

--

Во время путешествия по направлению к деревне Гена Киран несколько раз останавливался, чтобы отдохнуть у деревьев и перевести дух. Выносливость его персонажа истощалась необычайно быстро, поскольку она напрямую зависела от того, насколько хорошо он мог себя контролировать.

Поскольку его умственная усталость была невероятно высока, скорость регенерации резко упала, а расход, соответственно, был очень высок. Обычно Киран преодолевал путь от подземелья Леса зверей до деревни Джина менее чем за час, но он останавливался каждые 10 минут, чтобы отдохнуть и потратить в три раза больше времени!

Единственным спасением Кирана было то, что его уровень заставлял ближайших монстров избегать его. В противном случае толпа сильных волков, несомненно, окружила бы его.

'Именно поэтому я не могу перенапрягаться без соответствующего виртуального оборудования. Мне нужна эта капсула, но сейчас она находится далеко за пределами моих финансовых возможностей', - внутренне простонал Киран, держась за дерево рядом с собой.

Текущий VR-шлем Кирана был крайне недостаточен во всех смыслах по сравнению с упомянутой им виртуальной капсулой. Виртуальные капсулы не только контролировали и помогали регулировать жизненные показатели игрока, но и скорость синхронизации была намного выше.

Даже самая низкокачественная виртуальная капсула поддерживала стопроцентную сенсорную эмуляцию, то есть каждое ощущение было точно таким же, как в реальной жизни.

Конечно, если пользователь желал, он мог манипулировать настройками и снижать их по своему вкусу. В конце концов, не каждый захочет испытать ощущение, что ему раздробили кость, находясь в игре. В реальной жизни это уже было невообразимой болью. Большинство людей пришли в игру, чтобы убежать от жизни, а не испытать ее снова.

И наоборот, некоторые люди с удовольствием испытали бы такие ощущения. Например, люди с болезнями, которые влияли на их способность чувствовать или двигаться, оставляя их прикованными к креслу или кровати до конца их естественной жизни.

Более того, 2-кратное замедление времени делало его еще более приятным, давая обычным людям достаточно времени, чтобы отрешиться от реальности своего ужасного положения. День в Zenith Online был равен половине дня в реальности. Даже у людей, привязанных к обязанностям, было время, чтобы насладиться игрой на самом обычном уровне и поддерживать относительно неплохой прогресс.

Если их целью не было соревноваться с теми, кто играл ради заработка, то они обязательно получали удовольствие от игры.

Тем временем Киран наконец-то накопил достаточно энергии, чтобы продолжить свой путь в деревню. Даже если Киран добавит еще очков к Жизнеспособности и Выносливости, это не повлияет на его текущую ситуацию.

Это не было проблемой характера Кирана, поэтому его нельзя было успокоить никакими действиями в игре. Кирану нужен был отдых. Но он не мог пока выйти из игры. Даже если у него был огромный перевес над остальными, ему все равно нужно было завершить квест, чтобы получить награду.

Поэтому Киран потащил свое тело обратно в деревню Гена, прибыв туда почти через полтора часа после выхода из подземелья. Первой его остановкой был Зал Воинов. Однако, прежде чем войти, он экипировал все свои доспехи и оружие. Он уже понял характер Шрама; Кирана будут ругать, если он войдет в зал, выглядя как нищий.

Как только он вошел в Зал Воинов, Шрам поднял голову и посмотрел на Кирана со слабой улыбкой. В его зрачках плясало багровое сияние, когда он встал со своего кресла, похожего на трон, и подошел к Кирану, медленно и громко хлопая в ладоши.

"Похоже, ты выполнил данное тебе задание. И, кажется, даже перевыполнил", - сказал Шрам. Через мгновение он остановился перед Кираном и тихонько вдохнул. Гордая ухмылка появилась на его лице, когда Шрам удовлетворенно кивнул.

"Я чувствую на тебе запах крови сильного зверя".

"Это потому, что здесь есть немного", - сказал Киран и открыл небольшой пузырек. Хотя в задании ничего не говорилось о квестовом предмете, он все равно выпал из Грифара после того, как Киран очистил подземелье. Это был небольшой пузырек, содержащий жидкость, странно похожую на кровь.

□ Кровавая эссенция (квестовый предмет)

Ранг предмета: Редкий

Ранг предмета: Исключительный (54)

Описание: Конденсированная сущность монстра. Эссенция обладает всеми свойствами зверя, из которого она получена. Ее можно использовать различными способами, но наиболее распространенными являются алхимия и ковка. □

Шрам выхватил пузырек из ладони Кирана и подбросил его вверх, бросив на предмет лишь беглый взгляд. За секунду он разобрался во всех деталях и улыбнулся Кирану. Внезапно пузырек застыл в воздухе, а Шрам сделал легкое движение.

"Ты хорошо справился".

□Система: Вы завершили квест "Задание воина"! □

□System: Вы получили 5 серебряных монет.□

□System: Ваша благосклонность к Шраму увеличилась на 50 пунктов! [Статус: Дружелюбный]□

□Система: Вы повысили уровень! [Lv.17 → Lv.18]□

□System: Вы получили 5 нераспределенных очков атрибутов и 2 очка навыков.□

"Поскольку ты хорошо поработал, будет вполне уместно, если я вознагражу тебя, не так ли? Убедись, что стоишь спокойно", - приказал Шрам.

Киран ответил слабым кивком. По правде говоря, он вообще не хотел двигаться. Поэтому приказ стоять на месте вовсе не казался ему приказом.

Внезапно Шрам щелкнул пальцем, и пузырек с эссенцией крови босса разбился вдребезги. В глазах Шрама вспыхнул багровый блеск, и он медленно провел пальцем по пустому пространству. В ответ кровь последовала его указаниям.

После этого Шрам щелкнул пальцем, отчего эссенция полетела в сторону Кирана, пробив его грудь. Удивительно, но после этого действия не было никакой боли. Эссенция крови босса вошла в тело Кирана, но он почувствовал несколько приятное ощущение, которое быстро прошло.

Взамен исчезновения приятных ощущений перед глазами Кирана появилось несколько уведомлений.

□Система: Сила увеличилась на 11 пунктов.□

□Система: Жизнеспособность увеличилась на 10 пунктов.□

f□□e□□□□□□□□.c□□.

□System: Выносливость увеличилась на 7 пунктов.□

Глаза Кирана расширились от удивления. Он не знал, что Эссенция Крови обладает таким эффектом. В некоторых случаях она была даже лучше, чем зелья, приготовленные подмастерьями-алхимиками!

Однако Киран почувствовал, что что-то не так, потому что в описании не было прямого упоминания этого свойства. В результате Киран повернулся к Шраму со скептическим

взглядом.

"Неужели вся Эссенция Крови обладает таким эффектом?"

Шрам покачал головой с гордым выражением лица, практически игнорируя скептический взгляд Кирана.

"Нет, совсем нет. Разве ты не говорил раньше, что я должен дать тебе особую награду? Вот что это такое, и это достигнуто с помощью характеристики моего опыта. После того, как вы сделали больше, чем нужно, конечно, я должен ответить вам тем же".

□Система: Благосклонность Шрама к вам увеличилась до ?Заинтригован!

"Понятно", - кивнул Киран, прежде чем окончательно занять место. Он взглянул на свою статистику, а затем тихо покачал головой с трудночитаемым выражением лица.

□Имя: Аатрокс

Lv.18 (Опыт: 0/30,000)

Класс: Воин

Титул(ы): Нет

-----

[?Stats?]

Здоровье: 535/535 (0.2 НР реген/сек)

Мана: 130/130 (0,15 МР регена/сек)

Выносливость: 150 (0,15 регена выносливости/сек)

Сила атаки: 202

Защита: 127

-----

[?Атрибуты?

?Сила: 85 (58 + 27 + 0)

?Интеллект: 20 (20 + 0 + 0)

?Ловкость: 44 (41 + 3 + 0)

?Выносливость: 40 (20 + 20 + 0)

?Контроль: 30 (30 + 0 + 0)

?Жизнеспособность: 45 (30 + 15 + 0)

?Восприятие: 50 (50 + 0 + 0)

□□□□□□□□□□.c□m

[Unassigned Stat Point: 10]

[Очки навыков: 4] □

Первое, что привлекло внимание Кирана, - это его Опыт. Хотя квест давал повышение уровня, он стирал весь прогресс, достигнутый в награду за достижения. Хотя это был компромисс, Киран все равно считал его приемлемым. Вскоре он сможет получить достаточно опыта, чтобы достичь 20-го уровня и начать переход в класс 1-го уровня.

Вторым вопросом, который существенно повлиял на Кирана, было состояние его статистики. Даже рыцарь того же уровня не имел стопроцентной вероятности обладать таким же количеством здоровья и защиты, как он.

К сожалению, Киран заметил, что в будущем ему предстоит многое исправить в своих показателях. На данный момент он был слишком медлителен для выполнения более сложных задач, которые он задумал. Более того, его Контроль начал значительно отставать.

Хотя Сила была его общим фокусом, он не мог раскрыть весь потенциал этого Атрибута без присутствия Золотого Соотношения. Это стало еще более очевидным после повышения класса.

Помимо вопросов, связанных с его статистикой, Киран был больше удивлен добычей, оказавшейся в его распоряжении. Несмотря на то, что он не стал забирать снаряжение у босса, а оставил это другим, в его инвентаре было полно серебряных и медных монет. Пожалуй, даже у игровых организаций, которые занимались добычей золота, не было столько

ликвидных средств, как у него.

Поскольку он не взял большую часть снаряжения, партия позволила ему оставить себе почти 60% монет, заработанных во время бега. В результате у Кирана было около 45 серебра, включая вознаграждение за квест и достижения.

Единственным недостатком его нынешней ситуации было то, что Деревни новичков не давали доступа к определенным системам, не было и аукционного дома. Поэтому игрокам пока придется устанавливать временные прилавки для продажи своих предметов.

Подумав, Киран открыл почтовую систему и отправил Альтаиру все имеющееся у него бесполезное оборудование, приложив к нему сообщения о том, что с ним делать. У него не было времени на продажу, тем более что он хотел поскорее выйти из системы.

Закончив все это, Киран посмотрел на Шрама, у которого, если принять во внимание его обычное поведение, было необычное выражение лица.

"У меня вопрос, Аатрокс. Знаешь ли ты, что такое берсерк?".

Дзинь!

□Система: Вы запустили скрытую квестовую линию! Вы можете продолжить квест в зависимости от вашего ответа и действий.□

Глаза Кирана сверкнули от возбуждения, когда он прочитал это сообщение, несмотря на свое измученное состояние. Заслужив интригу Шрама, помимо нескольких других факторов, Киран мог начать смену своего особого класса!

<http://tl.rulate.ru/book/77448/2988309>