Вслед за ослепительной вспышкой света раздался мелодичный звон и Не Ян тут же проверил свои уведомления.

Вы успешно создали Ожерелье Желания!

«Фух, я всё-таки сделал это...» – облегчённо выдохнул Не Ян, наконец-то избавившись от навалившегося напряжения.

Изучив характеристики ожерелья, Не Ян моментально пришёл в восторг – +1 к навыку Алхимии! Это был один из лучших результатов, на которые он мог надеяться. В сокровищнице гильдии уже храниться несколько рецептов Мастерского ранга. С этим ожерельем они наконец-то смогут использовать их по назначению!

Ожерелье Желания: Специальный Предмет

Свойства: Алхимия +1

Ограничения: Привязывается к пользователю. Владелец не сможет получать профессиональный опыт

Не Ян немедленно связался с Бёрдом.

Заметив звонок от гильдмастера, Бёрд бросил все свои дела и поспешил ответить:

[Босс, тебе что-то нужно?]

[У кого из наших Продвинутых Алхимиков самый высокий процент успеха?] – спросил Не Ян.

Ожерелье Желания должно достаться самому подходящему кандидату.

[Самый высокий процент успеха? Хм... Думаю тебе нужен Квайт Наннан. Его показатель успеха составляет девяносто пять процентов. Следующим иду я,] – ответил Бёрд.

Квайт Наннан имел наибольший процент успеха, в то время как Бёрд способен создавать более качественные зелья, получая за них дополнительный профессиональный опыт. Сравнив способности двух Алхимиков, Не Ян пришел к выводу, что Квайт Наннан гораздо лучше подходит для использования Ожерелья Желания.

[Посмотри свойства этого ожерелья и выбери, кто из вас больше подходит для его использования,] – сказал Не Ян, отправив Ожерелье Желания в свой почтовый ящик и указав Бёрда в качестве получателя.

Увидев характеристики ожерелья, Бёрд со свистом втянул в себя воздух. Будучи Алхимиком, он лучше всех понимал ценность этого удивительного предмета! Ремесленники вроде Бёрда много месяцев сидели в своих лабораториях и мастерских, чтобы достичь звания Продвинутого Алхимика. На текущем этапе игры многие ремесленники достигли границы Мастерского ранга, но в какой-то момент всем стало ясно, что преодолеть бутылочное горлышко между Продвинутым и Мастерским рангом будет невероятно сложно.

Без помощи какого-нибудь особенного рецепта Алхимики могут только бесцельно топтаться на месте. Таким образом, прорваться на уровень Мастера оказалось гораздо сложнее, чем казалось изначально.

И вот теперь перед глазами Бёрда появилось ожерелье, которое позволит Продвинутому Алхимику подняться на уровень Мастера, а Мастеру Алхимии – возвыситься до звания Грандмастера.

К сожалению, владелец ожерелья не будет получать профессиональный опыт. Фактически, Ожерелье Желания служит лишь усилителем для приготовления более сложных зелий. Кроме того, подобное ограничение было вполне уместным. Без него Ожерелье Желания может слишком сильно нарушить игровой баланс.

[На мой взгляд, это ожерелье нужно передать Квайт Наннану. С ним он немедленно начнёт варить зелья Мастерского ранга. Кроме того, когда-нибудь он сможет переключиться на зелья уровня Грандмастера или даже Мудреца,] – объяснил Бёрд.

Он по-прежнему работал управляющим Магазина Зелий Звездной Ночи и не мог тратить достаточно времени на изготовление новых зелий. Именно поэтому, будет выгоднее передать это ожерелье более свободному мастеру.

[В сокровищнице гильдии есть Мастерские рецепты для Зелья Здоровья и Зелья Маны. Пусть Квайт Наннан выучит их и немедленно начинает производство первых зелий,] – приказал Не Ян.

Даже в последние годы его предыдущей жизни зелья Мастеров продолжали считаться очень редким и дорогим товаром. Таким образом, на текущем этапе игры эти зелья вполне можно назвать читерскими.

Здоровье и мана высокоуровневых игроков, вроде Блейдлайта и Тан Яо, уже давно перевалила за отметку в несколько десятков тысяч единиц, поэтому Продвинутые Зелья больше не могли удовлетворить их потребности. С другой стороны, зелья Мастерского ранга могли мгновенно восстановить их здоровье и ману.

Имея при себе Мастерские Зелья Здоровья и Маны, игроки могут многократно увеличить свою боевую мощь. Таким образом, даже парочка Мастерских зелий может спасти рейдовую команду от вайпа в подземельях.

[Я всё понял,] – ответил Бёрд, немедленно отправившись решать этот вопрос.

После успешного создания Ожерелья Желания, настроение Не Яна заметно улучшилось. Какое-то время он продолжал истреблять механических големов, но ему так и не удалось найти ещё один Изумруд Жизни.

Перебрав свой инвентарь, Не Ян уже собирался возвращаться назад, когда очередной порыв ветра донёс до него запах моря.

«Эта область находиться рядом с морем…?»

Не Ян внимательно изучил карту, но ближайшее побережье располагалось в десяти минутах ходьбы на юг. Тот факт, что он смог почувствовать запах моря на таком солидном расстоянии, был крайне необычным.

«Море на юге… Эй, а разве это не Тихий Залив?»

Не Ян внезапно вспомнил, что один из его квестов связан с этой локацией. Покопавшись в журнале, он нашел нужный квест.

Ему нужно отправиться в Тихий Залив и найти девушку-дракона Вениту.

На данный момент, Не Ян практически не продвинулся в прохождении квеста «Легенда о Десяти Святых Паладинах», но тому есть вполне серьёзная причина – последний босс этого квеста слишком силён. Будь то предатель Брюин или адский пёс Цербер – оба монстра должны подождать, пока Не Ян не достигнет 100 уровня и не станет Танцором Теней. Только тогда у него появиться минимальный шанс на победу. Именно поэтому он продолжал откладывать прохождение этого квеста.

«Раз уж я всё равно здесь, можно поискать хотя бы квестовые подсказки», – пробормотал Не Ян.

Призвав Боевого Фолкнера, который наконец-то выздоровел, он отправился к южному побережью.

Ущелье Страха было окутано вечной тьмой. Вокруг Не Яна то и дело вздымались резкие порывы ветра, заставляя деревья качаться и шуметь пожухлой листвой.

Боевой Фолкнер, словно ураган, мчался через ущелье. В какой-то момент, вдалеке раздались звуки сражения, что вызвало неподдельный интерес Не Яна. Здесь есть игроки!

Где-то впереди с оглушительным грохотом взорвался шар элементальной энергии, озарив

тёмную чащу леса всеми цветами радуги. Раздался ужасающий рёв. Судя по громкости звука, казалось, что кто-то решил схлестнуться с боссом этой области, Чёрным Медведем Берсерком класса Лорд!

«Неужели кто-то и правда рискнул сразиться с Чёрным Медведем? Он же Лорд девяностого уровня!» – Удивлённо пробормотал Не Ян.

Даже он не осмелиться бросить вызов этому монстру. На текущем этапе игры этот медведь был одним из самых мощных и пугающих Лордов!

Увидев вдалеке яркое радужное сияние, Не Ян невольно содрогнулся. Это было заклинание Элементальной Сферы!

На данный момент в игре невозможно найти человека, который знаком с этим заклинанием лучше, чем Не Ян. В конце концов, в его предыдущей жизни, все сражения с Элементалистами выше сотого уровня обязательно сопровождались этим заклинанием. Убийственная сила Элементальной Сферы очень высока, поэтому Элементалисты швырялись этим заклинанием налево и направо. Если его не подводила память, Элементальную Сферу можно выучить только на 110 уровне.

Неужели кто-то из игроков уже прорвался через барьер 100 уровня и поднялся гораздо выше? Или он, каким-то образом, смог выучить это заклинание на более раннем уровне?

Немного обдумав эти возможности, Не Ян отозвал Фолкнера, активировал скрытность и направился к источнику шума.

После десятиминутного путешествия по темному лесу, Не Ян нашел укромное место для наблюдения. Выглянув из кустов, он увидел тело гигантского медведя, рухнувшее на землю далеко впереди. Его шкура была усеяна чёрными подпалинами от магических взрывов.

Осмотрев поле боя, Не Ян пришёл к выводу, что за время сражения Чёрный Медведь ни разу не смог выбраться из маленькой десятиметровой зоны, что указывало на чудовищную способность контроля толпы!

Рядом с телом Чёрного Медведя стояли два человека. Один из них наклонился, чтобы собрать трофеи, затем сказал что-то второму и оба направились прочь.

Не Ян осмотрел их с помощью Непостижимого Озарения.

Красви (Лорд): Уровень 120

Титулы: Пламенный Судья, Магистр

Это был NPC! Сердце Не Яна затрепетало от шока. Что же до второй фигуры, это был игрок Элементалист.

Такая комбинация выглядела очень необычно.

Не Ян не смог увидеть уровень и имя Элементалиста. Видимо у этого игрока тоже есть предмет, который позволяет скрывать информацию персонажа.

В тот момент, когда Не Ян активировал Непостижимое Озарение, Магистр Красви резко остановился. Он обернулся и начал внимательно осматривать лес, пока не остановил взгляд на укрытии Вора.

«Проклятье, он меня засёк!»

Не Ян моментально задержал дыхание и замер на месте. Он прекрасно понимал, насколько ужасающей силой может обладать Магистр 120 уровня, а тем более Магистр NPC. Если он приблизиться к Магистру ближе чем на шестьдесят метров и тот решит напасть, у Не Яна практически не останется шансов на спасение.

Самым неприятным аспектом в бою с Магистром было то, что рядом с ними невозможно использовать Свитки Неизвестной Телепортации. Даже если игрок успеет активировать свиток, магия Магистра может моментально отследить и вытянуть беглеца назад.

В своей прошлой жизни Не Яну доводилось несколько раз сражаться с Магистрами. Уже тогда они могли сколько угодно играться со своим соперником, и тот будет бессилен им помешать.

Даже Великий Вор 180 уровня может потерпеть поражение от руки Магистра 120 уровня.

Такова была разница в классе.

Именно по этой причине все игроки стремились достичь Мастерского класса, вроде Теневого Танцора и Магистра.

«Сэр Красви? Что-то не так?» – Спросил игрок, идущий рядом с NPC.

Красви молча покачал головой, после чего развернулся и продолжил свой путь.

Вскоре обе фигуры растворились во мраке леса.

Восприятие Магистра Красви оказалось слишком высоким, поэтому Не Ян не рискнул следить за ними. Его сердце колебалось между тревогой и любопытством. Как этот игрок убедил NPC

120 уровня помочь ему с охотой на монстров?

Не Ян на секунду задумался. Учитывая механику Conviction, существует не так много вариантов.

Во-первых, это может быть слуга. Когда игроки выполняют определённые квесты, у них есть шанс сделать NPC своим слугой. В качестве примера можно взять квест Не Яна о «Десяти Святых Паладинах». Если он сможет победить Цербера и освободит пленённых паладинов, у него появится возможность сделать Карси своим слугой.

Во-вторых, этот игрок может выполнять какой-то квест. Иногда NPC поддерживают игроков во время выполнения квестов, вроде миссии сопровождения или совместного убийства особых монстров.

В-третьих, он мог временно нанять этого NPC в качестве своего помощника. Божественный Найм Не Яна действует по тому же принципу, позволяя нанимать могущественных паладинов и использовать их в бою.

Что же до связи Магистра Красви и этого загадочного Элементалиста… Не Ян мог только строить предположения. У него не было реальной возможности раскрыть этот секрет.

Встретившись с этим игроком, Не Ян осознал, что соперники наступают ему на пятки. В мире Conviction можно найти огромное количество скрытых экспертов и просто талантливых игроков. Если он не форсирует собственное развитие, есть вероятность, что очень скоро его сбросят с позиции сильнейшего. Сам Не Ян воспринимал это достаточно спокойно, но для Племени Невероятных Людей его падение станет настоящий катастрофой.

Он должен как можно быстрее стать Танцором Теней. Нет, обычный Танцор Теней не достаточно хорош… Он должен стать Блистательным Танцором!

http://tl.rulate.ru/book/4003/629561