

— Хм-м... — вырвалось у меня при виде опустевшего зала.

Сейчас, когда можно спокойно обдумать слова Героев, они, честно говоря, вызывают у меня одно расстройство.

Думаю, я выжал из них все, что мог.

Однако я не могу судить о том, где в их словах правда, а где ложь.

Так что пришлось... пришлось мне сесть и мычать, глядя на листочек с их высказываниями.

Они сошлись в том, что монстров можно впитывать и получать дроп.

Кстати, я забыл их расспросить о разделке монстров.

Ну, думаю, уж это они и без меня знают.

Далее копирование оружия. Похоже, эта возможность была в играх у каждого из них.

Оружие копируется взятием в руку, а если выполнить условия для открытия, то после можно и экипировать.

Еще — задачи профессий, вроде смешивания, можно доверить оружию.

Вот на этом Герои сошлись.

Теперь надо бы обдумать способы роста, о которых они говорили.

Если у каждого оружия способ свой, то особенности Щита мне неведомы. Я не знаю игры, которая послужила бы прототипом, а книга, с которой все началось, и вовсе конца не имела.

...Мне, правда, бросили в лицо, что моя особенность — щиты с ускорением роста спутников, но...

Рен

Основа силы — Уровень.

Мастерство: оружие усиливается тем больше, чем дольше им пользуешься.

Энергия: когда оружие становится бесполезным, его уровень мастерства можно сбросить, получив взамен энергию. С её помощью можно зачаровать что-то другое, и у этого другого сила вырастет. Из предметов, поглощенных оружием, тоже можно выделять энергию.

Редкость: вливание энергии может повысить уровень редкости оружия. Это тоже улучшит его характеристики.

Мотоясу

Все решает выбор оружия. При этом изначальная сила оружия не имеет значения,— вся суть состоит в поглощении сущностей. А уровня характеристик должно всего лишь хватить на манипуляции.

Закаливание: экипировку можно усиливать с помощью руды. Вероятность провала.

Поглощение сущностей: через поглощение вещей и фрагментов сущностей поверженных противников можно обзавестись особыми способностями. Вероятности провала нет (?).

Зачарование: экипировку можно зачаровать, повысив тем самым характеристики.

Ицуки

Все решает редкость, чары — просто бонус. Наверное, следует дописать, что редкость именно оружия.

Усиление: оружие можно усиливать, вплавляя в него специальную руду. Шанс провала нулевой.

Зачарование предметами: из поглощенных предметов можно извлекать энергию, которая используется для чар процентного повышения на случайную величину. Есть шанс провала.

Уровень класса: силу поглощенных монстров и вещей можно использовать для повышения характеристик.

Как-то так, вроде.

Совсем каша.

Термины «энергия», «усиление», «закалка» и «редкость» встречаются по несколько раз.

Систем зачарования оказалось целых три.

Более того, хоть все они и думают, что находятся в мире игры, игры-то у них разные.

Даже жанров разных: VRMMO, MMORPG и синглплеерная.

Не знаю насчет виртуальных, но у ММО и сингловой одинаковых систем быть не может. Максимум — сингловую игру могли написать фанаты ММО — по образу и мотивам — то есть, одна система эмулирует другую.

Что-то мне вспоминается, что в моем мире тоже были игры с системами, основывавшимися на тех принципах, о которых они говорили.

Но можно сказать и обратное... быть может, они ввали, выдавая за истину факты из других игр.

И все-таки, вдруг...

Я опустил взгляд на Щит.

Надо думать, Легендарное Оружие так или иначе отражает душу владельца.

Проклятая Серия тому пример.

Поначалу она совершенно не отображалась в древе развития, но когда я подумал, что Фиро погибла, так рассвирепел, что древо повернулось обратной стороной.

Душа... говорите?

Быть может, когда отрицаешь умом, ничего и не получается

Копирование оружия... о нем говорили все три Героя, так что здесь можно не сомневаться.

Как и дроп. Однако я не понимал их.

Я открыл меню оружия, проверил... и правда, нет.

Может, это какая-то совсем другая система? Может, они не понимают, как она работает?

Легендарный Щит.

Отрицание?... Именно.

Где-то в глубине души я отрицаю их слова.

Поэтому... не могу делать то, что кажется им естественным?

Пытался ведь узнать беспристрастную точку зрения, а вместо этого сужаю себе кругозор.

Дроп существует! Копирование существует!

Они же уверены. Значит должно быть.

Давай... поверь в него. Воображай экран с дропом всех монстров, что ты победил к сегодняшнему дню.

Я нажал на системное меню Щита.

Передо мной с легким звуком появились опции.

И среди них — окошко монстров и предметов, которые я поглотил, не разделявая.

— Это еще что?!

Вера превращается в силу?... А замкнувшись в себе для защиты, я, наоборот, ограничил собственные возможности?

...Я щелкал по монстрам, словно по сундукам с сокровищами, проверяя, что там.

А, вот и ингредиенты для создания Магического Зелья. И для Зелья Духа, и еще много чего.

Столько всего. Это что же случится, если я все вытащу?

А еще... ага, много мусора. Потрохов, вон, целая куча.

Я перевел взгляд на минерал Ицуки.

Он действительно их покупал. Он объяснял, что с ними делает.

А значит, остается поверить.

Та система должна существовать. Он так возмущался. Он не мог лгать.

Я нажал на иконку щита... но ничего не произошло.

Значит, я все еще не уверен.

Считаю, что этот вун ничего хорошего сказать не мог.

Мне что, какой-то силы веры не хватает? Это что, аниме для детишек?..

Но я буду верить.

— Герой Щита-доно? — обратилась ко мне Тень.

Но я занят тем, что сверлю взглядом Щит и пытаюсь поверить, ведь от этого зависит моя жизнь.

Это Легендарный Щит. Ну и что, если они лгали?

Вера — тоже сила. Ничего плохого не случится.

Верь!

«Усиление» Ицуки существует. Зачарование предметов существует.

В противном случае мы лишь чуть сильнее обычных авантюристов.

Я поверил и вновь нажал на иконку Щита.

Иконка на мгновение задрожала.

А затем с приятным звуком появилось меню усиления.

— Есть!

Я поискал среди щитов тот, который можно усилить рудой Лисии.

И нашел этот:

[Щит Акульего Укуса 1/20:

Способность не освоена... Бонус экипировки: Бой на палубе 1

Особый эффект: Клыки акулы]

Вот его я и попробовал усилить в качестве эксперимента.

Понятно, таким образом оружие можно усиливать, пока числитель не дойдет до 20. Напоминает усиления оружия из игры моего мира об охоте на монстров.

Кстати... это не единственное сходство. Можно вспомнить о то, что от атак полагается в основном уклоняться.

Еще сходство в том, что без уклонения никуда не денешься. Щит сильно замедляет... а очень сильное оружие обязательно с заморочками. Сочетание одноручного щита и меча легкое в освоение и обеспечивает мобильность, но дает неважную защиту, так что сильнейшим его не назвать.

Поэтому в той игре лук считался весьма удобным выбором. Возможно, игра Ицуки чем-то на нее похожа. Ну, за исключением того, что в знакомой мне игре не было магии.

Раз уж на то пошло, попробую вытянуть энергию из предметов, которые я наглогощал.

...Вот это разброс у эффектов.

О? Органы Синей Акулы дают снижение урона от подводных монстров. Вот это и испробуем

Вероятность успеха в первый раз, видимо, стопроцентная.

[Щит Акульего Укуса 1/20:

Способность не освоена... Бонус экипировки: Бой на палубе 1

Особый эффект: Клыки акулы

Зачарование предмета ур. 1: Снижение урона от подводных монстров 2%]

У меня еще есть запас, попробуем снова.

А, провал! Сбросилось на ноль. Продолжаем.

Уровень 2.

[Щит Акульего Укуса 1/20:

Способность не освоена... Бонус экипировки: Бой на палубе 1

Особый эффект: Клыки акулы

Зачарование предмета ур. 2: Снижение урона от подводных монстров 3%]

Я продолжал и в итоге остановился на уровне 7. У 8 слишком уж маленький шанс успеха.

[Щит Акульего Укуса 1/20:

Способность не освоена... Бонус экипировки: Бой на палубе 1

Особый эффект: Клыки акулы

Зачарование предмета ур. 7: Снижение урона от подводных монстров 16%]

...Здорово, что у меня уже от этого появилось желание повоевать с морскими тварями.

Кроме того, я обнаружил еще одну шкалу. Кажется, это то, что Ицуки называл уровнем класса. Попробуем его.

[Класс защиты ур. 1

Шкала защиты 0/5]

Я выбрал самые многочисленные из потрохов и начал сливать их в шкалу.

Она поднималась медленно, и даже на одно очко ушло несколько предметов.

[Шкала защиты 5/5

'Шкала заполнена! [Защита +1]

Класс защиты ур. 2]

Теперь шкала показывает "0/6".

Я бы накидал еще чего-нибудь, но у неё и время восстановления есть.

Похоже, ей просто нужно будет время от времени заниматься.

Очень скучная система. Но со временем прибавок накопится внушительное число.

Раз такое дело, то и другие Герои могли говорить правду.

Следующий — Рен.

Я сконцентрировался с такой же силой, открыл меню и щелкнул по своему любимому Змеиному Щиту Химеры.

[Змеиный Щит Химеры 0/30 С:

Способность освоена... Бонус экипировки: Навык [Change Shield], Бонус к смешиванию противоядий, Сопротивление ядам (Среднее)

Особый эффект: Ядовитые Змеиные Клыки (Средний), Захват

Мастерство: 100]

Что-то его характеристики уже сильно поднялись... если не ошибаюсь, раза в полтора.

Даже один только показатель защиты внушает уважение. Видимо, 100 — предел мастерства.

Я щелкнул по нему и...

[Сбросить показатель мастерства?]

Передо мной появилось системное окно.

Я немного сомневался, но все же нажал «Да». Характеристики вернулись к привычному уровню.

[Вы получили 2000 очков энергии мастерства.]

...А затем я решил скормить их все тому же Змеиному Щиту Химеры. А, не хватает... нужно 4000.

Я собрал энергию со всех неиспользуемых щитов и добрал, сколько нужно.

Послышался звук переливания.

[Змеиный Щит Химеры (Пробужден) 0/30 С:

Способность освоена... Бонус экипировки: Навык [Change Shield], Бонус к смешиванию противоядий, Сопротивление ядам (Сильное)

Особый эффект: Ядовитые Змеиные Клыки (Сильный), Дистанционный Захват

Мастерство: 0]

Базовые характеристики заметно выросли.

Во дела!

Осталось повышение редкости. Как я понимаю, С это common.

Опять энергии не хватает. Променяю на неё часть вещей и попробую.

Ну!

Провал!

Ты еще и провалиться можешь?!

Успех!

[Змеиный Щит Химеры (Пробужден) 0/30 UC:

Способность освоена... Бонус экипировки: Навык [Change Shield], Бонус к смешиванию противоядий, Сопротивление ядам (Сильное)

Особый эффект: Ядовитые Змеиные Клыки (Сильный), Дистанционный Захват

Мастерство: 0]

UC... uncommon, значит. Показатели выросли процентов на 20.

Я повторил процедуру несколько раз и повысил редкость до R, rare. Этого хватило, чтобы параметры значительно улучшились.

Прирост невероятный. Если добить еще и мастерство... ого-го что будет.

Теперь обратимся к словам Мотоясу... я поверил в них и открыл меню. Меня уже трясло от желания убедиться в его правоте.

Черт... у меня нет руды, нужной для улучшения по методу Мотоясу.

Значит, попробуем зачарование характеристик. На островах я собрал огромное количество фрагментов сущностей Малиновых Лягушек, так что вперед!

[Змеиный Щит Химеры (Пробужден) 0/30 UC:

Способность освоена... Бонус экипировки: Навык [Change Shield], Бонус к смешиванию противоядий, Сопротивление ядам (Сильное)

Особый эффект: Ядовитые Змеиные Клыки (Сильный), Дистанционный Захват

Мастерство: 0

Сущность Малиновой Лягушки: Снижение урона от ядовитых монстров 15%]

До кучи попробуем зачарование характеристик. Оно требует обычных ингредиентов... а-а, результат выбирается случайно. Итак, мой улов:

[Змеиный Щит Химеры (Пробужден) 0/30 UC:

Способность освоена... Бонус экипировки: Навык [Change Shield], Бонус к смешиванию противоядий, Сопротивление ядам (Сильное)

Особый эффект: Ядовитые Змеиные Клыки (Сильный), Дистанционный Захват

Мастерство: 0

Сущность Малиновой Лягушки: Снижение урона от ядовитых монстров 15%

Зачарование характеристик: Мана +20]

Ничего себе! Это огромный плюс!

А, его еще и сбросить можно. Вот только ингредиентов у меня мало, так что не буду.

Щит на глазах стал гораздо сильнее, чем раньше. Я плохо разбираюсь в характеристиках, но от их повышения я так и так в плюсе.

Сильнее всего меня путают смыслы, которые Рен и Ицуки вкладывают в слово “редкость”.

Надо постараться запомнить разницу.

Кстати, надо бы посмотреть помощь.

— ...

Как и ожидалось, добавились все системы.

Если так... может, удастся активировать и системы из знакомых мне игр.

— Э?

Но сколько бы я ни щелкал и ни напрягался, ничего не происходило.

Я и без этого стал сильнее, так что жаловаться не буду, но что-то тут не в порядке.

Ну да ладно...

— Тень...

— Что есть угодно?

— Передай остальным Героям: «Все, что вы сказали — правда». Никто не солгал. Передай, что все эти возможности открываются, только если верить друг в друга.

Вот уж не думал, что все так закончится. Кстати, а ведь королева однажды сказала...

Что сила дубликата, которым пользовался Архиепископ, вчетверо меньше, чем у настоящего Оружия.

Теперь я могу с этим согласиться. Точнее, Оружие может быть даже сильнее.

Конечно, можно радоваться тому, как мы его одолели, но если это истинная форма оружия, то в худшем случае...

Оставив Тени указания, я покинул зал совещаний.

<http://tl.rulate.ru/book/22814/3758275>