести новые способности вора.

Предположительно, это будут профессиональные навыки. Если так, то нельзя игнорировать поиск реликвий Повелителя.

"Глупее, чем не использовать свою профессию, только небритьё".

Особенно сейчас, когда его истинная личность скрыта под маской.

Зачем вообще тогда эта маскировка, если не использовать ее возможности? Получить

максимум выгод при минимуме рисков.

Как? Путем воровства.

"Ну и что, что стану вором?"

В конце концов, это всего лишь игра, чего стесняться.

Он станет вором, который при необходимости будет совмещать кражи с убийствами. Вероятно, этого будет достаточно.

"Даже больше, чем достаточно".

Соку встал и потушил сигарету.

Щелк!

"Ну что ж, пора отправляться".

Пришло время покинуть Начальную Деревню.

* * *

Когда игроки не могли справиться с квестом в одиночку или встречали непосильного монстра, они обычно объединялись, чтобы преодолеть это препятствие вместе. Это называлось игрой в группе.

Временный союз для достижения общей цели в игре.

То же самое происходило и в Аргусе, основанном на ролевой системе. Сразу после прохождения обучения новички выбирали одну из базовых профессий, чтобы облегчить дальнейшую групповую игру.

И именно при выходе из Начальной Деревни новички по-настоящему осознавали важность командной игры.

[Достигнут 10 уровень!]

[Выполнены минимальные требования для выхода из Начальной Деревни.]

[Теперь, доказав свое право называться Искателем Приключений, вы можете отправиться на Материк. Однако из Начальной Деревни ведет лишь один путь - Лес Испытаний, обиталище свирепых диких зверей. К счастью, через лес периодически проезжает повозка, но без сопровождения Искателей она не сможет благополучно преодолеть путь. Когда будете готовы, поговорите с кучером Холсом на окраине деревни!]

Именно так. На Материк вела единственная дорога - через Лес Испытаний, логово диких волков, кровожадных обезьян, свирепых кабанов и ядовитых змей.

И эту дорогу необходимо было преодолевать, охраняя повозку.

А делать это приходилось только что достигшим 10 уровня новичкам.

"Сложность просто адская. Что за больные на голову это придумали? Как три нубеца могут пройти такое, да еще и защищая кучера?"

"Пять волн монстров, твою мать!"

Минимум требовалось трое игроков. Всего же атак диких зверей было пять.

Причем составить группу заранее было нельзя - союзники определялись случайно при посадке на повозку НПС Холса.

"Опять с криворукими партнерами, вот неудача".

"В любом коллективе есть бездари, закон подлости".

Из-за этого на пути через Лес Испытаний постоянно случались невезения.

"Проиграли на третьей волне, опять возвращаться в Деревню".

Если погибал кучер или все игроки, попытка засчитывалась проваленной. К счастью, смерть не влекла серьезных потерь, но все равно приходилось начинать сначала.

Поэтому в первые дни после запуска многие игроки просто застревали в Начальной Деревне, не в силах преодолеть Лес. Люк тоже немало намучился из-за неудачно подобранных команд.

"И мне придется пройти через это снова..."

<http://tl.rulate.ru/book/75487/3713917>