

--

Последнее заявление Шрама не ускользнуло от внимания Кирана. Готовить себе мучения?

Ни в коем случае эта фраза не звучала приятно. Более того, вступление к уроку рисовало довольно мрачную картину для того, кто отважится пойти по этому пути. Учитывая все, что он собрал, Киран сразу же отнес эти слова к условиям квеста.

Если бы это было не так, зачем бы еще Шраму произносить такие зловещие слова? Он не любил шутить, поэтому все, что говорил Шрам, следовало воспринимать всерьез. В противном случае последствия того, что он не прислушался к его предупреждению или совету, будут зависеть от получателя.

Учитывая все вышесказанное, Киран с силой выдохнул, готовясь к любой нелепости, которая ожидала его в деталях квеста. На самом деле, Киран даже приготовился к худшему, чтобы не получить самый тревожный шок в своей жизни.

Однако это все еще не было выполнено идеально, так как он не совсем знал квалификацию, необходимую для успешного получения класса. В лучшем случае это было неточно, так как он сделал несколько умозаключений, основываясь на своем опыте.

□ Возникновение истинного берсерка I (Скрытый, повышение класса)

Ранг квеста: SSS

Рекомендуемый размер партии: Соло

Рекомендуемый уровень партии: 20

Задачи: Выбрав путь Истинного Берсерка, полный кровавой бойни, вы должны пройти путь, залитый кровью - как вашей, так и ваших противников. Безумие Истинного Берсеркера питается хаосом, который находится между абсолютно белым и черным. Как воплощение силы, мести и безжалостности, чтобы сохранить контроль над собой, рекомендуется многократное повторение мастерства. Истинный Берсеркер будет нести разрушения, где бы он ни ступал по небосводу.

- Соберите эссенцию крови элитных монстров 20-го уровня или выше. 0/500-.

- Соберите эссенцию крови специальных элитных монстров 20-го уровня или выше. 0/200

- Соберите эссенцию крови монстра-чемпиона 20-го уровня или выше. 0/3

- Соберите очищенную эссенцию крови редкого босса уровня Lv.20 или выше. 0/1

Награды:

- ?True Berserker's Emergence II?

- 5 золотых

rwvll.o

- 200,000 опыта

- ?Сундук с сокровищами редкого класса?

Штраф за неудачу:

- Понижение в ранге до ?Берсерк? Класс

- Полная потеря ?Истинного берсерка? Наследие

- Снятие ?Нулевой потери потенциала?

Ограничение по времени: 48 часов

*Специальные примечания: Пустынный путь, пройденный в одиночку, предназначен для человека с большой внутренней силой. □

Несмотря на то, что Киран готовился к абсурдным требованиям квеста, его челюсть отвисла в отчаянии. На несколько секунд он потерял дар речи, прежде чем Киран смог прийти в себя и объяснить, что от него требуется.

'48 часов?' подумал Киран, все больше хмурясь.

Задание было довольно сложным для выполнения за такой короткий промежуток времени. Не говоря уже о том, что через день у него должна была состояться встреча. Несмотря на то, что на выполнение задания ему было дано 48 часов, Киран должен был уложиться в отведенное ему время гораздо быстрее.

Его целью было повысить свой класс до встречи с доктором Райли. Однако шансы на достижение цели продолжали уменьшаться, особенно когда он сосредоточился на названии квеста.

Римская цифра, прикрепленная к квесту, означала, что это не единственный сегмент квеста в

серии. Их может быть один, может быть два, может быть даже три! Когда речь заходила о подобных квестах, ничего нельзя было сказать, потому что они не давали никаких предварительных указаний о том, насколько далеко они могут зайти.

Помимо ограничения по времени, Киран также беспокоился о количестве монстров! 500 элитных? Даже если он сможет убить их магией в течение двух-трех минут, это будет более 16-24 часов, потраченных только на убийство самых слабых монстров.

К сожалению, требования становились все более разрушительными по мере того, как Киран продвигался по списку.

Не обращая внимания на Элит, Кирану требовалась Эссенция крови 200 Особых Элит! Это условие было просто смехотворным, потому что, в конце концов, Особые Элиты были монстрами наравне с Хрулхаром, которые превосходили его в определенных аспектах боя.

Что еще хуже, Кирану требовалась Эссенция Крови от монстров-чемпионов. Это была чудовищная категория, с которой Кирану еще предстояло столкнуться. Каждый монстр-чемпион сам по себе был головной болью. Они были примерно на 50% сильнее, чем Особые элиты того же уровня.

По мнению Кирана, самым худшим в этом задании были два последних условия. Во-первых, он должен был победить босса! Во-вторых, минимальный порог принятия задания - Lv.20.

Как уже упоминалось ранее, 20-й уровень был критическим уровнем как для монстров, так и для игроков. В то время как игроки могли повышать свой класс, монстры получали присущие им баффы без необходимости выполнять какие-либо предварительные требования.

Все их атрибуты значительно увеличились, особенно защита. Благодаря этому большинство классовых повышений, требующих уничтожения монстров, можно было пройти в команде. К сожалению, ситуация с Кираном была не столь приятной; она граничила с пыткой!

Это был исключительно одиночный квест, поэтому ему было запрещено развлекаться с кем-либо.

Скрытые квесты действительно славились своей абсурдностью. Однако Киран постепенно понял, почему они были разработаны именно так. Обладатель Героического наследия должен был доказывать свою состоятельность на каждом шагу.

К счастью, Киран не был совсем безнадешен. В его распоряжении было несколько преимуществ, которые ему еще только предстояло исследовать.

Тем временем Шрам улыбнулся Кирану. "Это не слишком требовательно, не так ли? Это небольшое задание должно быть выполнимым. В конце концов, это совсем не похоже на то, с чем нам пришлось столкнуться в прошлом. Представь себе, если бы твое задание проходило внутри Диких земель; как бы ты справился?".

"Я бы предпочел не думать об этом", - пробормотал Киран с заметной гримасой. Честно говоря, Киран предпочел бы не посещать это место еще долгое время. Это было слишком напряженно, даже с помощью Агрианоса.

"Тогда отправляйтесь. У нас мало времени", - настаивал Шрам.

Хотя Киран чувствовал срочность в тоне Шрама и тоже ощущал нехватку времени, перед отъездом ему нужно было прояснить один вопрос. "Должен ли я вернуться в эту деревню после выполнения задания?"

"Нет, это отнимет слишком много времени. Вместо этого..."

Шрам сделал странный жест, от которого вокруг левой руки Кирана закружилась энергия сангвиника. На секунду вспыхнул багровый свет, а затем исчез. На месте вспышки света на тыльной стороне руки Кирана появился багровый символ.

"Как только ты выполнишь задание, помести каплю своей крови на этот символ", - приказал Шрам.

□Система: Вы получили "Кровавый символ героя"! □

Кроме названия этого предмета, на символе не было никакой другой информации. Возможно, единственный способ получить информацию о символе - это активировать его в соответствии с инструкциями Шрама.

Теперь, когда Киран получил указание не возвращаться в эту деревню, он отправился на поиски поля выравнивания, которое существовало за пределами зоны гандикапа новичков. Хотя он знал о множестве таких мест, только одно выделялось на его фоне, потому что там находились монстры 20-23 уровня. Со всем, что выходило за пределы этого диапазона уровней, было бы трудно справиться даже с его высокой силой атаки.

Как только Киран покинул помещение, выражение лица Шрама резко изменилось. Содержание письма тяготило его, поскольку оно было напрямую связано как с Советом Богов Войны, так и с Убежищем Героев.

"Неужели Мифические Герои снова будут вынуждены действовать? Однако... когда мы действовали в последний раз, это привело к огромным человеческим жертвам. Конечно, нас не заставят снова войти в этот Домен, верно?" пробормотал про себя Шрам.

Письмо Агрианоса подчеркивало вероятность того, что темные силы станут более активными в ближайшие дни. Судя по фантому Зиргирака, нечто, известное как Лемегетон, поклялось больше не следовать навязанным мандатам. Если бы это было так, то ситуация, несомненно, развивалась бы стремительно.

"Хорошо, что мы решили взять себе преемников. Иначе кто знает, переживет ли наше наследие еще один подобный инцидент", - сказал Шрам, глубоко вздыхая. Естественно, его прошлое не было наполнено мирными временами. Его сила была выкована в сложных и почти смертельных битвах.

С угрюмым выражением лица Шрам вытянул руку вперед, материализовав массивный боевой топор. Хотя он был далеко не равен клинку Агрианоса, от этого оружия исходило властное ощущение. Большое лезвие топора было закреплено чем-то вроде плотного костяного материала.

Схватив его двумя руками, Шрам ударил вниз и открыл большой багровый разлом. По сравнению с разломами, созданными Арканом и Агрианосом, это отверстие уступало по качеству, казалось, что оно разрушится при любом движении.

Однако, как только Шрам высвободил свою мощную ауру, она стабилизировалась достаточно долго, чтобы Шрам смог пройти через нее. Оно закрылось за ним, словно врач, зашивающий рваную рану. В темноте блеснули малиновые глаза, когда он оглянулся на удаляющуюся фигуру Кирана.

...

Покинув деревню Гена, Киран, вместо того чтобы двигаться на запад или восток, как он делал раньше, повернул и пошел дальше на север, пока не достиг поля выравнивания, расположенного за периферией королевства Аредаль.

Королевство Аредаль было тем самым королевством, в которое Киран предложил отправиться остальным. Это было место, с которым он был хорошо знаком. По сравнению с Деревней Гена, шансы получить квест были гораздо выше.

Более того, филиалы Гильдии авантюристов и Ассоциации торговцев располагались в ее столице, иначе называемой городом Аэрдейл.

Несмотря на то, что существовали и более сильные королевства, согласно памяти Кирана, посещать эти места помимо Аредале было нецелесообразно. Благодаря своим обширным знаниям, он мог монополизировать одну область и заложить прочный фундамент, а не распылять свое внимание и рисковать не получить возможности дополнить свои планы местности.

Кроме того, Киран вспомнил, что по крайней мере одна из дочерних компаний действовала из королевства Аредале. Что может быть лучше, чем помешать развитию дочерней компании, единственной целью которой было обеспечение основной гильдии средствами и рабочей силой? Это практически искалечило бы одну из конечностей Золотой Бригады!

Мысль об этом заставила Кирана злобно улыбнуться. 'Коварные ублюдки, я позабочусь о том, чтобы ваше падение было медленным, чтобы вы могли медленно погрязнуть в отчаянии от того, что устарели!'

В конце концов Киран достал из инвентаря меч из алой стали. От клинка исходил странный красный блеск, который не ускользнул от его внимания. Это сияние не несло в себе усиления; оно больше походило на разрушение сдержанности.

И, как Киран и предполагал, система выдала несколько уведомлений, которые позволили ему понять текущую ситуацию.

□Система: Вы вошли в поле выравнивания, на которое не влияет "Гандикап зоны новичков"!

□System: Параметры меча 'Scarlet Steel Greatsword' изменились!□

<http://tl.rulate.ru/book/77448/2989551>