

Войдя в игру, Киран сразу же столкнулся с шокирующим зрелищем. Из-за достижения, появившегося всего несколько часов назад, у многих игроков сложилось впечатление, что королевство Аредаль хранит в себе некий таинственный секрет. Иначе как Киран смог добиться последовательных подвигов, в то время как другие игроки еще не совершили ни одного?

В результате в Королевстве Аэрдейл наблюдалось оживление среди игроков. На главной дороге, ведущей от городских ворот в торговый район, движение было втрое интенсивнее, чем обычно, из-за чего она стала перегруженной.

Помимо того, что система сообщала о достижениях всему миру, она также имела отдельные объявления по районам, в которых указывалось место, откуда пришло каждое уведомление.

Не было такого места, куда бы Киран не повернулся, чтобы не увидеть в поле своего зрения по крайней мере пять игроков. Некоторые даже выглядели взбешенными, как будто изо всех сил старались найти скрытый способ, чтобы их имя прозвучало во всем игровом сообществе.

Киран мог только покачать головой и усмехнуться над сложившейся ситуацией. Тем не менее, это не слишком его волновало. Чем больше будет игроков в королевстве Аредале, тем больше он сможет извлечь из этого выгоды. С увеличением количества игроков увеличивалось и количество монет, циркулирующих в экономике королевства.

Учитывая этот факт, Киран мог легко манипулировать ценами на любой желаемый товар, пока он находился в пределах количества приобретаемых монет. Если бы он был слишком жадным, был бы шанс, что игроки могут покинуть королевство в поисках более дешевой альтернативы.

'Возможно, мне следует использовать старую максимальную цену как ориентир для того, на чем основывать свою цену в будущем', - подумал Киран, обдумывая свои варианты. Из-за существующих ограничений у игроков не было стабильного источника высокого дохода. Единственным вариантом было убивать монстров и получать награбленные монеты или продавать снаряжение, выпадающее из монстров. Навыкам торговли еще не уделялось должного внимания, поэтому ими в основном пренебрегали.

Когда все спешили повысить уровень и улучшить снаряжение, они упускали из виду, что торговые навыки существуют не сейчас, а в будущем. В конце концов, игрок мог полагаться на силы денizenов, такие как магазины предметов Торговой ассоциации, только до тех пор, пока они не перестанут быть жизнеспособными.

После этого игроки поймут, что добывать определенные предметы и материалы придется самим, поскольку компетентные силы не захотят расставаться со своими ценными и редкими предметами.

Внезапно, когда Киран обдумывал свои варианты, он получил уведомление о входящем видеозвонке.

□Система: Вы принимаете видеовызов от Aspaira. Хотите ли вы ответить? [Y / N] ?□

Киран, естественно, принял вызов, потому что Аспайра редко звонила ему после посещения Круга Алхимиков. Очевидно, она была поглощена попытками выполнить свою задачу, поэтому Киран решил не проверять ее успехи, пока она не свяжется с ним.

Через несколько секунд на экране появилось веселое лицо Аспайры с лучезарной улыбкой и глазами, полными счастья. "Я сделала это! Я сделала это, Аатрокс! Я официально стала Учеником Алхимика!"

Голос Аспайры был наполнен волнением, что было легко заметить по тому, как она была взволнована. Она едва сдерживала свое счастье, которое вырывалось из нее в виде беспокойных толчков.

"Неужели теперь? Я думаю, вас можно поздравить. Итак, стал ли он вашим подклассом?"

"Подкласс..." пробормотала Аспайра, тихонько причмокивая губами. В ответ на вопрос Кирана она подняла экран и просмотрела информацию, пока не дошла до области, касающейся ее класса. На мгновение сосредоточившись, она подняла голову и посмотрела на Кирана. "Нет, это мой основной класс".

"О?" сказал Киран, почувствовав легкое удивление. Обычно, если игрок не рождался в месте, где классы образа жизни были доступны изначально, игроки с самого начала становились игроками типа "приключения". В связи с этим система позволяла игрокам назначать класс образа жизни, выбранный после 20-го уровня, в качестве подкласса.

Таким образом, игроки могли сохранить атакующие и защитные навыки, присущие игрокам приключенческого типа. Конечно, недостатком подкласса было то, что он получал опыт с меньшей скоростью по сравнению с основным классом.

"Была ли у вас возможность сменить основной класс?" спросил Киран. Он спросил об этом только потому, что, похоже, Аспайра впервые узнала о том, что Алхимик является ее основным классом.

"Э-э, нет, не совсем; не думаю, что мне был предоставлен выбор. О, подождите! Теперь я вспомнила! Уведомление появилось сразу после того, как я закончила экзамен. Поскольку я была первым игроком класса Маг, который преуспел, я получила две черты. Одна черта называется "Алхимик", а другая - "Искатель знаний".

У Кирана чуть челюсть не отпала, когда он услышал эти две черты. 'Если я не ошибаюсь... Искатель Знаний - это черта инспекционного типа, которая позволяет пользователю исследовать все неизвестные ему вещи. Конечно, она не так всемогуща, как кажется; у нее есть серьезные ограничения. С другой стороны, Алхимия Мавен, несомненно, связана с тем, почему он стал ее основным классом по умолчанию.

"Значит, ты больше не Маг?" спросил Киран, оправившись от шока.

"Технически, нет. В обмен на более высокий процент успеха в зельях и эликсирах III ранга, Алхимия может стать моим единственным путем. Я думаю, это из-за мастера-алхимика, от которого я получила наставления", - пробормотала Аспайра.

Киран снова был ошеломлен тем, что сказала Аспайра. "Мастер-алхимик, а не официальный?"

Причина шока Кирана заключалась в рейтинге классов образа жизни. Как и у авантюристов, у классов образа жизни была своя система классификации. На самом нижнем уровне находились подмастерья. Как правило, подмастерья выполняли рутинную работу в обмен на наставления на путь алхимии. Эти уроки обычно проводил официальный алхимик, также известный как истинный алхимик, который демонстрировал определенные успехи в варке зелий или манипулировании функциями маны.

Хотя Истинные Алхимики стояли всего на одну ступень выше в иерархии рангов, их ценность была во много раз выше. В конце концов, они могли варить зелья и эликсиры III ранга с умеренным успехом. Такие расходные материалы по ценности приравнивались к редким предметам.

Наряду с Истинными Алхимиками существовали искусные Мастера Алхимии, способные с легкостью производить зелья и эликсиры I-III ранга. Только когда дело касалось варок IV ранга, они испытывали трудности. Тем не менее, одного статуса мастера-алхимика было достаточно, чтобы разбогатеть.

Повезет, если удастся найти хотя бы 25 таких людей в Круге Алхимиков, расположенном в центральном городе королевства. Поэтому Киран был ошарашен, услышав, что Аспайра получает советы от человека с таким статусом.

"Интересно... неужели эти трое уже стали гроссмейстерами-алхимиками на таком раннем этапе?" подумал Киран. Гроссмейстер-алхимик был очень востребованным человеком, потому что он мог стать старейшиной в любом из Алхимических Кругов, если захочет. Что касается должности главного алхимика в алхимических кругах королевств, то ее обычно занимал прославленный алхимик.

Из-за любопытства Кирана, он вскоре обнаружил, что ему интересно узнать о ранге Айседоры. Конечно, она не может быть ниже прославленного алхимика. В конце концов, она была тесно связана с Убежищем Героев и имела возможность влиять на Круг Алхимиков в целом благодаря своему положению главы организации.

Киран не мог угадать, потому что Айседора была человеком, с которым он не был знаком в прошлом.

"Был ли вам дан какой-либо дополнительный опыт к вашему классу и навыкам стиля жизни?"

"Да, вообще-то. Мой класс перешел с начального на средний сразу после завершения экзамена, а все мои навыки повысились до среднего-начального", - ответила Аспайра.

"Очень хорошо", - улыбнулся Киран. Услышав, что навыки Аспайры значительно выросли, Киран обрадовался, потому что каждая часть занятий по стилю жизни делилась на три уровня - начальный, средний и продвинутый. Однако навыки, связанные с этими классами, были разделены на дополнительные группы.

К счастью, повысить эти навыки было несложно. Для этого нужно было лишь добиться успеха в применении этих навыков, например, как Киран добыл головы циклопа и Раутори.

"Раз так, я полагаю, пройдет немного времени, и вы начнете производить зелья, верно? Также, стал ли мастер-алхимик твоим наставником?"

"Да, это так. Мастер Элисандра знающая и дружелюбная, поэтому ее учение легко усваивается. Я должна уметь делать зелья довольно скоро, но рецепты дорогостоящие. И все они довольно простые, как зелья здоровья и восстановления маны", - Аспайра помрачнела. Ее предыдущая коллекция испарилась, как топливо для сдачи экзамена. Поэтому, пока она не смогла раздобыть больше монет, она находилась в несколько затруднительном положении.

free□□□□v□l.□o□

Улыбка Кирана стала глубже и передала намерение, которое заставило Аспайру глубоко вдохнуть. "Аатрокс!"

"Неа,

<http://tl.rulate.ru/book/77448/2993205>