

На следующее утро Зейн проснулся готовым к войне. Надев свое обычное снаряжение, которое он всегда надевал в бою, молодой черноволосый мужчина обнаружил нечто необычное. Это было мигающее уведомление от системы на боковой панели его зрения.

Прошло много времени с тех пор, как Зейн просматривал свои уведомления. В конце концов, обычно он игнорировал их, поскольку многие из них были просто спам-сообщениями, в которых говорилось о вещах, которые были практически бесполезны, или о том, что он уже знал до их прочтения.

Но когда Зейн увидел свои сообщения сейчас, он заметил, что у него было разблокировано несколько достижений, одно из которых датировалось более чем двумя месяцами назад. Из-за этого Зейн быстро зашел в раздел достижений и увидел то, что потрясло его.

---

[Разблокированы новые достижения:

Тот, кто сбежал

Лидер сообщества]

---

Зейн увидел названия достижений и понял, что, скорее всего, это были скрытые достижения, поскольку, когда он в последний раз проверял вкладку достижений в своей системе, он не увидел, что эти достижения могут быть разблокированы, и, конечно же, в тот момент, когда он увидел три разблокированных достижения, он был удивлен от того, что он увидел.

---

[Скрытое достижение: Тот, кто сбежал]

[Описание: Поздравляем, вы обманули смерть, пережив встречу с одним из ее любимых детей. Как первый человек, способный самостоятельно избежать Смерти, вы получили легендарный предмет и соответствующий титул!]

[Награды:

Плащаница смерти

Титул: Тот, кто сбежал

Возможность разблокировать: Инвентарь

+30 000 опыта]

---

У Зейна отвисла челюсть, когда он увидел это скрытое достижение. "Тот, кто сбежал?" Почему это наводит на мысль, что Смерть - это своего рода брошенный любовник? Неважно, это не важно, Зейна гораздо больше интересовал этот легендарный предмет, и он быстро заметил еще одно сообщение от системы в своих уведомлениях.

---

[Легендарный предмет разблокирован: Плащаница Смерти!]

---

До сих пор не было такого понятия, как инвентаризация, и поэтому Зейн быстро перешел к новому разделу своего пользовательского интерфейса, в котором отображалась такая функция. Очевидно, это была скрытая функция системы, и когда он увидел ее, у него чуть челюсть не отвисла.

В его инвентаре было множество предметов, которые ему не удавалось добыть в прошлом по разным причинам. Например, кристаллы крови и его новый легендарный предмет. Но были и другие вещи. Например, одной из вещей, которую он заметил, были два набора когтей, которые были сложены в стопку. Их называли "Когти сталкера"

Когда Зейн осмотрел предмет, он нашел их полное описание.

---

---

[Когти сталкера]

[Количество: 20 штук]

[Качество предмета: Редкий]

[Тип предмета: Материалы для изготовления]

[Стоимость: 80 г]

[Описание: Когти Сталкера сделаны из материала, неизвестного в предыдущем мире. Они тверже алмаза, но при этом не такие хрупкие и обладают значительной устойчивостью к нагрузкам и изгибу.

Кроме того, они чрезвычайно легкие и обладают такой прочностью, какой еще не видел старый свет. Что делает их отличным материалом для изготовления холодного оружия и, возможно, даже бронежилетов.]

---

Зейн был ошеломлен, когда увидел это, и когда он вернулся к инвентарю, то увидел, что с каждого уровня убитой им нежити выпадал какой-либо материал для крафта или другой предмет, на который он до сих пор не обращал внимания.

Хотя не у каждой нежити выпадал какой-либо предмет или ресурс. У многих из них были такие материалы, что у Зейна теперь было довольно много материалов. Качество которых варьировалось от низкого до редкого, и каждый из которых имел свой цвет, обозначающий их. Низкое качество имело серое название, обычное качество имело белое название, необычное качество имело зеленое название, а редкое качество имело синее название.

Судя по этой системе, которая была довольно стандартной для MMORPG, Зейн предположил, что, вероятно, существовали предметы эпического и легендарного качества, которые соответствовали V уровню нежити и Королям Орды. Но что было более интересным, так это то, что он мог продавать эти предметы, и на каждом из них была указана цена в золоте.

Заинтересовавшись, что это такое и для чего это золото может быть использовано, Зейн продал некачественный предмет за жалкую золотую монету. Который появился в его валютном разделе на экране инвентаря.

Очевидно, он уже добыл довольно много золота, просто убивая нежить, потому что теперь у него было 1001 золото. Хотя Зейн понятия не имел, сколько это стоит. Хотя в тот момент, когда он подумал об этом, он заметил, что в разделе уведомлений появилось еще одно сообщение.

---

[Разблокирована скрытая функция: Магазин]

---

Заинтересовавшись этой новой функцией, Зейн быстро перешел к ней, где обнаружил функцию, похожую на "внутриигровой магазин". В котором продавались различные предметы, от зелий для здоровья до оружия и брони эпического качества. Все это стоило безумного количества золота. На данный момент Зейн, возможно, и смог бы купить несколько зелий здоровья и выносливости на то количество запасов, которое у него было, но ничего существенного.

Помня об этом, Зейн отложил магазин в сторону и вместо этого вернулся к своему инвентарю, где посмотрел на свой единственный легендарный предмет, который он получил благодаря скрытому достижению.

---

[Плщаница смерти]

[Качество предмета: Легендарное]

[Уровень предмета: 25]

[Место для предмета: Шея]

[Значение: Нет в наличии]

[Эффекты предмета:

Скрытность +25%

Устойчивость к урону +25%

Броня +25%

Ловкость +5]

---

И снова глаза Зейна чуть не вылезли из орбит, когда он увидел, какой эффект оказывает на него этот легендарный предмет. Он быстро надел этот предмет, который висел у него на шее и кожаной куртке, создавая стильный внешний вид.

Сам плащ был рваным, особенно по краям, и черным, как бездна. У него был капюшон, который он мог натянуть на голову, так что в кожаной куртке больше не было необходимости. Из-за этого Зейн быстро расстегнул капюшон своей кожаной куртки и отбросил его в сторону.

Что касается черного изодранного плаща, то Зейн почувствовал странный эффект, когда надел его. От него исходил естественный запах смерти и разложения, хотя он и не был навязчивым для окружающих. Это было заметно для него.

Однако он не испытывал отвращения к этому едкому запаху. Скорее, он успокаивал. Даже по-семейному, как будто на нем была одежда, принадлежавшая близкому члену семьи, которая была единственной ниточкой, связывавшей его с ними.

Зейн пока не стал проверять свою новообетенную способность, а вместо этого взглянул на другое достижение, которое он открыл.

---

[Открыто скрытое достижение: Лидер сообщества]

[Описание: Вы сражались изо всех сил, чтобы доказать, что являетесь способным лидером, настолько, что построили процветающее поселение на этой пустоши, способное какое-то время

выживать самостоятельно.]

[Награды:

Звание: Лидер сообщества

Открываются новые возможности: Управление поселениями

Открывается рецепт: Мрачная кузница

+20 000 опыта]

---

Благодаря этим двум достижениям Зейн получил еще один уровень. Но он пока не был заинтересован в применении этих очков. Вместо этого его больше интересовало, что могут сделать для него эти конкретные титулы. Таким образом, он быстро перешел в раздел титулов на экране своего персонажа, где взглянул на два титула.

---

[Титул: Тот, кто сбежал]

[Эффекты:

Урон всей нежити увеличивается на 15%

Уклонение на 15%]

[Титул: Лидер сообщества]

[Эффекты:

Еженедельный доход от источников в поселениях увеличивается на 15%

Территория увеличивается на 15%]

---

Зейн понятия не имел, что это за вкладка "Управление поселениями", но, честно говоря, в данный момент у него не было достаточно времени, чтобы разобраться в этом. Потому что он уже пообещал девушкам, что они отправятся на охоту за оставшимися в округе сталкерами.

Таким образом, он на время отключил пользовательский интерфейс системы, схватил свою винтовку и направился к выходу, где обнаружил, что девушки уже ждут его за завтраком.

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: перевод редактируется

<http://tl.rulate.ru/book/105597/4722509>