--

Убедившись, что до выхода из игры еще есть немного времени, Киран вошел в Гильдию искателей приключений. Войдя внутрь, Кирана сразу же охватила волна ностальгии. Здесь были не только игроки, которые пытались завершить регистрацию в качестве официального искателя приключений, но и NPC, расположившиеся вокруг просторных сидений и скамеек.

Одни смеялись и пили в кругу своих товарищей, другие стояли у столов администраторов, готовясь принять новые задания. В конце концов, Гильдия авантюристов не только платила жалованье нанятым авантюристам, но и повышала ранги авантюристов на основе комиссионных.

Таким образом, самым быстрым способом для NPC-авантюриста подняться по карьерной лестнице в гильдии было выполнение комиссионных. Конечно, некоторые люди были довольны своим текущим положением и брали только достаточное количество заданий, чтобы поддерживать свои текущие ранги.

Если авантюрист слишком долго не выполнял обязательное задание, его немедленно понижали в должности и требовали заплатить небольшой взнос.

Киран терпеливо стоял в очереди, которая двигалась в умеренном темпе благодаря множеству столов. Примерно через десять минут ожидания Киран подошел к свободному столу. Его секретарша была женщиной с миниатюрной фигурой. У нее были широкие, очаровательные глаза, которые дополняли маленькие веснушки и розоватые волосы, когда она смотрела на Кирана.

Она вздрогнула, прежде чем прочистить горло. "Чем я могу вам помочь? Вы регистрируетесь или подаете заявление на комиссию?"

Прежде чем ответить, Киран сначала опешил от ответа молодой леди. "Вы новенькая?"

"Откуда вы знаете?" - нервно заикаясь, ответила девушка. Киран бросил короткий взгляд вниз и прочитал табличку, прикрепленную к ее груди.

"Сэмми, да? Ну, вы вздрогнули, и я предполагаю, что это из-за моего внешнего вида. Но если бы ты был опытным администратором, то привык бы к внешнему виду искателей приключений, так как они обычно более грубые. Хех, но я не жалуюсь", - усмехнулся Киран.

Он находил эту девушку забавной. Хотя он никогда не сталкивался с этим лично, в начале новой карьеры было что-то нервирующее, что обычно заставляло человека испытывать волнение и тревогу одновременно.

"Вот черт. Пожалуйста, не говорите об этом менеджерам! Я обещаю устроить вас как можно быстрее", - воскликнула Сэмми, испугавшись мысли о том, что Киран может высказать свое недовольство вышестоящему начальству.

"Не беспокойтесь, просто продолжайте", - дружелюбно улыбнулся Киран.

После этого Сэмми достала листок и аккуратно собрала информацию о Киране: его имя, класс и уровень. Затем она собрала все данные, и ему был присвоен статус стажера. Однако Кирану не нужен был этот похвальный статус. Он стремился к большему.

Поэтому, прежде чем Сэмми успела завершить регистрацию, Киран задал вопрос, который заставил ее приостановить движение печати. "Можно ли зарегистрироваться как Золотой Авантюрист?".

"Золотым искателем приключений? Ну, тогда вы пропустите Бронзового и Серебряного. Я не уверена, что это разрешено, и у меня нет полномочий подтвердить подлинность вашей просьбы, сэр", - сказала Сэмми, беспомощно улыбаясь. Она искренне хотела помочь, но это было выше ее сил.

Процедура в Гильдии авантюристов была железной и требовала заслуг, чтобы подняться по иерархии рангов. Начиная с самого низкого, был стажер, затем бронзовый, серебряный, золотой, платиновый, бриллиантовый, эпический и т.д. Он не мог просто попросить определенный ранг и получить его.

"Ну, не могли бы вы оказать мне услугу и привести кого-нибудь, кто сможет подтвердить подлинность запроса? Я обещаю, что у меня есть документы, подтверждающие эту просьбу". Пока он говорил, Киран достал Камень Вызова Крови и положил его на стол перед собой. Сам камень не казался таким уж впечатляющим, однако от выгравированной на нем багровой эмблемы у Сэмми зарябило в глазах.

Все члены Гильдии искателей приключений были проинструктированы о почетных, образцовых и обычных эмблемах. И та, что была выгравирована на камне Кирана, полностью совпадала с одной из образцовых! Сэмми тут же вскочила на ноги. "Подожди здесь; я приведу кого-нибудь, кто сможет тебе помочь".

Сэмми исчезла в дверном проеме позади нее и постучала в одну из шести больших дверей, расположенных в уединенном коридоре. С другой стороны двери послышался скрежет, и наконец дверь открылась, чтобы принять статную фигуру, которая возвышалась над крошечной фигуркой Сэмми.

"В чем дело, Сэмми? Ты уже ошалел?" - спросил человек.

"Дело не в этом, вице-гильдейский лидер Хьюго. Я пришел по другой причине. Один новичок завершил начальную регистрацию, но просит присвоить ему Золотой ранг авантюриста", - объяснил Сэмми.

Хьюго, мужчина с короткими черными волосами и шрамом на правой стороне лица, скрестил руки, в его глазах появился оттенок веселья. "И? Ты отклонил его предложение?"

"Поначалу да! Но у него есть одна из образцовых эмблем. Вот почему я пришел за тобой. Что

мне делать?" спросила Сэмми тоном, напоминающим хныканье.

На полпути к ее вопросу Хьюго перестал слушать, его глаза расширились. 'Образцовый герб!? Он родственник одного из наших Героев? Если это так, то я должен хотя бы выслушать его просьбу".

На определенном уровне Гильдию искателей приключений можно рассматривать как дочернее предприятие Убежища героев. Единственное различие заключалось в потенциале их высших руководителей. Высшие чины Гильдии искателей приключений были сильными персонажами, не претендующими на роль Героя. Тем не менее, они занимали высокий статус, так как Гильдия Авантюристов удваивалась как мировая держава.

Если авантюрист, обладающий выдающимися способностями в соответствующих категориях, имел возможность стать Героем, то у него был шанс попасть в Святилище Героев. Однако получить такую возможность было невероятно сложно.

С момента создания Гильдии искателей приключений число авантюристов, ставших Героями, составило менее 100 человек. Такое малое число свидетельствовало о сложности задания, ведь история Святилища Героев и Гильдии искателей приключений насчитывала не одну сотню тысячелетий.

"Пойдем со мной, девочка, чтобы ты могла указать мне правильное направление", - распорядился Хьюго, не задумываясь над этим вопросом. Не было никакой необходимости передумывать. Любая интрижка, связанная с потенциальным Героем, заслуживала самого глубокого уважения.

f□□e□□□□□veI.c□□

...

Не прошло и нескольких мгновений, как в дверях появился Хьюго. Его появление вызвало ропот, потому что он редко появлялся на этом этаже после того, как стал лидером Вице-гильдии. Вместо этого вице-гильдии обычно собирались на втором этаже огромного здания.

Сделав несколько шагов, Хьюго оказался перед Кираном и изучил его внешний вид. Затем его взгляд упал на камень на прилавке. Даже глаза Хьюго расширились от шока. 'Это не образцовая эмблема! Это сказочная! Это значит...

"Какое отношение ты имеешь к Кровавому Герою, раз ты открыто носишь его личный предмет?" спросил Хьюго.

"Более или менее, я их наследник", - ответил Киран.

Этот ответ заставил Хьюго улыбнуться. 'Наследник? Сколько времени прошло с тех пор, как эти сказочные персонажи принимали наследников? Слишком давно. Но почему сейчас?

"Хотя вашего происхождения достаточно, чтобы нарушить правила, было бы не совсем справедливо нарушать их слишком сильно. С другой стороны, жизнь несправедлива. Одни борются, а другие живут без особых усилий. Учитывая это, я могу лично присвоить вам просимое звание, если вы выполните одно задание соответствующей сложности. Справедливо?"

"Справедливо", - согласился Киран. Текущий сценарий был намного лучше альтернативного. Он сокращал количество необходимых заданий со многих до одного.

"Что за задание?"

"Это не маленькое задание, потому что оно связано с далекой проблемой. Мы получили несколько сообщений о том, что многие сборщики урожая и шахтеры не могут заработать на жизнь из-за разгула жестоких огров. Я бы хотел, чтобы вы разобрались с ними и их источником. Если вы выполните это задание, мы с радостью выполним вашу просьбу".

□Система: Вы приняли специальный квест "Золотое задание гильдии авантюристов"!

'Бесплодный горный хребет? Если эти людоеды зарегистрированы как монстры гоблинского типа, то, полагаю, у меня есть возможность легко выполнить этот квест", - подумал Киран, прежде чем заметил протянутую руку Хьюго. Киран скрепил руки в крепком рукопожатии, а затем отпустил.

После этого Киран покинул здание, оставив Сэмми в некотором замешательстве. "Ты... думаешь, он станет преемником вице-лидера Хьюго?"

"Возможно. Рукопожатие у этого парня довольно крепкое, так что он должен быть на класс выше своих сверстников. Но что касается того, чтобы добиться этого в одиночку, то ответ отрицательный. Я полагаю, что источник проблемы - подземелье, а для его покорения обычно требуется команда. Кстати, как зовут этого мальчика?" спросил Хьюго.

"Аатрокс", - ответил Сэмми.

□r□□□□□□□□e□.□□□.

Через несколько минут Хьюго похлопал Сэмми по плечу, прежде чем уйти. "Аатрокс, да? Хорошо. В любом случае, можешь продолжать; у тебя хорошо получается".

Комментарий Хьюго заставил Сэмми зажмуриться, и она тут же заняла место следующего человека, ожидающего регистрации.

Тем временем Киран не стал сосредотачиваться на принятом им квесте из-за ограниченного времени. Вместо этого он направился в Торговую ассоциацию, поскольку она играла ключевую роль в способности игрока генерировать средства.

Атмосфера внутри Ассоциации торговцев значительно отличалась от Гильдии искателей приключений. Это была скомпонованная среда с чрезмерной атмосферой транзакций. Сотрудники ассоциации редко общались с публикой, если только не обслуживали клиентов или гостей.

Подкрепиться можно было в соответствующих зонах, но в основном люди приходили и уходили после того, как их вещи были оценены.

В отличие от остальных, где требовалось обслуживание от Ассоциации торговцев, Киран хотел открыть только UCETS. Если игрок выполнит все необходимые условия, он сможет активировать систему, подобно тому, как Киран инициализировал функцию потокового вещания.

System: Вы выполнили квалификацию для запуска цифровой связи "Универсальной системы торговли на валютной бирже"! Желаете ли вы запустить протоколы? [Y | N]

Нет необходимости говорить, что Киран продолжил свои действия. В результате уведомление распространилось по всей базе игроков, независимо от их текущего местоположения. Независимо от того, проживали ли они на Северном, Южном, Западном или Восточном континенте, все они получили одно и то же сообщение.

Объявление о мире Зенит Онлайн

В результате действий одного из игроков в сети появилась универсальная система обмена валюты, позволяющая использовать реальную валюту. Дальнейшая информация будет отправлена на ваши индивидуальные почтовые ящики.

http://tl.rulate.ru/book/77448/2990767