

--

Находясь по ту сторону холодного взгляда Кирана, Аспайра задрожала. Это не было похоже на выражение, которое должно быть у нормального человека. Этот взгляд был своего рода сдерживающим давлением, которое мог выдержать только тот, кто пережил жестокие сражения.

Однако, учитывая стандарт реализма, который Киран испытал в прошлом, в сочетании с обучением у людей, которые регулярно участвовали в военных операциях, было понятно, что Киран мог выпустить ужасающий взгляд - достаточно ужасающий, чтобы подавить все действия Аспайры.

"Э-э-э... Аатрокс, почему такое выражение?" пробормотала Аспайра почти хрупким тоном. Меньше всего ей хотелось, чтобы проблема вышла из-под их контроля. В конце концов, по тому, как держались нападавшие, Аспайра могла сказать, что они были единым сплоченным отрядом.

Одна только эта сплоченность заставляла Аспайру чувствовать, что за ними должна стоять какая-то сила. Хотя Аспайра не была особо осведомлена о классификации этих организаций, тот факт, что она была беззащитна перед ними, пугал ее.

Кроме того, она не могла не задаться вопросом, не было ли их больше.

"Потому что они ошиблись в выборе цели, и в результате они втянули в это вас, ребята", - сказал Киран. Их действия слишком сильно напомнили Кирану о том, как Золотая бригада применяет силовые методы. Это затронуло болезненное место внутри Кирана.

Естественно, Киран должен был ответить, затронув это болезненное место, иначе его ярость не утихнет. После небольшой паузы Киран успокоился и оценил проблему должным образом, вернув свое внимание к Аспайре.

"Сколько их было за это время? А также, сколько монет вы в итоге обронили?" спросил Киран. Если они уронили слишком много, Кирану придется внести некоторые коррективы.

Горькая улыбка Аспайры стала еще глубже, когда она вспоминала это событие. "Сначала их было около 20, но они были вынуждены вызвать подкрепление, когда Альтаир расправился с их лидером и еще тремя одновременно. Что касается брошенных монет... ну, э-э-э".

"Выкладывай", - вмешался Киран прямым и почти суровым тоном.

"Я один бросил более 30 серебряных монет. Я не знал, что смертная казнь стала такой страшной!" Аспайра хныкала. Ей казалось, что система абсолютно безжалостна. Как она могла оправдать такое количество предметов и опустошение инвентаря?

Однако Киран просто покачал головой со сложным выражением лица. Он хорошо знал, как система Zenith Online относится к тем, кого считает слабаками. Чем больше человек был подвержен смерти, тем суровее были последствия. Короче говоря, смертная казнь была разработана для того, чтобы стимулировать игроков работать над своей живучестью.

Слабым не было места в высшем эшелоне Zenith Online, поэтому те, кто продолжал умирать, лишь отставали от остальных. Точно так же "Зенит Онлайн" был беспристрастен и в том, что касалось последствий. Если игроки-жертвы наказывались за слабость, то противная сторона наказывалась за мстительность.

Как уже упоминалось, если вы нападали на товарища, это не только увеличивало вашу репутацию, но и активировало систему РК. Система РК была двухмерной системой, поскольку в ней были и агрессор, и защитник.

Если обороняющийся побеждал в бою, то он не получал "Бесчестье". Однако если агрессор, имя которого сразу же приобрело бледно-красный оттенок, умирал, он получал повышенную смертную казнь, связанную с соответствующим уровнем Бесчестья.

Стадии позора варьировались от первой до пятой степени, причем для достижения каждой из них требовалось все более отвратительное достижение. Но достичь первой-третьей степени было легко, потому что их последствия были не такими ужасными, как у двух последних. Не говоря уже о том, что регулярно генерируя Бесчестье, вы рискуете получить постоянное значение Бесчестья.

Хотя вначале это может показаться безобидным, это может сильно подорвать шансы игрока на установление отношений с важными персонажами или организациями, особенно с праведными или справедливыми.

"Тогда так не пойдет. Я верну часть монет, которые вы мне дали", - сказал Киран. Но, заметив перемену в выражении лица Аспайры, он быстро продолжил: "Прежде чем ты начнешь, это временно. Я ожидаю, что ты вернешь то, что я тебе дам, как только ты правильно устроишься. Это понятно?"

"Ладно, хорошо. Это подойдет", - согласилась Аспайра, уступая предложению Кирана.

Что-то подсказывало ей, что она не выиграет, даже если продолжит отказываться от предложения. Не то чтобы Киран был бескорыстным человеком, он просто не верил в то, что кто-то, не связанный с ним, может страдать из-за дела, в котором он не замешан.

□□□□□□□□□□.c□m

Одним из кардинальных правил Кирана было то, что ни невиновные, ни бессильные не должны быть втянуты в продолжающийся конфликт. Тот, кто так поступал, был не только подонком, но и не имел права называться человеком.

После этого Киран вышел из магазина, заметив, что иконка Альтаира появилась в сети. Было

уже довольно поздно, поэтому Киран решил, что тот, должно быть, задержался дольше, чем заявлял, чтобы, скорее всего, воспользоваться преимуществами Медальона Роста.

Неожиданно Альтаир послал Кирану запрос на видеозвонок, как только он вошел в систему. Киран ответил, соединив звонки вместе. Поняв, что Аспайра уже там, Альтаир понял, что ему не нужно вводить Кирана в курс дела. Тем не менее, было еще кое-что, о чем ему нужно было поговорить.

"Йоу! Ты недавно заглядывал на форум?" спросил Альтаир.

"Нет", - признался Киран. Он был слишком занят подготовкой встречи с доктором Райли, чтобы обращать внимание на что-то, связанное с форумом игры. "Может быть, есть что-то важное, что я пропустил?"

"Ну, я полагаю, это будет зависеть от тебя. Я имею в виду, что мы уже получили первое достижение. Хотя не могу соврать, еще одно совсем не помешает", - пожал плечами Альтаир.

Киран солгал бы, если бы сказал, что слова Альтаира его не заинтриговали. Накопление достижений не только принесет награду, но и, если их будет достаточно, может напрямую повлиять на их положение в Гильдии авантюристов, когда они зарегистрируются как официальные авантюристы.

"Что это?" с любопытством спросила Аспайра.

"Похоже, прошло достаточно времени. Мировые боссы начинают появляться на полях выравнивания во всех деревнях новичков! Но, заметьте, они не обычные. Все они редкие!" - воскликнул Альтаир, сверкая глазами. воскликнул Альтаир с сияющими глазами.

Привлекательность редкого мирового босса вызвала у него практически слюноотделение.

Проведя в сети приличное количество времени в первый день, Альтаир ознакомился с некоторыми рангами монстров и боссов. Хотя они не были идеальными, он предположил, что мировые боссы должны быть, по крайней мере, такими же сильными, как боссы подземелий.

Однако Киран покачал головой на наивное волнение Альтаира. "Ты ведь знаешь, что Мировой Босс и Босс Подземелья - это две совершенно разные вещи? Тебе действительно не стоит сравнивать Босса Подземелья с Мировым Боссом".

"Что...? Почему нет?" пробормотал Альтаир со слегка подавленным выражением лица, скрывающимся за его шарфом.

"Во-первых, как следует из названия, мировой босс - это босс, открытый для всего мира. Теперь ты можешь сказать мне, что это значит?"

Сначала Альтаир ссутулил брови, глядя на Кирана. Но через несколько секунд все изменилось.

На лице Альтаира появилось выражение понимания. "Ах! Проклятье, здесь нет ограничения по количеству участников, как в подземелье!"

"Именно."

Мировой босс был совершенно не похож на босса подземелья. Его атрибуты были не только экспоненциально выше, но и здоровье было рассчитано на то, что для его убийства объединятся несколько человек. Конечно, это также означало, что распределение опыта, приложенного к мировым боссам, значительно отличалось.

"В стартовой зоне появляется только один из них, верно?" спросил Киран с игривым блеском в глазах. Возможно, босс такого уровня был именно тем, что ему нужно, чтобы как следует подготовиться к квесту. Более того, если бы он находился в соответствующем регионе, он мог бы даже использовать свой навык торговли, если бы представилась такая возможность.

"Да, сэр! Вы попали в самую точку. Итак... мы снова объединяемся?" взволнованно спросил Альтаир.

Однако, прежде чем ответить, Киран на мгновение посмотрел на экран Аспайры. Если бы эта информация была обнародована, то многие стороны бросились бы на поиски региона, в котором появится мировой босс. Среди этих людей Картель Теней также должен мобилизовать свои силы.

По этой причине Киран не был уверен, лучше ли Аспайре остаться в городе или отправиться с ними на поиски босса. Кроме того, оставалась проблема с Сигнусом и Ситиком. Их уровни также были значительно ниже. Опыт, полученный от босса, мог восполнить их потери, если не больше.

В конце концов, Киран решил предоставить это решение тем, кто пострадал.

"Если вы двое, я готов искать босса. Нет причин, по которым мы не должны стремиться к большему опыту, верно?"

"Хорошо, тогда мы все встретимся в деревне Гена, если так".

Выйдя из магазина свитков, Киран сразу же заметил последствия слухов, циркулирующих на форуме. Поток игроков выше среднего Lv.9 устремился из деревни Гена в направлении Клыкастого леса.

Киран не пытался угадать, что это за босс, потому что возможных ответов было слишком много. Если бы он подготовился к неправильному варианту, все было бы бесполезно. Поэтому Киран решил вообще не готовиться. С его нынешним снаряжением он уже был сравним с персонажем 22-го уровня без повышения класса.

Примерно через 25 минут Ситик и Сигнус вошли в игру с интервалом в десять минут друг от друга. После входа в систему они встретились у входа в деревню Гена с извиняющимся видом.

Прежде чем они успели выразить свою печаль, Киран поднял руку. "Не волнуйтесь. Вы не виноваты. Иногда игра идет именно так. Я не удивлюсь, если вы, ребята, не единственные, кто пострадал от привычек Картеля Теней".

Теперь, когда все были в сборе, Киран повел всех в сторону Клыкастого леса. Однако, в отличие от остальных, Киран двигался медленно. Он не спешил на встречу с мировым боссом. Ему нужно было дать ситуации время созреть.

Тем временем он разработал несколько планов, которые можно было реализовать прямо сейчас.

<http://tl.rulate.ru/book/77448/2988625>