

Скрытые квесты было очень сложно вызвать в Zenith Online, поскольку они требовали от пользователя выполнения множества строгих требований. На самом деле Киран знал только о двух скрытых квестах в деревне Гена. Однако если кто-то выполнял один из квестов, он не мог активировать второй.

Оба Скрытых квеста были связаны с принятием какого-то особого задания. В случае с Кираном его квест касался класса Берсерк, так как это был единственный класс, упомянутый Шрамом. Естественно, Киран знал об этом классе и обо всех деталях, касающихся его сильных и слабых сторон. Он просто не знал, как обладатели этого класса получали его в прошлом.

Теперь Киран понял, что это было скорее произвольное решение Шрама, принятое после оценки многих воинов. Пока что Киран был единственным воином с исключительным потенциалом и скоростью роста, который предстал перед Шрамом. В настоящее время в игру входили обычные игроки, поэтому их уровни варьировались от 1 до 4.

Между тем, люди, игравшие с момента появления игры в сети, были примерно 8-го уровня или около того. Но игроки более высокого уровня приближались к Lv.10, особенно те организации, которые приобрели "руководства" Кирана и потратили время на то, чтобы сформулировать жизнеспособные четкие стратегии на основе предоставленной информации.

Проще говоря, уровень Кирана был почти в два раза выше, чем у других игроков, благодаря Медальону Роста. Без этого предмета его прогресс был бы на одном уровне с его бывшей партией. Но благодаря медальону Кирану не нужно было беспокоиться о том, что после выхода из игры он останется в пыли.

Чтобы обеспечить равные возможности, каждый регион Zenith Online обладал своей долей уникальных возможностей. Поэтому Кирану не нужно было напрягаться, чтобы максимально использовать каждое раннее преимущество. Пока он выбирал правильные возможности, он мог разделить свое внимание между развитием жизни и силы.

Что касается вопроса, заданного Скармом, Киран на мгновение задумчиво потер подбородок, прежде чем молча кивнуть. "Я слышал об этом раньше. Это специализированный путь, который может выбрать Воин".

"Хорошо", - кивнул Шрам с довольным блеском в глазах. Однако он не выглядел полностью довольным. Он скрестил руки, глядя на Кирана властным взглядом. "Что определяет берсерка?"

"Что определяет берсерка", - мысленно повторил Киран. Вместо ответа Киран закрыл глаза, слабо улыбнувшись. Берсерк - это класс, с которым он был хорошо знаком. Этот класс славился своей разрушительной силой и устойчивостью к внешней силе. Кроме того, он становился сильнее во все более опасных ситуациях.

Киран грелся в лучах славы всех своих подвигов, наслаждаясь воспоминаниями. Он видел себя

с огромным мечом невообразимой тяжести, разрушающим поле боя одним мощным ударом.

Более того, он наблюдал, как бесчисленное множество людей бежали с его позиции, но делали это безуспешно, потому что его великое оружие уничтожало их с одного удара. Даже люди схожего калибра не могли выдержать более нескольких минут боя, прежде чем падали перед властным присутствием Кирана.

Насладившись этими воспоминаниями, Киран почувствовал, что отдал бы все, чтобы вернуться в то царство силы. Поэтому он открыл глаза с глубоким взглядом в глазах. "Что определяет берсерка, так это его способность выстоять под натиском многих опасностей. Сила, позволяющая с силой сокрушить противника и выйти победителем, противостоя огромным силам".

Выслушав ответ Кирана, на лице Шрама появился неподдельный шок, который вскоре сменился безграничной гордостью. "А что, если я скажу вам, что есть Берсеркер, который обладает этими качествами, но усиливает их намного больше обычного стандарта, входя в тот вид силы, который доступен не всем массам?".

"Существует ли такой берсеркер?" спросил Киран, изо всех сил притворяясь невеждой. Конечно же, он знал о существовании такого берсеркера! Иначе он не стал бы пытаться подружиться со Шрамом.

"Несомненно. Я - живое доказательство такого характера", - ответил Шрам.

После этого в присутствии Шрама произошла небольшая перемена. От него исходила мощная багровая аура, а выражение его лица стало диким, так как его тело покрылось черными отметинами. Кроме того, броня вокруг его тела потрескалась и рассыпалась, обнажив точеное тело, выкованное, казалось, богом с особым вниманием к деталям.

Как только появилась эта аура, Шрам сменил свое облачение на снаряжение, сделанное из шкуры невообразимо сильного зверя. Шраму не нравились тяжелые доспехи. Вместо этого он надел специально изготовленное облачение, которое обладало гибкостью кожаных доспехов, но при этом имело вес тяжелых доспехов, полностью освобождая его движения.

В то же время Киран наконец-то узнал истинную информацию о Шраме.

□Lv.515 Кровавый герой, Шрам (*Мифический)

Класс: Кровавый изверг (истинный берсеркер)

Здоровье: ??? (100%)

Аффилиации: ?War Deity Council? ?Убежище Героя? □

Челюсть Кирана упала в отчаянии. Несмотря на то, что Киран знал общую информацию о

Шраме к середине игры, он не знал, что его уровень настолько высок в начале игры. В прошлом он встретил Шрама в одном из мировых квестов, но в то время его уровень уже превышал 600 Lv. В то время как большинство игроков были только выше Lv.150.

'Как я и думал, этот чувак - абсолютный монстр. Не говоря уже о том, что он не совсем мифический NPC', - подумал Киран, заметив странность в ранге NPC Шрама. На самом деле, способности Шрама были сильнее, чем у обычного NPC того же уровня.

Он был так называемым Мифическим героем, то есть сыграл ключевую роль в поддержании относительного мира в Zenith Online. Всего семь человек были названы Мифическими героями. Каждый из них обладал наследием, которое мог получить только один игрок.

К сожалению, получение этого наследия также заставляло этих персонажей принимать неизбежные квесты. В случае с Кираном он, несомненно, должен был в какой-то момент посетить и Святилище героя, и Совет божества войны.

Между тем, Шрам, раскрывший свою истинную силу, означал, что он не сможет долго оставаться в деревне Гена. Вскоре ему придется отправиться в другое место.

"Я согласился прийти сюда только для того, чтобы найти достойную свежую кровь. Кого-то, кто способен принять мантию Истинного Берсеркера, не запятнав себя никакими другими путями. Чем раньше я найду такого человека, тем больше потенциал для роста. Скажи мне, ты заинтересован в том, чтобы принять мою просьбу?" спросил Шрам, сдерживая свой напор. Если бы он дал ему волю, он бы уничтожил все Залы.

Даже защитные массивы не могли сдерживать силу Мифического Героя!

"Без сомнения. Я более чем готов идти по этому пути", - торжественно ответил Киран, но не смог скрыть своего волнения. Как правило, сложность классных заданий совпадала с оценкой класса. Однако общей сложностью можно было манипулировать. Например, стандартные классовые задания варьировались от легкого, среднего и трудного.

Чем сложнее квест на повышение, тем выше награда.

Шрам слегка наклонился вперед и улыбнулся, обнажив несколько невероятно острых зубов. Его клыки были похожи на клыки свирепого волка! "Если то, что ты говоришь, правда, то тебя придется оценить".

Киран потрясенно поднял бровь, ведь он еще не достиг 20-го уровня. Как он мог принять квест на повышение класса, не достигнув необходимого уровня? Неужели Шрам действительно мог так обойти правила? Однако на многие вопросы Кирана были получены ответы, когда система показала "оценку", о которой говорил Шрам.

'Черт! Меня обманывают, говорю вам! недовольно нахмурившись, подумал Киран.

Дзинь!

□ Система: Хотите ли вы принять скрытый квест "Первопроходец Пути Берсерка"? [Y / N]?□

□ Первопроходец Пути Берсерка (скрытый квест)

Ранг квеста: SSS

Рекомендуемый размер партии: 1

Рекомендуемый уровень партии: 18

Цели: Хотя личность Шрама как мифического героя крови принесла известность Пути Берсерка в королевствах и империях мира, он не является родоначальником этого пути. Поэтому он не имеет исключительного права даровать вам этот прославленный путь. Хотя его мнение о тебе выше остальных, только с благословения своего господина он может позволить тебе принять эту мифическую мантию. В присутствии багрового сияния весь потенциал будет раскрыт!

- Встретьтесь с владельцем оригинала. 0/1

- Войдите в "Дикие земли". 0/1

- Добейтесь признания хозяина Шрама. 0/1

- Верните письмо Шраму, не прочитав его содержимое. 0/1

Награды:

- Возможность пройти квест "Истинный берсеркер". квест на повышение

- Почетное расположение к Шраму

- Эксклюзивный учитель (Шрам)

- ?Нулевая потеря потенциала? [Черта]

- 50,000 опыта

Штраф за неудачу:

- Потеря навыка "Истинный берсерк"? Квестлайн

- Возврат к стандартному ?Берсеркеру? Квестлайн на повышение

- Благосклонность Шрама будет зафиксирована на нейтральном уровне (0).

*Специальное примечание: Возможность быстро стать сильнее перевешивает медаль. □

□ Предупреждение: Срок действия этого квеста истекает, если владелец оригинала не будет встречен в течение одной естественной недели.□

Естественная неделя - это неделя времени на Земле. Если это не оговорено особо, все свертывания навыков, таймеры квестов и другие функции, связанные с продолжительностью, в игре действовали в соответствии с течением времени Zenith Online. Только специальные квесты, такие как вышеупомянутый Скрытый квест, не имеющие точного таймера квеста, могли выдавать предупреждения, используя естественное время.

□r□□□□□□□□□□.c□□

□ Предупреждение: Этот квест автоматически провалится, если вы не получите признание мастера.□.

□Предупреждение: Провалив этот квест, вы автоматически установите класс берсерка в качестве вашего повышения класса.□

После прочтения информации оказалось, что оценку будет проводить не Шрам, а его хозяин! Даже Киран не знал о каком-то таинственном мастере. 'Я никогда не знал, что этот парень не был тем, кто создал этот путь... подумать только, он получил его от кого-то другого. Если это правда... то насколько силен этот так называемый мастер?

Более того, похоже, что этот квест был задан в Диких землях! Дикие земли имели второе название для всех, кто ниже 100-го уровня - Запретные просторы. В Диких Землях обитало не только множество невероятно сильных врагов, но и множество диких рас, населяющих это место.

Как следует из названия, это были просторы земли, соперничающие со всеми четырьмя континентами Zenith Online. Северный континент - Нелориас. Южный континент - Слазоя. Западный континент - Вайкрун. Восточный континент - Энира.

Тем не менее, Киран все равно согласился, несмотря на предупреждения и загадки, окружающие этот квест. Даже его знания игры не помогли бы справиться с этим заданием, потому что оно выходило за рамки его компетенции!

К счастью, награда была заманчивой, особенно черта, которую он никогда раньше не видел. 'Нулевая потеря потенциала? Интересно, она так же полезна, как и остальные награды? Хотя

есть только один способ узнать это".

<http://tl.rulate.ru/book/77448/2988338>