

Вы преуспели в улучшении Меча Певицы до +9.

- Получилось...! - открыв глаза, завопил Кейдж. Азартная игра, на которую он поставил все свои сбережения, закончилась успехом. Все пережитые трудности остались позади, а на глазах навернулись слёзы.

«Если бы и сейчас попытка заточки провалилась - я бы забил на игру...».

На самом деле, Кейджу не сильно везло. Как бы он ни старался и сколько бы денег не вкладывал, результат всегда был один и тот же: неудача. Не исключением был и сегодняшний день. Он присоединился к одному из рейдов в качестве ДД-шника и после всех перенесенных невзгод бросил кубик, на котором выпала цифра «1»... С босса выпал предмет, который Кейдж хотел получить, однако он потерял право сделать ставку. Как обычно, Кейдж был слишком зол, чтобы списать это на банальную неудачу. Если какое-то событие случается раз или два, то это просто невезение. Но что, если невезения повторяются изо дня в день на протяжении долгих месяцев?

Не в силах сдержать гнев, Кейдж потерял рассудок. Он использовал всё золото, которое скопил путём использования самых дешёвых зелий, и скупил огромное количество благословенных камней улучшения, которые продавались на аукционе. После этого Кейдж принялся улучшать все редкие предметы, какие только были у него на складе. Результат оказался просто ужасен, и Кейдж окончательно лишился здравого рассудка.

К тому моменту, когда он пришел в себя, оказалось, что ни один из предметов так и не заточился до более-менее высокого значения, упав до начального уровня. Единственное, с чем ему повезло, - так это с уникальным оружием, которое Кейдж не так давно приобрёл в рассрочку.

Закрыв глаза, Кейдж использовал камень и... меч заточился на +8. Его цена моментально скакнула в четыре раза. Возможно, на этом стоило остановиться, но... поразмыслив и поколебавшись, он, наконец-то, пришёл к выводу, что нельзя останавливаться на достигнутом. Текущего результата было слишком мало, чтобы возместить весь полученный им ущерб.

А затем клинок заточился на +9. Цена предмета выросла в восемь раз. Кейдж играл в «Satisfy» уже пять лет, но это был первый раз, когда он действительно мог заработать деньги. Причём довольно внушительные.

- Ха! Ха-ха-ха-ха-ха!

Кейдж смеялся и плакал от радости до тех пор, пока перед ним не всплыло информационное окошко...

Время начало идти назад.

Смех так и застрял в горле у Кейджа, когда Сияющий Меч Певицы +9 начал терять свечение, присущее предметам с высоким уровнем заточки. Клинок возвращался к значению +7.

- ...?

- Это что за хрень!??

А затем со всех сторон начали раздаваться возмущенные крики. В небольшом ремесленном городке присутствовали десятки игроков, которые испытывали те же самые переживания, что и Кейдж.

\*\*\*

- ... Мы просим объяснений и компенсации, - чувствуя дрожь в руках, закончил своё выступление мужчина с изможденным лицом. Именно он, стоя перед сотнями репортеров, осмелился заявить, что подаст в суд на S.A. Group. Он так сильно боялся и нервничал, что у него даже закружилась голова. Однако именно этот человек был избран представителем «Группы жертв отката времени», а потому пути назад не было. Решимость наполнила его сердце, и он с твёрдым выражением лица посмотрел в объективы сотен телекамер.

В ответ на его смелость S.A. Group немедленно заявила о своей позиции. Если вкратце, они сказали, что виной всему явление, которое произошло во время обычного игрового процесса. А раз так, компенсация за нечто подобное не предусмотрена.

- Это же настоящая тирания со стороны крупного бизнеса!

Пострадавшие решительно осудили позицию S.A. Group. Люди сочувствовали потерпевшим, но... этим всё и ограничивалось. Никто не знал, как помочь бедолагам. Кроме того, разработчики заявили о том, что данное явление не было совершено путём вмешательства с их стороны. Это произошло во время рейда на Данталиана Гильдией Вооружённых до зубов. Итак, у S.A. Group не было никаких юридических оснований для выплаты компенсации пострадавшим.

... Кроме того, много кому это явление принесло пользу. Итак, в минусе остались только по-настоящему невезучие люди.

\*\*\*

- Вот блин, кхм-кхм... - закашлялся Грид, после чего отключился от системы. Ему было стыдно, что из-за временной регрессии десятки тысяч людей понесли большие или маленькие убытки.

«Такое ощущение, что S.A. Group действительно плевать на пот и слёзы других людей...».

Янгу понимал, почему не выплатили компенсацию. Временная регрессия Данталиана была специфической техникой, уже внедрённой в игровую систему. Тем не менее, никакие слова утешения не могли вернуть пострадавшим то, чего они лишились. Скорее, это лишь вызвало бы у них лишь ещё больший гнев.

«Впрочем, позицию разработчиков тоже можно понять».

Наверняка найдутся люди, которые тут же этим воспользуются, если S.A. Group проявит малейшую слабину. Что касается даже самых простых извинений с их стороны... это было бы воспринято игроками как признание своей ошибки, что повлекло бы за собой ещё больший шквал критики. Итак, независимо от того, что испытывали другие люди, реакция S.A. Group была достаточно правильной.

«Что ж, нет смысла слишком сильно заморачиваться на этот счёт. К счастью, никто из членов гильдии не пострадал», - решил Грид, направляясь в тронный зал.

- Брахама ещё нет?

Это был красивый замок, построенный из прозрачных кристаллов, который можно было увидеть только на обложках детских сказок. Как выяснилось позже, хозяином замка 25-го ада стала Юра. Однако прямо сейчас на троне сидел Грид, которому Юра уступила место «1-го номера».

- Я тут.

- Тебе следовало прийти пораньше, - упрекнул волшебника Грид. Его немного раздражало то, что из-за Брахама им пришлось отложить использование сущностей знаний.

- Замок зачарован 193-мя типами магических искусств. Каждые три единицы постоянно объединяются друг с другом, порождая на свет всё новые и новые заклинания. Как можно не интересоваться по-настоящему живым и дышащим искусством?

Вот почему волшебник отсутствовал целых два дня. Брахам был очарован «несокрушимым замком». Он прожил сотни лет, но даже при этом испытывал настоящее благоговение перед результатами тысячелетних знаний Данталиана.

- Чтобы чем-то интересоваться, нужно в этом разбираться, - ответил Грид, после чего

повернулся к Мерседес, Пиаро и Юре, – Ну что, готовы?

– Да.

Сущность знаний Данталиана давала случайную силу одной из былых легенд. В число этих «сил» входили и небоевые навыки. Характерной чертой небоевых способностей было повышение потенциала дальнейшего роста, так что называть их бесполезными вряд ли стоило, но... Мерседес, Пиаро и Юра хотели исключительно боевые способности. Все эти люди отличались от Грида, который уже обладал множеством личных навыков, фехтованием Непобедимого Короля и магией Брахама. Их боевые навыки были ограничены, а потому каждый из них нервничал. Они боялись использовать сущность и получить нежелательную способность. По этой же причине они согласились с эгоистичным требованием Брахама не использовать сущности, пока тот не вернётся после осмотра замка.

– Ну что, приступайте, – поторопил их Брахам. Волшебнику было интересно, какие навыки получат Грид и посланники.

«Вот почему у него нет друзей», – вздохнул Преемник Пагмы. Брахам целых два дня убил на то, чтобы исследовать «несокрушимый замок». Причина, по которой он попросил Грида и посланников повременить с использованием сущностей, заключалась исключительно в его собственном удовольствии. Он даже приготовил себе какие-то закуски, которые собирался поглотить во время наблюдения за реакцией Грида и посланников. Но даже в этом случае Грид не мог ненавидеть Брахама. Последние два дня Брахам вовсе не забавлялся. Он проанализировал магию, выгравированную на каждом кристалле замка, в результате чего значительно повысил свой Интеллект. А теперь настал их черёд стать сильнее.

– Ну, чего ждёте? – окликнула их Нефелина, усевшись возле Брахама с большим куском бекона. Выражение её лица было таким возбужденным, будто она смотрела фильм.

– Ладно, поехали, – в конце концов кивнул Янгу, и четверо товарищей вытащили сущности знаний Данталиана.

Сущность представляла собой тёмно-синюю бусину, которая, казалось, содержала целую вселенную. Четыре человека обменялись взглядами, сглотнули и одновременно положили руки на свои бусины. А затем каждого из них окутала волшебная сила.

– Надеюсь, вам достанется что-нибудь вроде фехтования Непобедимого Короля. Хотя вряд ли стоит рассчитывать на это, – улыбнулся Грид. Непобедимый Король Мандра был особым даже по меркам легенд. Он родился с величайшим талантом, но круг его деятельности был слишком ограничен, а жизнь – чересчур коротка.

Таким образом, Преемник Пагмы вполне справедливо полагал, что в знаниях Данталиана нет фехтования Непобедимого Короля.

- В этой ситуации первое, к чему нужно стремиться, - фехтование Мюллера.

Именно его навыки позволяли добиться победного результата в самой безвыходной ситуации. Особо неплохо было бы изучить Несравненное Фехтование. Но...

- ... Давайте не будем ожидать чего-то сверхъестественного.

Грид хорошо знал закономерность: чем больше ожидаешь - тем меньше получаешь. Вот и сейчас почти наверняка существовала крайне высокая вероятность того, что наружу вылезет техника Крюгера или Гиса.

Но вот, когда Янгу попытался очистить свой разум, то почувствовал, как в его голову начали перетекать знания. А затем...

Вы обучились Технике Ста Тысяч Мечей.

- ...!

Он получил то самое фехтование Непобедимого Короля, которое рекомендовал своим товарищам. Тем не менее, у него уже была и Техника Ста Тысяч Мечей, и сопутствующая ей Техника Блокады Сотысячного Войска.

- Это что, шутка какая-то? - подрагивающим голосом пробормотал Грид. Вместо самой простой портняжной техники Крюгера или техники горной добычи Гиса, он получил способность, которую уже имел...? Но разве подобные навыки не должны были автоматически исключаться?

Впрочем, как следует задуматься об этом Преемник Пагмы так и не успел, поскольку перед его глазами всплыло новое информационное окошко.

Приток новых знаний завершил изученную Вами Технику Ста Тысяч Мечей.

Техника Ста Тысяч Мечей (ухудшенная версия) трансформировалась в Технику Ста Тысяч Мечей (оригинальная версия).

От удивления у Грида отвисла челюсть, а в уголке рта потекла слюна. Впрочем, уже спустя мгновенье раздался не менее взволнованный голос Пиаро:

- В-Ваше Величество! Несравненное Фехтование...! Я получил Несравненное Фехтование!

- Что!? - пришел в себя Янгу. Пиаро, который мечтал стать Мастером Меча, но так и не смог достичь поставленной цели, теперь овладел едва ли не главной техникой Мастера Меча. Нет, ну разве можно было быть таким удачливым?

Дрожащий взгляд Грида переместился к Мерседес и Юре. Он чувствовал беспокойство и боялся, что везение Пиаро нивелируется невезением остальных людей. Но, к его удивлению, на их лицах тоже висели широкие улыбки. Это был редкий день, когда удача пришла ко всем и сразу.

- Ха-ха-ха! - не выдержав, рассмеялся Грид. Он был так взволнован, что его конечности дрожали, будто в диком танце.

Увидев эту сцену, Саризель достала арфу и принялась на ней играть. Игра на инструментах и пение - вот в чём заключались основные навыки архангелов. Прекрасная небесная симфония растеклась по аду, являя собой абсолютно сюрреалистичное зрелище, и...

Владыки ада заметили присутствие архангела.

Владыки нижних кругов ада выражают свою заинтересованность.

Нижние круги ада... Под этими словами почти наверняка подразумевались номера с 1-го по 9-ый. И вот, когда взгляды посланников обратились к Саризель... по несокрушимому замку был нанесен мощнейший удар.

<http://tl.rulate.ru/book/96837/1585192>