

Глава 11.

По дороге к данжу я выпытывал с родителей ответы на интересующие меня вопросы. Не стану пересказывать что спрашивал, кто отвечал. Расскажу лишь что мне удалось узнать. Да проблема в том что бы узнать все что меня интересует, была. И заключалась она в том что я не хочу их расстраивать что я не совсем их ребенок. Точнее тело то их ребенка, генетически. А вот душа или точнее сказать разум не совсем их. Конечно не стану спорить что их влияние изменило мой разум да и бог вмешался неплохо так, удалив многие части моей памяти, но не все.

Смотря на всю работу бога, то как он тщательно удалил что-то что делало меня мной первоначально и не тронув то что делало меня мной теперешнего, не поменяв того факта что я не принадлежу к этому миру но уже и не являюсь частью прежнего, немного удивляюсь, да что там немного! Сильно поражаюсь его силе. Даже смотря на все в этом мире живущему по общим законам мироздания, осознаешь на сколько наши миры схожи и различны одновременно.

Так куда-то меня понесло не туда. На чем это я остановился? Ах да. Для людей важно дать сильное потомство и они понятие не имеют о силе генов. Поэтому практически все люди в этом мире становятся приключенцами и собирают артефакты и различные другие вещи для потомства. Вся жизнь ради потомства.

Зверолюди иного склада ума. По достижении десяти лет они отпускают своих детей на все четыре стороны. Но до десяти лет не дай бог направить меч на их дитя, родители будут сражаться до последнего вздоха защищая свое чадо. Видимо это инстинкты животного требовать от потомства усиливать свой род усиливая непосредственно себя. Стань сильнее и дай сильное потомство.

Про остальные расы они знали не много. За все время с ними только одна зверолюдка долго путешествовала.

Группы тут можно создать и не просто на словах а реально как в игре и не совсем как в игре. Группа делит опыт, позволяет общаться мысленно но только короткими фразами, не больше двух слов. Также группа помогает при разделении лута. Многие вещи становятся именными, носить их разрешено только тому, кто получил вещь, такие вещи имеют среднюю ценность.

Система по (надоело называть вещи вещами, в дальнейшем вещь одеваемая как доспех называется шмот) шмоту. Обычный белый так сказать выше чем начальный (который делают кузнецы), потом именной, привязывается при попадании в руки. Именной делится на три типа по редкости самый низкий зеленый, потом синий и самый редкий фиолетовый. Внешне их можно различить по небольшому свечению в зависимости от их редкости.

Также именной шмот делится на сэтовый и не сэтовый. Сэт это шмот из одного набора. К примеру имея Темный наруч и получив Темный наплеч ты получишь только две части из сэта. Полный сэт имеет двенадцать частей, перчатки, два наруча, два наплечника, два наголенника, два набедренника, нагрудник, боты и шлем.

Есть еще легендарные сэты включающие в себя оружие, но все равно количество необходимое для получения бонуса не меняется. То есть если сэт имеет тринадцать шмоток то имея только двенадцать их них ты получишь бонус сэта. Обычно это увеличение статов или получение навыка или же приобретение определённого качества, к примеру можно стать наподобие вампира надев всего три части из сэта (вампирик), подпитывая свое здоровье поглощением

крови врага через меч. Бонус полного сэта (вампирик) даст возможность управлять пролитой кровью, придавать форму и физические свойства. И данный сэт дает негативный эффект понижение всех статусов на 10% от трех частей и при полном сете 20%. Есть еще один тип шмота оранжевый. Именуется только при одевании. И этот легендарный шмот также имеет сэтовые наборы. Такие сэты были достоянием семьи и передавались из поколения в поколение, даже не полные.

Тут я понял, что не все так просто у людей. Наличие у семьи части оранжевого сэта подымало ее в статусе. То есть селянин становился приключенцем дабы стать либо сам сильнее получив оранжевый шмот, либо подготовить почву для потомства. И все ради того что бы у семьи был оранжевый сэт. Ага! Не в потомках дело, а в наличии у семьи оранж-сэта. Неужели он на столько сильный? Как мне объяснили это предмет мечтаний всех и вся.

С оружием также, только различие в количестве для сэта, всего два. Именнованость спадает при смерти прошлого владельца. Также для снятия привязки на шмоте ниже оранжа можно использовать редкие свитки, за свиток двадцать золотых средняя цена. Один свиток на одну шмотку. Для оружия отдельные свитки, по сорок золотых за свиток. То есть на мне дешевый белый шмот и оружие? Блин папа, мама выбили Бессмертник и все? По шмоту вроде все понятно.

Стоп! А как же моя задумка с хранением маны в доспехах посредством добавления меди в них? И тут я узнаю, что есть демоны. И эти демоны не имеют своего мирового рейдового данжа а делят его с эльфами, но все равно живут припеваючи продавая живые доспехи. Эти доспехи уступают оранж-сету не по защитным свойствам, а лишь тем что данный вид доспехов полностью индивидуальный и после смерти владельца они умирают вместе с ним. Форму сохраняют но будут слабее даже начального шмота. Также их можно менять, точнее менять состав метала, поэтому проблем с помещением в средний слой меди нет. Для создания живого доспеха требуется; кузнец-демон, свиток, ингредиенты записанные в свитке и самое основное это камень души определённого монстра.

У отца есть свиток. Ингредиенты не проблема за пару лет выбить их можно. Проблема в последнем пункте, камень души зеленого дракона, из ядовитого типа данжа. Выбить его не получится не имея кузнеца-демона в группе. Зеленый дракон финальный бос в шестом уровне данжа, всего у данжей девять уровней. Данжи седьмого и восьмого уровня рейдовые. Седьмой может впустить до десяти человек, восьмой до двадцати. Мировой рейдовый, девятый, может вместить до ста. С первого по шестой только пятерых.

Вот тут то и проблемно найти кузнеца-демона способного не быть обузой в таком данже. Ну найти можно только денег на это потребуется много. Также требуется подготовленная группа. И так, задача проста, на свиток, ищи четверых друзей и один друг должен быть кузнецом-демоном, либо набивай состояние и купи все это. Задача ясна, приступаю к решению.