

Но Люк достиг 4 уровня всего за 2 дня.

"Мелкие кусочки опыта со временем складываются".

Он многократно перевыполнял все повторяющиеся квесты в деревне.

[4 серебра 95 меди]

Даже наворовал прилично игровых денег в награду.

"Жаль, нельзя украсть экипировку и деньги с жертвы. Зато украденные предметы можно продать".

Медь, серебро, золото, алмазы - валюта Агаса.

5 серебряных уже немало для новичка.

"Но есть проблема..."

Люк посмотрел в сторону:

"Видели того парня, которого выгнали из кузни?"

"А, это который якобы собрал предметы для квеста, а они исчезли?"

"Да, он говорит, что не понимает, куда они делись".

"Хах, не убежали же они сами!"

"И правда, чем он только думает".

Идеальных преступлений не бывает. Всегда найдутся свидетели.

Пока это считают бредом. Но частые "случайности" рано или поздно вызовут подозрения.

Захотят разобраться, в чём причина.

"Нужно действовать аккуратно, время от времени".

Мимо прошли стражники.

Они охраняли порядок в городах и следили за окрестностями.

Уровень этих NPC за 20. Даже с его умением он вряд ли сможет победить противника на 10 уровней выше.

Тем более в таком состоянии.

Значит, придётся быть осторожным, чтобы не привлечь их внимания.

Ведь в случае доноса или множества провалов ему конец.

"Хотя вряд ли до этого дойдёт, если я буду осторожен..."

Но один прокол - и всё, поэтому бдительность нужна.

"Ладно, я увлёкся воровством. Пора успокоиться".

Люк хотел взять себя в руки, как вдруг:

"Ого, этот парень раздобыл эпик!"

"Тише ты!"

"Просто улёт!"

Разговор, похоже, касался чего-то интересного.

"Чёрт, у меня никогда не было силы воли".

Люк мгновенно заинтересовался.

* * *

Как обычно в играх, в Агас присутствуют ранги предметов и персонажей.

От низшего к высшему: обычный, редкий, эпический, легендарный, мифический.

Игроки одновременно любят и ненавидят эту систему - из-за конкуренции и самоутверждения.

Все мечтают о предметах высокого ранга.

"И вот говорят, будто новичок в стартовой деревне раздобыл эпическую вещь?"

От обычных до легендарных, а также единственного пока мифического.

Эпический - всего лишь за редким. Но это в стартовой локации!

"Шанс выпадения там практически нулевой".

Дроп в Агасе очень низкий. Да и ограничений экипировки почти нет.

Так что эпик в стартовой зоне - большая редкость.

"Ого, повезло парню!"

"Просто фартануло".

"И что делать будешь? Сам наденешь или..."

Люк подслушал разговор двух игроков и нахмурился.

Если экипировать предмет - воровать уже бессмысленно.

Ведь в инвентаре его не будет.

"Не надевай, не надевай..." - взмолился про себя Люк, косясь на них.

К его облегчению, игрок ответил:

"Подумаю ещё. Говорят, эпик и выше сразу привязываются при экипировке".

"А, слышал об этом. Логично, эпика дорого продаются из-за опций".

"Поэтому сначала посмотрю цену".

"Окей, тогда сначала заберём награды за квесты?"

"Да, пойдём".

Несвойственная новичку осмотрительность. Но это как раз устраивало Люка.

"Вот как надо быть осторожным".

Он дождался удобного момента, когда они пошли за наградой.

"Идеальное место!"

Они стали в самый конец очереди, а Люк - прямо за целью.

Быстро оглядевшись, он активировал Выслеживание.

[Игрок: Тэджон Тэсэ Бьёнсэ]

[Выслеживание цели!]

[Идёт выслеживание...]

Сердце забилось от предвкушения.

[Желудь (85%)]

[Крольчатина (92%)]

[Ненужный хлам (74%)]

[Сломанный меч (44%)]

[Улитка (95%)]

[...]

Десятки предметов. Иногда прерывалось из-за взгляда цели, но уже найденное оставалось в списке.

"Где же этот эпик?"

Люк не понимал принцип нахождения вещей.

"Неужели они выстраиваются в порядке инвентаря?.. Тогда..."

И в списке всплыло нечто неожиданное:

"Это что?!"

<http://tl.rulate.ru/book/75487/3514786>