Когда я получил корабельный интерфейс для "Бегущего по ветру", "интерфейс" действительно был лучшим термином. Корабль был сам по себе, и мне просто было дано ограниченное взаимодействие с ним. Когда я поднял свою шлюпку, интерфейс корабля показался мне маленьким по сравнению с галеоном, даже с моими расширенными проклятыми чертами. Все-таки я был ближе к лодке, чем к "Бегущему по ветру". Я списал это чувство на время и чувство собственности: "Бегущий по ветру" был у меня всего час или около того, и это было по умолчанию, в то время как шлюпка была моей собственной.

Теперь я понял, что это было нечто большее. Интерфейс корабля не был тем же самым проблеском идентичности корабля, который я чувствовал на "Бегущем по ветру", тем же самым интерфейсом, который испытывали большинство капитанов. Это было частью моей профессии, частью меня самого. Мой корабль был объявлен моим собственным. Я был не просто капитаном корабля, а продолжением самого себя.

И вот теперь, когда я утверждал, что этот бриг принес мой новый интерфейс - полное расширение моего сознания - хлынуло в мой разум подобно цунами.

Если бы я стоял на якоре, то упал бы на колени. Пока я плыл по течению, моя голова откинулась назад, как будто я получил удар кулаком по носу. Мое тело начало следовать за ним, но я прижал колени к груди и обхватил голову руками в вариации позы эмбриона. Мое плечо отскочило от палубы раньше, чем мои ноги, и моя дезориентация не помогла делу.

Все, что касалось корабля, просто всплыло у меня в голове, и громкость этого звука сбила меня с толку. Я закрыл глаза, но интерфейс все еще был у меня в голове. Он был там, я мог его обработать, мне просто нужно было время, чтобы разобраться в нем, порядок всему, а не эта масса.

Я мысленно приказал интерфейсу появиться в виде категорий и подкатегорий. Я переворачивал все вверх дном, пока не получил аккуратный, лаконичный, не слишком впечатляющий список.

Морской Крейсер (Проклятый)

Класс Судна:

Бриг

Капитан:

Доминик Сиборн

Прочность корабля:

22,000/28,000

Уровень корабля:

2

Проклятый Статус:

Скорбящий Капитан

Экипаж:

Изменения на судне:

Скорость:

Маневренность:

Обращение:

Долговечность:

Модификации:

Ремонт:

Эффекты:

Связь:

…

Когда я суммировал свой список, я понял, что есть несколько подсказок, требующих моего внимания. Прежде чем открыть их, я почувствовал свою связь с кораблем и изменил его ориентацию. Левый борт поднялся из грязи, и корабль снова выровнялся, киль все еще лежал на морском дне. Я улыбнулся и похлопал его по планширу, прежде чем вернуться к делу.

Ваша "шлюпка" была выброшена.

Я проигнорировал этот вопрос, потому что уже знал, что это произойдет.

История корабля и ваш опыт с ним оказывают влияние на природу проклятия корабля. У вас нет никакой истории или связи с этим кораблем. Учитывая вашу реакцию на экипаж, потерянный на борту, проклятый статус был установлен как: Скорбящий капитан.

Я оторвался от других подсказок, требующих моего внимания, чтобы проанализировать проклятый раздел состояния моего интерфейса. Он немедленно выдал мне свои секреты.

Скорбящий капитан: командир этого корабля испытал чувство потери, которое теперь несет его корабль. Любой человек, находящийся в непосредственной близости от морского крейсера, испытывает чувство утраты и скорби, если только он не способен сопротивляться, и в этом случае у него есть шанс развить гнев. Дополнительное время, проведенное в зоне воздействия, не умножает эффект.

Я был удивлен, что проклятие было сделано специально для моего корабля. Я думал, что проклятие означает ... ну, проклятие. Наверное, я не думал, что проклятие - это что-то особенное, а не только ярлык. У моей шлюпки этого не было, но на то была пара причин. Во-первых, это не считается, потому что это не корабль. Во-вторых, поскольку у меня вообще не было истории или опыта работы с лодкой, я не получил специально сделанного проклятия - просто общий ярлык.

Получить обычное проклятие для этого корабля тоже казалось странным, так как моя реакция на трагедию здесь не казалась оправданной чем-то настолько уникальным. Но тогда, глядя на природу проклятия, оно не казалось таким уж особенным. "Человек, находящийся в непосредственной близости", казалось, не имел бы большого эффекта. Повлияет ли это на мою команду? Повлияет ли это на меня? Это был бы чертовски трудный корабль для управления, все либо подавлены, либо сердиты.

Я не чувствовал никакого влияния, усиливающего мое горе или превращающего его в гнев, но, возможно, я сопротивлялся ему. Может быть, ему действительно было легко сопротивляться, и проклятие почти не действовало. Для моих целей это было бы прекрасно, так как у меня просто не было бы перепадов настроения во время моих экспериментов.

Проклятый корабль, некоторые эффекты неприменимы. Прочность корабля была восстановлена на уровне 22 000 баллов.

Большая часть повреждений корабля, вероятно, была результатом его пребывания под водой. Наводнение в грузовом отсеке обычно было бы проблемой, но не для меня. Казалось, что проклятый статус делает некоторые вещи несущественными, чему я был рад. Любой корабль, оказавшийся на дне,получил бы повреждения, начиная с того, что его потопило, и заканчивая тем, что корпус потерял сцепление. Исправить что-то подобное было невозможно, проще было сделать новый корабль. Не имея дела с этим, я не должен был бы претендовать на неповрежденный корабль на поверхности.

Предыдущие изменения на "шлюпке" были перенесены туда, где это было применимо.

На паруса было выделено 2500 XP.

Мой опыт действительно переносился с одного корабля на другой! Не совсем точно, я вложил 3000 XP в шлюпку, а 2500 перенес. И все же это было лучше, чем ничего.

Вы находитесь в области, которая была лишена маны. Некоторые функции будут ограничены.

Моя глубинная магия буквально лишила окружающую область магии, чтобы подпитывать мою способность. Если я правильно понял, равновесие постепенно восстановится, хотя я и не знал, сколько времени это займет. В то же время, вещи на борту моего корабля, которые нуждались в мане, обойдутся без нее. Это не казалось проблемой для таких вещей, как целостность корпуса – прочность оставалась там, где она была, – но это повлияло бы на такие вещи, как моя скорость плавания. В то время как я мог ловить естественные течения воды, моим основным двигателем была мана,

вытягиваемая из воды парусами. Если бы я столкнулся с такими мертвыми зонами, это было бы все равно что попасть в штиль на поверхности.

Разобравшись с подсказками, я повернулся к своему интерфейсу. Я исследовал уровень корабля и увидел, что это была совокупная оценка прочности корабля, среднего уровня экипажа и оцененной мощи. Я был горд тем, что только я сам управлял кораблем и довел его до уровня 2. Уровни не имели большого значения за пределами морского боя, поэтому у меня не было большого опыта с ними. Я знал, что большинство торговых кораблей оставалось на уровне 1. Имея несколько артиллерийских орудий, вы автоматически не подниметесь на уровень 2, но получите несколько экипажей, обученных на них, и абордажную команду, и вы можете оказаться на уровне 3 или 4.

Я вспомнил, что китобойное судно "Эссентиал" под командованием капитана Коу большую часть своего срока службы находилось на уровне 2, пока Коу не добавил новые гарпуны "Атлас". Это толкнуло его через порог на уровень 3, по крайней мере, с его обычным экипажем.

Я хотел изучить функции экипажа, но они были заперты для меня. Пока у меня действительно не было команды, я не мог понять, что это было.

Я ненадолго задумался о покупке способности вызывать экипаж. Конечно, я мог бы вызвать только магические конструкции, но я мог бы изучить функции команды и уплыть на моем новом корабле вместо моей шлюпки.

Впрочем, я уже решил сэкономить на повышении способности экипажа. Я бы не смог получить опыт, необходимый для покупки второго из двух вариантов в течение длительного времени. В то время как призыв команды поможет мне прямо сейчас, они не будут сражаться за меня. У меня уже выстроились враги, мне нужны были настоящие люди. И мне всего несколько тысяч XP не хватает, чтобы получить возможность поднять экипаж прямо сейчас.

Я чувствовал, что проходящий мимо экипаж игнорирует значительную часть интерфейса, но мне придется подождать, чтобы изучить его. Перейдя к переделке корабля, я обнаружил, что поначалу был ошеломлен.

Почти все было масштабируемо. Стоимость некоторых функций была чумовой переменой даже для нормальной профессии, видеть, что XP стоит всего 5 за обновление, было бальзамом на мою душу.

Там были просто апгрейды для всего.

Я попытался классифицировать все по скорости, маневренности и т. д. Каждый раз я заканчивал с чем-то вроде подвоха - все разные категории. Неудивительно. Были такие вещи, как оцепление участков корабля, чтобы при погружении они не были затоплены. Куда бы я мог поместить эту способность? Конечно, это была другая категория.

http://tl.rulate.ru/book/38306/867047