

Не Ян мог представить, сколько игроков в предыдущей жизни хотели испытать подъем по лестнице, но в конечном счете отказались от этой мысли из-за насмешек тех, кто ехал на лифте. И только позже, когда ничем не примечательный вор совершил поход и получил удивительную награду. Только после публикации этой новости другие начали понимать, что это был скрытый квест, созданный системой. Многие игроки хотели попытаться получить некоторые легкие преимущества, но, когда они закончили подниматься по лестнице, квест уже давно исчез. Награду мог получить только тот, кто первым поднимется по лестнице. Те, кто последует за ним, ничего не получают.

В этой жизни Не Ян станет первым. Не прошло и полугода с тех пор, как была построена башня Ассоциации воров, а при такой скорости магических лифтов очень немногие игроки решились бы подняться по лестнице. В результате за последние несколько дней ни одна душа не устояла и не поднялась по лестнице на самый верх башни.

Секунды и минуты тикали. Не Ян терпеливо продолжал подниматься. Время от времени его взгляд уплывал в окно и падал на толпу внизу, похожую на бродячих муравьев. Постоянные насмешки исходили от игроков, ехавших на лифте. Однако он проигнорировал их и продолжил путь.

Примерно через 10 минут Не Ян, наконец, достиг верхнего этажа башни.

Многие игроки заметили его прибытие. Все уставились на него.

«Послушай, это тот идиот, который не поехал на лифте. Он действительно поднялся по лестнице от самого низа до самого верха».

«Ха-ха, вот болван. Глядя на него, я чувствую себя умнее!»

В этот момент Не Ян осветился ослепительным сиянием. Это напоминало визуальный эффект для повышения уровня, но на самом деле это было для завершения задания. Все на верхнем этаже были ошеломлены. В непосредственной близости не было NPC. Может быть, он получил награду за то, что поднялся наверх по лестнице?

Ключи щелкнули в их головах. Все мгновенно поняли, что это был скрытый квест! Иначе зачем бы этому парню в плаще тратить больше 10 минут, карабкаясь по 2 000 ступеням??

Больше никто не смеялся над Не Яном. Некоторые люди тихо ускользали в волшебные лифты, спускавшиеся вниз. Они планировали скопировать его, а также подняться на вершину башни по лестнице. Они не могли позволить другим урвать эту возможность!

Не Ян проверил свои уведомления после того, как звон системы зазвенел в его голове.

Дурацкая награда. Вы получили 10 силы воли. В тусклом однообразии жизни, даже

столкнувшись с насмешками бесчисленных людей, вы можете быть таким, каким являетесь сегодня. Оставайтесь верны своим убеждениям. Настойчивость – ключ к успеху.

Сила воли была довольно редкой характеристикой. У большинства игроков было около 50 силы воли. У магов высокого ранга может быть немного больше, с несколькими счастливыми, достигающими 100 силы воли. Снаряжение, которое увеличивало силу воли, было довольно редким. Конечно, Не Ян был аномалией. Его сила воли уже перевалила за 200.

Сила воли была важной характеристикой. Это увеличивало сопротивление игрока против Магии Разума. Даже если они будут затронуты, продолжительность будет значительно сокращена. Было множество других применений для силы воли, уменьшение последующего урона, полученного после удара магией разума, потребность в снаряжении и коэффициент масштабирования для некоторых заклинаний высокого уровня. Даже если это казалось незначительным, это потенциально могло стать спасением в опасных ситуациях.

Эта награда в 10 сил воли была довольно хорошей.

«Оставайтесь верны своим убеждениям. Настойчивость-ключ к успеху...» – Не Ян пробормотал себе под нос.

Внезапно он кое-что понял и слегка улыбнулся.

«Похоже, Сила Воли была не единственной наградой».

Не Ян проверил окно персонажа. Кроме слов «Храбрый», «Справедливый», «Доброжелательный», «Искренний» и «Самоотверженный» было добавлено «Непоколебимый». Никогда не пойдешь на компромисс со своими убеждениями с устойчивой волей, это было непоколебимо.

Не Ян не ожидал получить еще одно свойство персонажа. У него уже было шесть. Он догадывался, что после получения определенного количества, он получит награду.

Что касается их количества, Не Ян не знал этого.

По убеждению, семь – несчастливое число, поскольку это конец недели. Помимо вещей, связанных с небесными телами, он вообще нигде не упоминалось. Восемь или девять было возможно, даже 10 или выше.

Сбор всех свойств персонажа, вероятно, займет много времени.

Оглядев зал, Не Ян заметил, что все смотрят на него. Не обращая внимания на их взгляды, он вышел на балкон, подстрекая их к комментариям.

«Черт возьми. Этот сумасшедший ублюдок не собирается прыгать, не так ли?»

«Ни за что, эта башня по крайней мере 300 метров в высоту!»

Не Ян не слушал, как он прыгнул с балкона. Ветер свистел у него в ушах, и он быстро снижался. Он становился все ближе и ближе к Земле. Когда ему показалось, что он вот-вот плюхнется в воду, он активировал Украшение Парящего Пера и мягко приземлился.

Те, кто заговорил, бросились на балкон и посмотрели вниз, чтобы увидеть, что Не Ян уже благополучно приземлился на землю. Затем они наблюдали, как он бросился прочь и исчез в толпе людей из Ассоциации воров.

«Черт возьми, это навык Парящего Пера. Этот ублюдок богат».

На этом этапе игры немногие игроки обладали предметами с навыком Парящего Пера. Безумие торгов вспыхивало каждый раз, когда один из них выставлялся на продажу.

Появление и исчезновение Не Яна было лишь мгновенным отвлечением для этих игроков. Никто не знал, что он получил в награду. Это навсегда останется тайной. Многие пытались подражать ему, поднимаясь по лестнице со дна башни на вершину, но все они оставались с пустыми руками. Некоторые отказывались сдаваться и повторяли один и тот же путь еще пять или шесть раз.

Глупцом был не Не Ян, а они!

Не Ян планировал посетить Чародея и Ювелира, чтобы обновить свое снаряжение и специальные предметы. Он также должен сделать несколько приготовлений, чтобы получить Кристаллы Жизни, необходимые для вылупления яйца Темнокрылого Дракона. Кроме того, ему также нужно найти Изумруд жизни, чтобы изготовить Ожерелье Желания.

Племя Невероятных Людей в последнее время плавно росло без каких-либо проблем, недавно захватив еще одну промежуточную крепость и еще 10 базовых крепостей. Более того, Сапфировый Храм, Священная Империя и Сияющее Священное Пламя поровну разделили между собой 12 крепостей.

Помимо опорных пунктов, Гу Хуай и другая верхушка правления, начали разрабатывать шахты, посылая шахтеров на раскопки руд и других ценных материалов. Оплачивая экспедиционные счета, Племя Невероятных Людей было очень заинтересовано в успехе. Поэтому, когда Ангельский корпус несколько раз устраивал им засады, приводя к тому, что плоды их труда превращались в дым, приходилось действовать. Гу Хуай отправил Сана, Ундаинг Скоундрела и нескольких других, чтобы расплатиться.

Тем не менее, Племя было не в состоянии вступить в еще один конфликт. Лучше сначала

укрепить их фундамент...

После того, как Не Ян закончил модернизировать свое снаряжение, он совершил еще одну поездку в подземный мир. Люди Падшего Ангела помогли ему найти подходящее место для повышения уровня, где он пять дней подряд гриндил, повышая уровень до 76. Снаряжение, которое он привез, было продано за 800 000 золотых.

«До меня дошли слухи, что через 10 дней будут открыты Леса Грифонов», – сообщил Го Хуай Не Яну.

Сердце Не Яна задрожало. В прошлой жизни он никогда не бывал в Лесах Грифонов, но кое-что слышал о них. До покушения на Цао Сю было выпущено всего пять карт летающих маунтов: Леса Грифонов, Овраг Ветряного Змея, Бескрайние Болота Стрекоз, Логово Феникса и Долина Дракона. Все эти места были чрезвычайно опасны, требовалось, по крайней мере, 20 человек, чтобы войти. Но с возможными наградами, такими как яйцо летающего маунта или цыпленок грифона, это того стоило. Это был результат, о котором мечтали все игроки.

Грифоны, ветряные змеи и стрекозы были существами высокого ранга. Что касается драконов и фениксов, то они появлялись только в легендах и мифах. Никто на самом деле не получил ни одного из них.

Эти карты были расположены между границами империй Сатрин и Виридиан, и также отнесены к категории нерегулируемых зон. Ни одна нация не могла привести эти места на свою территорию. В прошлой жизни, после того, как Леса Грифонов были открыты, бесчисленные гильдии отправили команды исследовать это место. Многие вернулись избитыми до синяков, не имея ничего, чтобы показать свои усилия. Тем не менее, некоторым командам удалось получить несколько хороших вещей. Когда экспедиционная команда Победоносного Возвращения получила, например, цыпленка грифона, вся их гильдия взорвалась празднованием.

Даже если это означало получать побои бесчисленное количество раз, очарование мощного летающего маунта было просто слишком велико. Многие из этих гильдий все еще бесстрашно продвигались вперед.

«Пришло время исследовать леса грифонов, ха...»

Глаза Не Яна вспыхнули особым светом.

«Интересно, начнет ли Ассоциация Магии продавать Свитки Рассеивания Тумана?».

В предыдущей жизни, Ассоциация Магии начала продавать свитки рассеивания тумана в то же самое время, когда были открыты Леса Грифонов.

Свитки Рассеивания Тумана были особого типа свитками конкретного использования. Их эффективная дальность была довольно большой. Пять великих магов, активировавших один свиток рассеивания тумана, могли очистить весь туман в радиусе 3 000 метров в течение шести часов. В общем, если бы вы отправились на поиски в комнаты магической ассоциации, то смогли бы найти обычного на вид NPC великого мага, который продавал эти свитки. Когда игроки найдут его, они не будут знать, что он продает. Только после обмена репликами с ним он объяснял использование свитков рассеивания тумана и предлагал продать их.

В предыдущей жизни, когда начали продаваться свитки рассеивания тумана, многие игроки качали головами и уходили со своими деньгами. Такой паршивый свиток продавался за 500 золотых. Это была в основном афера! Только позже они поняли, насколько это было полезно. Подземелье Леса Грифонов было полностью покрыто туманом. Без свитка, рассеивающего туман, было практически невозможно пройти. В то время Ассоциация Магии каждого города продавала только 5 Свитков рассеивания тумана каждые 5 дней ровно в 12 часов. Из-за нехватки, многие гильдии боролись за них. Как только они появятся, их тут же схватят. Их просто не хватало на всех. Дошло до того, что каждая крупная Гильдия круглосуточно размещала игроков в Ассоциации Магии. Все это ради покупки свитков, рассеивающих туман. С ним они могли пройти Леса Грифонов!

<http://tl.rulate.ru/book/4003/520375>