

Какой чудесный день, чтобы умереть.

Ливень хлещет как бешеный, словно в небе пробили дыру, и это поистине прекрасно. Если я открою окно, то вот так, вжух, и всё.

— Эх, даже умереть не могу, потому что слишком тесно!

Я в отчаянии рухнул на голый пол. Старые деревянные половицы заскрипели, словно вот-вот обрушатся. Холод от пола пробирал спину, и разум медленно приходил в себя.

— В конце концов, какую королевскую дорогу может пройти такой статист, как я? Это все равно что выползть со дна выгребной ямы.

Я поднялся и прислонился к кровати. Потом снова посмотрел на окно статуса.

Макс Селтрин.

Раса: Человек.

Класс: Студент.

Пол: Мужчина.

Титул: Негодяй семьи Селтрин (Значительное снижение обаяния).

Характеристики: Сила E-, Магия E, Ловкость E-, Выносливость E-, Обаяние F-.

Навыки: Владение оружием (Фехтование E-, Стрельба из лука F+), Магия (Ветер D-).

Черты: Материализм, Расточительность, Похоть, Слабая склонность к магии ветра.

Взглянув на это еще раз, я потерял дар речи. Разве в мире существует такой мусор? Все настолько плохо, что не было бы странным проиграть в поединке первому встречному крестьянину. Мне нужно выпить. Стресс от лицезрения окна статуса на трезвую голову слишком силен, поэтому я поискал алкоголь. Если бы он у меня был, я бы выпил его залпом.

Но что я могу поделать?

Его нет.

Пришлось снова посмотреть на окно статуса, чувствуя, как меня сейчас стошнит кровью.

И тут...

— Неужели мне действительно нужно это анализировать?

Я недоверчиво покачал головой.

Просто глядя на это, чувствуешь, как гниют глаза. Но выбора нет. Чтобы найти способ прикрутить противогаз к этому безумному персонажу, я должен проанализировать его на наноуровне.

— Итак, посмотрим...

Имя: Макс Селтрин.

Тут без проблем.

Человек, студент, мужчина... до этого момента никаких проблем.

— Угх, вы только посмотрите на этот титул.

Гордое наследие этого ублюдка Макса, негодяй семьи Селтрин.

Худший титул, который значительно снижает обаяние.

С этим ничего не поделаешь, поэтому я цокнул языком и пошел дальше.

— Е, Е, Е, Е, Е... Ты тщательно возвел поле из Е.

Какой-то безумный фестиваль Е.

И не просто Е.

Большинство из них Е-.

Эта печально известная игра классифицировала характеристики буквами вместо цифр, чтобы увеличить сложность, не давая пользователям узнать подробные характеристики. Самое неприятное, что даже в пределах одного и того же ранга разница может быть колоссальной.

Если представить это в цифрах, то это означает, что широкий диапазон, например, от 100 до 150, обозначается буквой С.

Поэтому в этой игре было обычным делом бросить вызов кому-то, думая, что у вас одинаковый ранг, а в итоге получить нелепый game over. Одинаковый ранг — это одно, но ранг ниже? Тут и объяснять нечего.

— Это излишне детализировано, — пробормотал я, обнаружив кое-что. — Все физические способности, связанные с силой или выносливостью, равны Е. С другой стороны, магия, которая мало связана с телом, — это чуть лучше, Е. Как будто тело, разрушенное пьянством и похотью, прошло проверку.

А потом...

— Ты что, психопат?

Обаяние F-.

Обаяние — это способность, которая оказывает большое влияние на отношения с людьми и сражения с членами группы. В этой игре, где человеческие отношения очень важны, такое обаяние — смертный приговор. Это значит, что ты не получишь никакой помощи от своих компаньонов, когда она тебе понадобится. Нет, сомнительно, что найдется хоть кто-то, достойный называться компаньоном.

— Я должен поднять его во что бы то ни стало, — пробормотал я.

Потому что я слишком хорошо знал, что если оставить обаяние таким, как есть, это приведет к печальному концу.

Но это была не единственная проблема.

Разрушенные физические способности и посредственная магия также были проблемами.

«Придется отказаться от чего-то одного».

Я знал это.

Здесь нужно выбрать что-то одно и сосредоточиться на нем. Попытка получить все — это короткий путь к провалу. Если подумать, это требует как минимум вдвое больше усилий и времени. У меня нет ни времени, ни способностей для этого.

Чтобы не стать посредственным гибридным слабаком как в физическом, так и в магическом плане, мне пришлось холодно отсечь что-то одно.

«Слабая склонность к магии ветра».

Положительная черта, которая несколько увеличивает близость к магии ветра. Благодаря этому магия ветра может похвастаться самым высоким рангом — D. Конечно, это все еще ниже среднего. И все же, я должен это использовать...

— Нет, постойте.

Я, уже собиравшийся выбрать магию, прищурился и снова задумался. Потому что мои инстинкты заядлого геймера подсказывали мне: посмотри на другие черты, прежде чем принимать решение.

— Да, лучше все как следует проверить.

Материализм, Расточительность, Похоть. На первый взгляд, с вероятностью 99,9% это негативные мусорные черты, но есть 0,1% вероятности, что это не так. Лучше проверить и убедиться, чем делать поспешные выводы.

Сделав такой вывод, я посмотрел на колонку черт.

[Материализм.]

Материализм — самая совершенная теория в мире, доказанная наукой.

Деньги правят миром.

Люди, которые любят материализм, сочувствуют тебе.

Люди, которые не любят материализм, избегают тебя.

Мусор.

В этой игре сильные мира сего, с которыми стоит налаживать отношения, часто безразличны к материализму, в то время как посредственные люди одержимы деньгами.

Короче говоря, мусорная черта, которая только снижает благосклонность действительно нужных людей.

Я покачал головой и пошел дальше.

Что?

[Расточительность.]

Если ты хоть день не тратишь деньги, у тебя во рту вырастут колючки.

Давай коллекционировать роскошь.

Твой кошелек разбрасывает деньги повсюду.

Когда ты тратишь деньги, 20% расходов испаряется.

20% испаряется каждый раз, когда я трачу деньги?

Это все равно что разбрасывать в несколько раз больше банковских процентов на ветер каждый раз, когда ты тратишь деньги.

Еще одна не подлежащая переработке мусорная черта.

Это катастрофа, потому что Макс Селтрин богат, но если бы у главного героя была такая черта, гарантирую, он бы никогда не прошел игру, даже после миллиона попыток.

— ...Это становится все нелепее и нелепее.

Я чувствовал, что это пустая трата времени, но все равно проверил последнюю черту.

[Похоть.]

Вечная истина: герои похотливы.

Одно из качеств героя.

Герой должен пользоваться любовью многих женщин.

Твой героизм растет пропорционально количеству женщин, которые испытывают к тебе влечение.

Чем выше слава женщин, которые испытывают к тебе влечение, тем больше твой героизм.

Текущее количество женщин, которые испытывают к тебе влечение: 0. Слава: 0.

— Ха?

Впервые на моем лице отразилось недоумение.

Черта, которая условно что-то увеличивает, вопреки смыслу слова «похоть». Безусловно положительная черта.

Но.

«Героизм?»

Это характеристика, о которой я никогда не слышал.

Я мог бы поклясться.

Такой характеристики не существует в этой игре. Но даже когда я широко раскрытыми глазами смотрел на окно с чертами, там было четко написано.

Там написано, что героизм увеличивается, так что же это значит?

«Может быть, это скрытая характеристика?»

Скрытая характеристика.

Скрытое значение, которое существует в ролевых играх. При прохождении игр встречаются персонажи, которые кажутся похожими по способностям, но при этом странным образом сильнее.

В таких случаях это весьма вероятно связано с корректировками, внесенными скрытыми характеристиками, установленными разработчиками. Конечно, скрытые характеристики сильно различаются.

От тех, что могут значительно повлиять на результативность персонажа, до тех, что настолько незначительны, что их едва ли можно заметить.

Так что же тогда эта характеристика героизма?

— Героизм. Героизм. Герой, — тихо пробормотал я и понял, что нашел ответ.

Герой.

Эта игра не использует слово «герой» просто так.

Это слово с весом, и оно также относится к тому, кем главный герой должен стать в конечном итоге.

Вот почему игра называется «У этого героя нет счастливого конца».

«Это определенно хорошо. Очень хорошо».

Вывод ясен. Но тогда, конечно же, возникает неизбежный вопрос.

Зачем давать такую впечатляющую скрытую характеристику, повышающую черту, простому статисту?

В этом есть хоть какой-то смысл?

— В этом нет никакого смысла.

Логичный вывод. Так что же, этот героизм — просто пустяковая скрытая характеристика? Нет, это не может быть правдой. Они же не используют слово «герой» где попало, верно?

Бесконечная петля.

Я ломал голову, чтобы вырваться из этого замкнутого круга.

Потом я наткнулся на фразу: «Одно из качеств героя».

Одно из качеств.

Это значит, что у героя есть не одно качество. Это очевидно. Если подумать, то это праведность, справедливость, щедрость, честность, доброта, смелость, храбрость, мудрость... Их так много.

Положительные качества, которые заставляют тебя чувствовать себя героем, стоит их только услышать. По сравнению с похотью? Есть поговорка «герои похотливы», но это слово, кажется, снижает планку, когда его приписывают герою.

— Я понял. Я все понял.

<http://tl.rulate.ru/book/105686/4434681>