

Квесты, также известные как миссии, представляют собой задания, которые игроки получают от других или обнаруживают спонтанно. Завершение квеста или миссии приносит награды в виде очков опыта, предметов и денег. Большинство квестов можно принять или отклонить, но некоторые являются обязательными для продвижения или выживания. Отказ всегда остается возможным вариантом.

Иногда вместе с основным квестом предлагается побочный, который является необязательным, но его выполнение дает дополнительные награды. Некоторые квесты не ограничены по времени, в то время как другие требуют завершения до определенного срока во избежание провала.

Выполнение квестов также повышает репутацию игрока в связанной с ним деревне, у определенного человека или фракции. Однако это может снизить репутацию у враждебных фракций. Провал квеста может привести к штрафам, таким как отсутствие наград, потеря репутации, меньший прирост опыта, серьезные травмы или даже смерть.

Инвентарь представляет собой особую пространственно-временную технику, позволяющую хранить ограниченное количество предметов без физической нагрузки. Чтобы поместить предмет в инвентарь, достаточно подумать "Инвентарь" и переместить его через экран. Извлечение происходит аналогичным образом. Предметы в инвентаре находятся в состоянии стазиса, что предотвращает их порчу или износ.

Внимание! Живые существа нельзя помещать в инвентарь.

Качество предметов - это относительный показатель их ценности. В мире Elemental Nations существует пять уровней качества, от сломанного до легендарного. Чем выше качество, тем выше требования к использованию предмета.

Рен достал кунай из своего кармана и внимательно осмотрел его. Не обнаружив никаких признаков, указывающих на его качество, он отложил оружие в сторону.

"Квесты довольно интересны", — подумал Рен. — "Эти обучающие задания похожи на базовые квесты, дающие опыт, который необходим для развития моей силы. Хотя возможность смерти немного тревожит. Интересно, как эта сила определяет, кто может давать квесты, а кто нет".

Рен снова нажал кнопку для получения опыта, наслаждаясь мирным процессом становления сильнее. Когда новый блок не появился, он решил перечитать всю информацию, открыв каждый блок заново. На этот раз он обнаружил несколько моментов, которые упустил ранее из-за волнения.

"Мне нужно поддерживать баланс между INT и СНА, иначе мой контроль начнет падать. Должно быть, это тот самый контроль чакры, о котором говорил сенсей Томари. Кстати, он дал нам упражнение для тех, кто не смог выполнить технику клонирования".

Рен выключил рисоварку и вернулся в спальню. Достав коробку из-под кровати, он некоторое время рылся в ней, пока наконец не нашел нужный свиток.

"Так, упражнение с прилипанием листа", — размышлял он. — "Учитывая, что мое преимущество как гражданского шиноби заключается в более быстром освоении упражнений по контролю чакры, почему бы не попробовать?"

Открыв свиток, Рен внимательно изучил инструкции.

"Итак, нужно использовать чакру, чтобы создать тонкий слой на лбу, затем прикрепить лист и поддерживать постоянный поток чакры на поверхности, чтобы лист держался. Если чакры будет слишком мало, лист соскользнет, а если слишком много — улетит..."

Не найдя листа поблизости, Рен проверил карри и снова отправился в спальню. Открыв окно, он сорвал несколько листьев с ближайшего дерева.

"Что ж, одно из преимуществ жизни в Конохе — отсутствие проблем с деревьями", — подумал он с улыбкой.

Вернувшись к стойке, Рен сложил печать тигра для формирования чакры. Сосредоточившись на поддержании стабильного потока, он прикрепил лист ко лбу. Наклонив голову, он с удовлетворением отметил, что лист, хоть и слегка покачивался, но упрямо держался на месте.

Внезапно появился синий блок, и от неожиданного всплеска чакры лист сдуло со лба Рена.

[Изучен навык {Упражнение с прилипанием листа}]

[Упражнение с прилипанием листа: Ур. 1 (0% до следующего уровня)]

[Базовый метод контроля чакры, позволяющий пользователю лучше управлять своей чакрой.]

[Расходует 10 СР в минуту]

[+2% к контролю чакры за уровень.]

<http://tl.rulate.ru/book/93335/4542334>