

Крупный мужчина неспеша подошел к нам. Его внешность, мягко говоря, вызывала некие опасение, рост где-то под 190+- см, грубое лицо, покрытое большой щетиной, которая едва не перерастала в бороду, в купе с коротко стриженными черными волосами, создавали довольно-таки зловещий образ. Что же касаясь его одежды, то на нем была бригантина, под которой слегка виднелась кольчуга, на поясе висел полторный меч(если даже не двуручный), а на спине можно было заметить круглый щит.

З немного зловещей улыбкой он посмотрел на меня угрожающим взглядом, после чего медленно перевел взгляд на девушку.

-Новенький?

-Да, он новый странник, такой же, как и ты когда то был, так что тебе сегодня выпала великая честь просветлить его.

После этих слов девушка сразу высыпала горстку бронзовых монет, как будто желая побыстрее отогнать его. Хотя, впрочем, сам мужчина без вопросов, сразу же их сгрёб.

-Ей, парень иди за мной, нам сегодня предстоит очень сложный и длинный разговор.

И как только они двое, уже собрались идти, он вдруг остановился.

-Точно! Чуть не забыл... Ева принеси мне за одно, ту... как там его... ну в общем ты сама там знаешь что.

З улыбкой произнес амбал, кинув ей несколько монет, после чего парень, краем глаза посмотрев на девушку, лицезрел ужасающее лицо, полное гнева, негодование и отвращения.

-Ну пошли, чем быстрее мы начнет, тем быстрее это закончится.

Сказал с радостной улыбкой амбал, видимо уже заметив реакцию девушки. После чего он, припевая отвел юношу за столик, в самом краю зала, после чего начал немедля свой рассказ.

-Думаю стоит нам начать из приветствия. Меня зовут Ахмад, приятно познакомиться.

- Приятно познакомиться, меня зовут...

И тут парень просто молча открыл рот, по привычке хотел представится в ответ, но уже после нескольких мгновений тишины, быстро его закрыл, вспомнив что просто не может произнести свое.

-Не можешь произнести свое имя, да?

Спросил Ахмад, посмеиваясь, на что парень мог только безмолвно кивнуть в ответ.

-Ну здесь нет ничего странного, все так званые «странники», попавшие всей дивный мир, не могут назвать свои «прошлые» имена. Я даже скажу больше, хоть ты возможно не успел это заметить, но такие как мы не можем не воплотить, сказать или иным образом передать некие знание которые мы принесли из своих миров, хотя вроде, как и это ограничение действует своеобразно, и некоторые виды знаний мы все же можем использовать.

Услышав это, парень на несколько мгновений застыл. И многие мысли невольно стали приходить ему в голову

«Так... припустим я могу еще понять почему существует такое ограничение, даже больше скажу, оно даже вполне логичное, но... насколько же далеко оно простирается? Все же было бы не очень приятно если бы в какой ни будь критической ситуации я вдруг обнаружил те самые запретные знания, и тем самым не смог что-то сделать. Хотя, с другой стороны, а какими же вообще полезными знаниями для выживания в этом мире, я обладаю? Вроде как никакими... хотя... да плевать, все равно я сейчас их не вспомню, даже если захочу»

И с такими мыслями, парень задал так напрашивающийся вопрос:

-И какие же знания мы не можем использовать?

Услышав такой вопрос, Ахмад слегка кивнув, как будто ожидая такой исход, после чего незамедлительно уверено ответил.

-Все довольно таки просто, все те знание что не касаются науки, культуры и политики, или же других особых технологий, ты можешь свободно использовать. Хотя все же это только примерное сферы ограничение, так как, мы просто не можем объяснить другим что именно не можем сказать.

Как только Ахмад договорил, как будто из неоткуда появилась та девушка, которую по всей видимости звали Ева, она со стуком положила стакан заполненный какой-то мутной зеленой жидкости, после чего быстро развернулась и ушла.

Парень же в ответ, просто вопросительно посмотрев на Ахмада, так как эта субстанция (иначе это никак не назвать) не вызвала особого доверие. И видя такой взгляд от своего собеседника, он из кислой улыбкой неспешно ответил.

-Не смотри на меня так, я тоже не знаю, что ЭТО, но у нас в гильдии есть такая небольшая традиция, что каждый раз, когда к нам приходит новый странник, его скажем так «наставник» должен это выпить...

Услышав это, парень, нахмурившись спросил:

-И зачем вы все это делаете?

-Не имею ни малейшего понятия, так делали до меня, так делали при мне, и так делали после меня. Так что з богом.

Последнее он уже тихо пробормотав, и залпом выпив эту странную субстанцию, после чего его лицо... оно... так сказать скривилось настолько, насколько это вообще было вообще возможно, всем своим видом говоря о чувствах которые в сей момент испытал ее владелец.

Немного отдышавшись, он медленно продолжил

-Ну мы немного отвлеклись, думаю начну з общих вещей, так как о статусе нам предстоит поговорить очень долго.

-Так, первое что тебе предстоит узнать из главного, это про так называемые «деньги» этого мира. Как думаю ты уже мог догадаться, здесь в обиходе используются монеты из ценных металлов, а именно золото, серебро, бронза и медь. И здесь сразу предупрежу, что у каждой монеты есть свое название, хотя и не редко о них могут говорить и просто в контексте их

метала. И если не вдаваться в подробности то их курс будет примерно: 1 золотая(ауреус) = 25 серебряным(денариям)=500 бронзовых(сестерциям)=5000 медных(асс).

-Что касемо ценности самих монет то... сей вопрос уже посложнее, но если как-то подытожить то в основном, самой использованной монетой является сестерций, который используют для сплавивания различных услуг, и покупки повседневных товаров. Асс же используют только при покупке безделушек и остальной мелочи что по цене не тянет даже на 1 сестерций. Денарий используется в основном для покупки оружия и снаряжение, да и остальных вещей, которые обычному человеку при обычных обстоятельствах не понадобятся. А вот что касемо ауреуса, то... обычно их используют для более удобной перевозки больших сумм, ну и для покупки всяких там ценностей...

В таком духе, наш разговор и продолжался еще несколько часов. В нем было упомянуто практически все, от специфики характеристик, навыков, способностей, заданий авантюристов... до цен в борделях, черный рынок, и... лучше я промолчу что.

И если выделить из этого самое главное... а именно про «статус», то оказалось, что окно, которое я выдел после пришествия в этот мир было, так сказать, неполно, ну или если точнее, не показывало всех своих возможностей.

Так, например при желании до обычного окна можно было добавить графу возраста, титулов или, например секцию навыков. Кроме этого, можно было делиться своим статусом и из другим людям, и что важнее можно даже изменять его в некоторой степени, меняя имя, возраст и характеристики, а также скрывая некоторые его части. Хотя и с другой стороны, все же нельзя было изменять статус как пожелаешь. Было-таки много, но, так, например сделать характеристики выше реальных было почти невозможно (за редким исключением), а можно было только их понизить, и то вроде как ограничено. Так же подобные ограничение касались и других элементов, но там уже не было какой ни будь четкой закономерности...

Что же касемо секции навыков, то она оказалась очень даже обширной. И если говорить кратко, не вдаваясь в подробности, то эта секция могла визуализировать степень освоенности некого навыка пользователя (от 1, до 100+) где каждая единица, уникальный показатель для каждого человека. Так, например можно было посмотреть на каком уровне пользователь владеет определенным видом оружия, или насколько хорошо он может делать те или иные вещи.

Что касемо того, какие именно действие подразумеваются под навыком то... в общем можно сказать любые, от дыхания до буквального плевка. Хотя и все же, все навыки подразделяют на несколько типов. Так, например существуют такие понятия как:

Класс (максимально обобщённое владение многими похожими навыками)

Подкласс (уже специализированное обобщение отдельных навыков)

Субкласс (которые подразумевают под собой только 1 отдельный навык)

Так, например до классов относят: владение оружием (абсолютно всем), ремесло(все) и т.п., что в общем в основном бесполезно, но сама возможность есть.... До подклассов относят: владение одноручным, двуручным, оружием или, например такие абстрактные понятия как

скрытность и т.п., хотя эффект от таких навыков и ограничен. И что же касается наконец субклассов то: владение одноручным кинжалом, гладиусом, гросс-мессером и т.п. отображает реальный уровень владения.

Кроме этого, про навыки можно было сказать, что эффект от повышения уровня для каждого отдельного навыка был разным. Где-то повышение навыка усилит интуицию, или инстинкты, иногда эффекта попросту нет или он мизерный, а бывают случаи, когда он и вовсе может изменить характер или предпочтение самого пользователя, или давать неведомые и странные способности (особо часто такой эффект проявляется при увеличении навыков связанных из плотскими утехами(и я не знаю зачем мне на этом он так акцентировал особое внимание...)).

Что касается повышения уровня(общего), то его логично можно получить только в сражении и смертельных ситуациях (хотя в некоторых случаях необязательный факт самого убийства). За каждый повышенный уровень дается 5 свободных характеристик, которые можно вложить в любую характеристику. Так же существует и понятие «барьера», который встречается каждые 10 уровней вплоть до 100(выше сотого, начинается уровень так называемого бесконечного развития, подразумевающий одинаково сложный барьер на каждом уровне). Например, первые 10 уровней (общий) довольно таки легко повысить, даже не участвуя особо в сражениях, и достаточно будет просто долгое время потренироваться... но уже начиная с 20 сложность резко увеличивается, а к 30 повышение и вовсе становится невероятно сложным (относится только к общему ур.).

Что касается самих характеристики, то их можно повысить и обычным способом, а именно тренировками. Хотя все же наиболее эффективным методом все же остается сражение, ну и конечно всякие там экстремальные ситуации (независимо от их контекста). И так же как и к повышению уровня, к характеристикам относится та же схема, и после достижение условной отметки в 10 уровень, дальнейшее повышение с помощью тренировок будет затруднительно, хотя и все же сложность будет куда меньше нежели при повышении общего ур..

Каждая из характеристик имеет свои свойства, и в отличии от общепринятых свойств таких как в играх или в некоторых книгах, их эффект сильно связан между собой.

Но перед этим будет правильно объяснить стандартные свойства(описание) каждой характеристики. К слову, при концентрации на некоем слове или названию эффекта в статистике, можно вызвать окно описания, хотя смысл и форма описания будет уже зависеть от человека и его познаний (будет ли она адекватной или нет, а также полноту и вид, которым будет объяснено то или иное явление).

Сила – данная характеристика отвечает за уровень физической силы, который ваше тело может выразить.

Ловкость – данная характеристика отвечает за вашу скорость реакции, и возможность тела отвечать на те или иные команды.

Восприятие – данная характеристика отвечает за остроту ваших чувств: слух, обоняние, зрение, вкус, осязание, интуиция, и других видов ощущений.

Живучесть – данная характеристика отвечает за стойкость, регенерацию, а также порога ран, которые ваше тело может пережить.

Соппротивление – данная характеристика отвечает за вашу возможность пережить

внешние воздействие, вроде температуры, а также увеличивает иммунитет к разным токсинам.

Интеллект – данная характеристика отвечает за скорость мышление, память, и вашу возможность рассчитывать или обрабатывать информацию.

Мана – существующая в природе сверхъестественная сила, носителями которой могут быть отдельные люди, животные, различные предметы, а также «духи».

Особенность данной системы от обычной, является отношение к пониманию характеристик. Так например, что такое выносливость? Такой характеристики в статусе не существует, и на первый взгляд ни одна характеристика косвенно не влияет на данный показатель. Но реальность часто бывает обманчива, так как хотя каждая из характеристик на первый взгляд понятна, и ее эффект довольно-таки предсказуем, но как это всегда бывает... кхм... я немного отвлекся.

Так, на выносливость влияет 3 характеристики, хоть и в разной степени. В первую очередь на нее влияет живучесть, так как этот показатель напрямую затрагивает ее скорость восстановления. Вторая характеристика, это сила, она же отвечает за так сказать количество затрат выносливости, а также ее общее количество. Третьей же является ловкость, которая отвечает за эффективность использование выносливости.

Такую аналогию можно приметить до каждой отдельной характеристики, потому что их эффект сильно связан между собой. Так, если один параметр сильно выше других, то его эффективность и конечном итоге сам результат, будет сильно уменьшен. Так, например к ловкости вспомогательное можно отнести силу и восприятие, к живучести относят силу и сопротивление и т.п.

Все вышеперечисленное было только малой частью всех объяснений Ахмада, которые я едва выдержал и кое как запомнил, так как весь этот разговор уж слишком на долго затянулся. И причиной этому на удивление стал не сам болтливый здоровяк, который по ощущениям еще больше меня хотел побыстрее закончить и свалить, а на первый взгляд безобидная и хрупкая Ева. Которая пристально следила за всем происходящим, и каждый раз, когда Ахмад пытался закончить разговор, или отойти от темы, она начинала ему угрожать чем-то (что-то связанное из заданиями и доверием, но тогда уже я мало что понимал) под предлогом не до конца выполненного задания.

В итоге, в конце концов, уже изрядно измученный Ахмад кое как ушел. Что же касаето меня, то несмотря на свое состояние, я должен был остаться. Почему? Потому что хоть я уже знал практически все из главного об этом мире, и о самом городе(хотя я сомневаюсь что я запомнил хоть половину из того всего бреда), мне остается только гадать как мне найти гостиницу, кузницу, рынок и другие важные места, впрочем по словам Ахмада, за 2 сестерция я могу приобрести здесь примитивную карту города, где указано все основные важные для авантюриста места, да и просто более уместно будет спросить в управителя(как-то так называется должность девушки) какую таверну выбрать, и...