

Глава 73. Пространственная Магическая Башня (2)

«Насколько я помню, империя Каймон раньше называлась Арновильской империей...»

Империя Каймон была одной из двух крупнейших империй, контролировавших половину территории континента Колонар.

Причина, по которой Ян вспомнил старое имя империи Каймон, довольно проста. Это связано с тем, что игрокам, впервые запускающим Кайлран, приходилось смотреть 15-минутное видео вне зависимости от их желания.

Видео оказалось довольно интересным, поэтому не так много игроков жаловалось на него даже в первые дни игры.

«Что ж, пора взглянуть, какой уровень у здешних монстров...»

Все монстры, которыми так и кишели подземные руины, представляли собой призраков или скелетов. Единственной интересной вещью было то, что большая часть призраков и скелетов была монстроподобной, а не человекоподобной.

«Если их уровни в начале 90-х, то они идеально подходят для моей охоты и прокачки. Возможно, они будут похожи на Снежных Горгулий».

Ян не смог найти ни одного Духа Расхитителя Гробниц, однако всё равно испытывал радостное волнение, причиной которого стали системные сообщения, появившиеся перед его глазами.

Вы первый, кто обнаружил это подземелье.

В течение следующих 5 дней весь опыт, получаемый вами в подземелье, удваивается.

В течение следующих 5 дней вероятность выпадения предметов удваивается.

Однако для прохождения квеста у Яна было всего три дня.

Ян облизнул губы.

«Если я и правда оказался тут первым, то почему он мне не дал пять дней для выполнения квеста?»

Он чувствовал некоторое разочарование, однако три дня всё-таки лучше, чем ничего.

Широко улыбнувшись, Ян двинулся вперёд.

— Хм, как бы тщательно я не искал, информация о древних руинах Арновильской империи практически отсутствует.

Циньсун, который в течение долгого времени упорно обыскивал и зачищал подземелье, на время оставил капсулу, поскольку организм требовал еды. К счастью, под рукой у него всегда был интернет для продолжения поисков.

— Хотя я и не ожидал большого количества полезной информации о месте, первооткрывателем которого стал...

Циньсун старательно разыскивал информацию о Духе Расхитителя Гробниц, потому что за охоту продолжительностью в четверть дня он не смог найти и двадцать этих монстров.

Кроме того, из-за крайне низкой вероятности выпадения частей реликвии, он смог найти всего две к этому времени. И обе оказались одинаковыми, из-за чего Ян был очень зол.

«Эх, с такой скоростью мне точно не хватит трёх дней...»

Циньсун продолжил просматривать доску объявлений, периодически пополняемую игроками. И тут ему на глаза попало словосочетание «Расхититель Гробниц».

«А? Может быть, это как-то связано с Духом Расхитителя Гробниц?»

Однако в заголовке поста было не «Дух Расхитителя Гробниц», а «Кобальтовый Расхититель Гробниц».

Тем не менее Циньсун схватился за эту соломинку, словно утопающий, и открыл пост.

Заголовок: В течение недели я ловил только Кобальтовых Расхитителей Гробниц

Содержание:

Я получил квест «Потерянная Реликвия» от Барона Суйкана, лорда Карлибской территории.

Это скрытый квест, но помимо того, что его выполнение занимает много времени, награда за него не слишком хороша. И хотя я задаюсь вопросом, захочет ли кто-нибудь после меня выполнять этот квест, у меня есть кое-что, что можно назвать советом, который я решил написать здесь.

Квест, который я получил, предполагает сбор частей реликвии и её восстановление из них. А эти части выпадают только из Кобальтовых Расхитителей Гробниц.

Циньсун, дочитав до этого места, обрадованно вскрикнул.

«Этот квест очень похож на тот, который я получил!»

Поэтому он сосредоточенно стал читать дальше.

Для начала стоит сказать, что в этом проклятом квесте может выпасть одна и та же часть реликвии.

Чтобы выполнить квест, нужно собрать в общей сложности четыре уникальные части и принести завершённую реликвию.

Вероятность выпадения этих частей очень низкая, и, кроме того, падают лишние части, что постоянно сводит вас с ума.

Циньсун, полностью поддерживая чувства игрока, написавшего этот пост, кивнул головой и пробормотал:

— Это определённо проклятый квест.

Описанный квест казался самой настоящей копией квеста, который сейчас проходил Циньсун.

Ожидая, что он сможет получить подходящую информацию, Циньсун стал читать дальше.

В конце концов мне удалось выяснить причину, по которой вероятность выпадения квестового предмета из Расхитителя Гробниц настолько низка.

Если во время сражения с монстром вы повредите ранец на его спине, то вероятность выпадения предмета значительно уменьшится.

Мне на самом деле удалось это проверить. Квестовый предмет, который выпадал примерно один раз из десяти, стал выпадать каждые два-три монстра, если ранец оставался цел. Как можно увидеть, скорость выпадения заметно увеличилась.

Я обнаружил это только почти выполнив квест, однако если вы воспользуетесь моим советом с самого начала, то справитесь гораздо быстрее. Вот почему я публикую это.

Циньсун, дочитав пост до конца, заметно повеселел.

— Как и ожидалось, здесь был какой-то подвох, — произнёс он сам себе.

Циньсун выполнял немного другой квест, однако он чувствовал, что совет определённо поможет ему в будущем.

Циньсун, которому пришлось столкнуться с мыслью о том, что буквально в самом начале связанные квесты будут провалены, вздохнул с облегчением.

— Нужно проверить это.

Сначала он планировал поесть и лечь спать, однако Циньсун понимал, что не сможет заснуть, пока не проверит полученную информацию.

Быстро закончив есть, Циньсун вновь зашёл в Кайлран.

Два дня спустя.

— Аргх! Я скоро сойду с ума!

Ян, который только что изучил полученную часть реликвии с помощью увеличительного стекла Гриппера, не сдержался и яростно закричал:

— Аргх, чёртова фальшивка!

Узнав информацию о том, как увеличить возможность выпадения квестовых предметов из Расхитителей Гробниц, Ян быстро прогрессировал в выполнении квеста и собрал пять из шести частей за один день.

Однако ему до сих пор не удалось получить кусок под номером 4, чтобы завершить реликвию.

«Ещё немного, и я сойду с ума. Сколько там у меня осталось времени?»

Ян открыл информационное окно квеста.

Оставшееся время: 03:39:21

Он машинально вздохнул.

— Ого, ещё почти четыре часа.

Учитывая его нынешний темп, он сможет получить максимум две части за три часа. Он не мог сказать точно, появится ли 4-я часть в оставшееся время.

«Если бы я знал, что так случится, вместо прокачки потратил бы время на охоту на Духа

Расхитителя Гробниц...»

Поскольку на него действовал бафф первооткрывателя, Ян был очень взволнован и убивал всех монстров, что попадались ему на глаза. Однако сейчас Ян своими сожалениями ничего не мог изменить, а потому просто продолжил идти вперёд.

— Клопия, иди вон туда. Если увидишь Расхитителя Гробниц, немедленно сообщи мне!

К-ку-рю! К-ку-рю!

Клопия раньше уже очень помогла во время поисков Расхитителей Гробниц. А всё потому, что из-за высокой Ловкости и способности Путешествие по Ветру скорость её передвижения была невероятной.

«Как хорошо, что здесь нет монстров с дальними атаками».

Способность Путешествие по Ветру увеличивала скорость передвижения на 70%, если во время пятисекундного полёта она не получала никакого урона.

А если нет монстров с дальними атаками, то никто не сможет атаковать Клопию во время полёта.

Ян двинулся в противоположную от Клопии сторону в поисках Расхитителей Гробниц, но вместо этого заметил уникального монстра, которого ещё ни разу не видел.

«Что это?»

Поскольку у него была человекоподобная форма, Ян на мгновение принял его за Духа Расхитителя Гробниц, однако этот призрак оказался немного ниже Расхитителя Гробниц и имел горб.

«А? Героический ранг?»

В этом подземелье Ян ещё ни разу не встречал монстров уникального ранга, не говоря уже о монстрах героического ранга.

«Эм... Должен ли я просто отпустить его? Или нет?» — размышлял Ян.

Однако Ян не стал думать о том, пленить этого монстра или нет. Помимо того, что тот был человекоподобным монстром, он был нежитью.

Ян также не беспокоился, сможет ли победить этого монстра, ведь у него уже был опыт охоты на монстров 90-го уровня Героического ранга на северном континенте.

Единственная причина, которая заставляла его беспокоиться, — это оставшееся время для завершения квеста.

«Хм, сражение с монстром Героического ранга выше 90-го уровня займёт около 30 минут независимо от того, как быстро я...»

Однако его конфликт был кратковременным.

Неразумно игнорировать монстра Героического ранга, когда у Яна есть баффы первооткрывателя, удваивающие опыт и вероятность выпадения предметов.

— Лу, пойдём поймаем его!

Грр!

Ян снова не смог противиться искушению.

— Угх, я никогда не думал, что монстров-призраков есть собственный Призыватель, — пробормотал Ян. Ему пришлось приложить гораздо больше усилий, чем он ожидал, чтобы поймать монстра Героического ранга.

Этот монстр звался «Древним Призывателем» и, соответствуя своему имени, призвал против Яна нескольких Фамильяров.

Поскольку квестовое время подходило к концу, Ян сосредоточил свои атаки на самом Призывателе и смог закончить бой немного быстрее, чем предполагалось сначала. Но поскольку противник тоже нацелился на Яна, было несколько довольно опасных ситуаций.

«Ладно, взглянём, что с него выпало».

Ян протянул руку к останкам призрака и поднял предметы.

Вы получили Посох Древнего Призывателя.

Вы получили Мануал Древних Монстров.

При взгляде на системные сообщения глаза Яна засветились.

«Ха-ха, как давно я видел предмет Героического ранга?»

Предмет под названием Мануал Древних Монстров оказался предметом Обычного ранга, поскольку его имя было выделено белым, однако Посох Древнего Призывателя совершенно точно был выделен фиолетовым.

Прошло довольно много времени с тех пор, как Ян получал предмет Героического ранга. Более того, исходя из названия предмета, можно сделать вывод, что он предназначен только для Призывателей!

Чувствуя волнение, Ян открыл информационное окно посоха.

Посох Древнего Призывателя

Классификация: Посох

Ранг: Героический

Требование для использования: Уровень 91

Наступательная сила: 497-605

Прочность: 820/820

Свойства:

Интеллект +124

Лидерство +30

Магия призыва +42

Магия духа +20

*Наступательная сила всех призванных Фамильяров увеличивается на 32%, критический урон увеличивается на 46%.

*Можно призвать магический шар стоимостью 5 единиц Магии духа. Волшебный шар наносит урон величиной в 250% от значения Магии призыва. В случае попадания в противника, значение Магии духа будет восстановлено.

*Если посох экипирован, Близость с Древними Монстрами не опустится ниже 30.

Этот посох использовал древний Призыватель.

Чем лучше способности Призывателя, тем большее по силе воздействие они будут оказывать.

— Отлично!

Ян вскинул кулак в победном жесте.

Он даже на мгновение позабыл о том, как мало времени у него осталось.

«Это почти то же самое, что и получить отличный атакующий навык. Похоже, теперь я смогу наносить много урона».

Поскольку Наступательная сила самого оружия не оказывала существенного влияния на тот урон, который наносит персонаж, Ян выбирал оружие исключительно на основе его свойств.

«Нет, это даже лучше».

Если говорить проще, навык, который давал посох, изменял урон обычных атак Яна пропорционально его Магии призыва, а не Наступательной силе. Поэтому предмет действительно отлично подходил Яну.

Мануал Древних Монстров сейчас был не очень полезен для Яна, а поэтому он чувствовал себя немного разочарованным, листая его. Тем не менее Ян чувствовал, что хорошо поработал и много получил.

— А теперь мне нужно успешно закончить этот квест, — заявил сам себе Ян, закрывая информационные окна, и отправился искать Расхитителей Гробниц.

<http://tl.rulate.ru/book/3842/141945>