

"Получить награду от лидера Ассоциации Авантюристов?" – Ши Фэн горько улыбнулся, читая системное уведомление.

Лидер Ассоциации занимал самое высокое положение в Ассоциации Авантюристов.

Лидер Ассоциации Авантюристов Города Белой Реки был совсем не таким, как городской лорд. Обычно лорд города не мог оставить город под своим управлением. Напротив, лидеры Ассоциации часто покидали свои города, так что встретиться с ними было крайне трудно.

Хотя это и называлось наградой, на самом деле это был довольно сложный квест.

Как только Король тьмы исчез, Ши Фэн услышал ещё одно системное оповещение.

Системное сообщение

Система: Вы хотите оставить своё имя в эпическом списке?

Ши Фэн мгновенно нажал "да", однако изменил имя, под которым зарегистрировался, используя "Чёрное Пламя".

Как только он ввёл свое имя, оно появилось на массивной колонне на краю арены. Любой игрок, пришедший в Ассоциацию Авантюристов для оценки второго порядка, увидит это.

Старший администратор взволнованно подошел к Ши Фэну, держа в руках темно-пурпурную эмблему. Это было доказательством того, что он стал эпическим авантюристом в Королевстве Звёзд и Луны. Во всем королевстве было всего десять таких эмблем, и получить одну из них было большой честью.

– Лорд Защитник, поздравляю Вас с тем, что Вы стали настоящим авантюристом. Эта эмблема пурпурной звезды – доказательство вашей личности. Вы можете принимать любые квесты второго порядка без ограничений, пока Вы их завершаете, – старший администратор осторожно передал эмблему Ши Фэну. Его взгляд, когда он смотрел на мечника, наполнял благоговение.

В Королевстве Звёзд и Луны одновременно могли существовать только десять эпических авантюристов. Эта должность могла бы практически соперничать с четырёхзвёздочными авантюристами Ассоциации.

Когда Ши Фэн получил эмблему, его захлестнули эмоции.

В прошлом даже эмблема ранга тёмного золота была вне его досягаемости, не говоря уже о

эмблеме пурпурной звезды.

Эмблема пурпурной звезды давала больше, чем просто доступ к заданиям. Он также получит доступ ко многим другим привилегиям в Ассоциации Авантюристов. Например, когда игроки принимали личные квесты, им нужно было внести депозитный взнос. Игроки с эмблемой пурпурной звезды пользовались пятидесятипроцентной скидкой на эти сборы. Ассоциация Авантюристов также раз в неделю будет подготавливать для эпических авантюристов один квест S-ранга.

Заказанные квесты второго порядка были доступны по всей стране, но их количество было ограничено. По мере того, как игроки принимали эти задания, их становилось все меньше. Несколько игроков не могли принять один такой квест, если только это не был специализированный командный квест. Более того, в зависимости от рейтинга сложности, количество доступных заказанных заданий будет меняться.

Например, авантюристам чистого золота разрешалось принимать максимум квесты ранга B. Тем не менее было очень мало квестов, доступных для авантюристов чистого золота. Им повезёт, если они получат в свои руки личный квест C-ранга. Для авантюристов тёмного золота это было еще труднее.

Кроме того, Ассоциация Авантюристов не обновляла личные квесты через регулярные промежутки времени; обновления были случайными. Поэтому никто не знал, когда появятся задания высокого ранга. В результате конкуренция между высокоранговыми авантюристами стала еще более острой.

Эпические авантюристы были единственным исключением, поскольку им каждую неделю предоставлялся определенный квест S-ранга.

Личные квесты отличались от публичных заданий. Возьмем, к примеру, эпические и легендарные квесты. Если игроки, принявшие эти квесты, не выполняют их в установленные сроки, они понесут суровое наказание, но игроки не будут наказаны за провал личных квестов Ассоциации Авантюристов. Игрокам нужно было только внести депозит, прежде чем принимать такой квест. Этот депозит обычно был в виде монет или Магических кристаллов, и чем сложнее квест, тем выше будет его депозит.

Когда игрок выполнял личный квест, его депозит возвращался ему вместе с соответствующими вознаграждениями. С другой стороны, если игрок потерпит неудачу, он не получит свой депозит обратно. Можно сказать, что залог заменял штраф за провал.

Поэтому игроки обычно предпочитали бросать вызов высокоранговому личному квесту, так как максимум, что они теряли – это несколько монет или Магических кристаллов. По сравнению с потенциальным вознаграждением потеря была сущей ерундой.

– Я хочу принять квест. Могу я посмотреть список доступных квестов? – спросил Ши Фэн у администратора.

- С этим проблем не будет. Пожалуйста, следуйте за мной, - кивнул администратор.

После чего администратор повёл Ши Фэна в VIP-приемную на втором этаже и достал список поручений, передав его Ши Фэну.

"Конечно же, доступно очень много высокоранговых квестов", - Ши Фэн был внутренне удивлен.

В прошлом, когда он приходил в поисках квестов, он редко находил квесты D-ранга, а тем более C-ранга. Даже когда некоторые из них были доступны, они, как правило, были очень трудными.

Однако теперь он был единственным человеком в Королевстве Звёзд и Луны, который прошёл повышение второго порядка. У него не было конкурентов. Количество доступных квестов было ошеломляющим.

На данный момент было доступно двадцать два квеста S-ранга, которые могли принять только эпические авантюристы. Что касается квестов A-ранга, которые могли принять только авантюристы тёмного золота и выше, то их было четыреста пятьдесят восемь. Квестов ранга B насчитывалось пять тысяч сто шестьдесят три. Что же касается личных квестов ниже B-ранга, то их, разумеется, было гораздо больше. Все эти квесты были доступны в различных городах Королевства Звёзд и Луны.

Ши Фэн был просто поражен.

Квесты B-ранга уже предлагали щедрые вознаграждения. Даже самый обычный личный квест B-ранга награждал бы игрока предметом мифрилового снаряжения того же уровня, а более сложные задания наградили бы оружием и снаряжением чистого золота одного уровня с игроком. После достижения пятидесятого уровня и выше, было бы чрезвычайно трудно получить мифриловое снаряжение, не говоря уже о снаряжении чистого золота.

Однако эти факторы не были самым важным аспектом личных квестов.

Как только игроки выполняли заказанное задание, Ассоциация Авантюристов присуждала соответствующее количество очков вклада. Хотя игроки могли обменять эти очки на оружие и снаряжение, игроки также могли приобрести ценные книги навыков второго порядка.

Когда игроки достигали второго порядка в Божественном Домене, они больше не могли учиться базовым навыкам второго порядка у инструкторов своего класса, как это было во время первого порядка. Обычно игроки могли получить навыки второго порядка только выполняя квесты или из добычи и сундуков с сокровищами. Одним из наиболее часто используемых методов получения книг навыков второго порядка была Ассоциация Авантюристов.

Навыки второго порядка были намного сильнее, чем навыки первого порядка. Всякий раз, когда игроки второго порядка получали навык второго порядка или повышали свой навык первого порядка до второго, их боевая мощь значительно увеличивалась.

В прошлом многие игроки каждый день спешили в Ассоциацию Авантюристов, чтобы побороться за личные квесты. По мере развития игры Ассоциация Авантюристов становилась все более популярной.

"Конечно же, эти три личных квеста SSS-ранга всё ещё доступны", – Ши Фэн быстро нашёл три самых сложных задания, доступных во всём Королевстве Звёзд и Луны.

Обычно квесты S-ранга рассматривались как задания уровня королевства. Другими словами, успех и неудача могли бы повлиять на все королевство. Излишне говорить, что это были невероятно трудные квесты. Только могущественные эпические авантюристы могли надеяться бросить им вызов.

Задания ранга SS были, очевидно, более важными, чем S-ранг. Обычно эти задания могли затронуть два или три королевства или империю.

Квесты ранга SSS могут определять подъём или падение страны. Обычно, столкнувшись с таким квестом, игроки сильно полагались на удачу.

И вот теперь были доступны три таких квеста. Это были Месть Падших, Воскрешение Нежити и Древняя Империя Орков. Эти три квеста были очень хорошо известны в Королевстве Звёзд и Луны в прошлом.

Однако ни один игрок не выполнил ни одного из этих квестов. Это было одно из сожалений Королевства Звёзд и Луны, поскольку любой из этих квестов мог поднять королевство на вершину славы.

В прошлом существовала страна под названием Королевство Золотых Песков. Из-за того, что эпические авантюристы королевства выполнили первые три квеста SSS-ранга, которые предлагала система, королевство выросло, став Империей Золотых Песков. Королевство не только аннексировало двух своих соседей во время своего продвижения, но и заняло несколько крупных нейтральных карт. Этот инцидент потряс Божественный Домен.

Никто никогда не думал, что эпические авантюристы обладают такими способностями.

Конечно, эти эпические авантюристы завершили квесты SSS-ранга только из-за того, что они были такими же трудными, как эпические квесты высшего ранга.

Одна из причин, по которой Ши Фэн хотел так быстро стать эпическим авантюристом в этой жизни, заключалась в том, что он хотел продвинуть Королевство Звёзд и Луны в Империю

Звёзд и Луны.

<http://tl.rulate.ru/book/8682/2269431>