

Глава 4.

- Итак, отрицательный уровень – это не глюк...

Цифры, стоящие в круглых скобках рядом с уровнем, определённо указывали на текущее количество опыта и то, что было необходимо для достижения следующего уровня. Таким образом, существование этих двух значений отчетливо давало понять, что я всё-таки смогу поднять свой уровень, а потому можно было не беспокоиться касательно возможного программного сбоя.

- Это обнадеживает.

Несмотря на это, я всё ещё был расстроен. Посудите сами: изначально мой уровень превышал 70-ый, а теперь он стал ниже, чем у новичков, которые только что создали своих персонажей.

- Я должен вытерпеть это... – сжав зубы, пробормотал я. Всё это должно было отнять немалое количество времени, но, в целом, я не потерял ничего из того, что нельзя было восстановить. Вероятно, причиной столь позитивного мышления были особенности моего класса и титула. И пусть я ничего не знал о создании предметов, такие опции, как «вероятность добавления дополнительных эффектов» были понятны даже обезьяне.

- Шанс на усиление также повысился...

В «Satisfy» все предметы можно было усилить на значение, равное +10. Тем не менее, стоимость материалов, необходимых для производства такого усиления, была просто астрономической. Кроме того, чем серьёзнее было усиление и рейтинг самого предмета, тем ниже была вероятность успеха. Ну а в довершение, если усиление было успешным, предмет получал бонус в виде «+1»; однако, если такое усиление не удавалось, то на артефакт накладывался штраф в виде «-3». Вот почему цена на предметы с эффектом «+6» и выше росла по экспоненте.

- Не знаю, насколько именно повысилась вероятность, но разве я не могу хотя бы надеяться на какой-нибудь заработок?

Обе вышеописанные особенности моего нового класса выглядели довольно привлекательно. Тем не менее, наибольший интерес у меня вызвала другая строка, говорящая о возможности безоговорочно носить любые предметы. Эта способность казалась совершенно необоснованной и мошеннической. В зависимости от штрафов, она вполне могла нарушить даже внутриигровой баланс.

- Читерство какое-то.

Большинство предметов экипировки в «Satisfy» располагали определенными требованиями к их использованию. Если игрок не подпадал под данные требования, он не мог экипировать желаемый предмет. Именно по этой причине каждый класс предполагал свои собственные ограничения на экипировку. Однако благодаря характеру моего класса, это условие теперь обходило меня стороной.

«Хм-м, это ведь так?», – подумал я, после чего открыл свой инвентарь.

«Двуручный Меч Мамона»

Рейтинг: эпический.

Прочность: 88/204.

Вес: 1,050.

Сила атаки: 178~301.

Скорость атаки: -16%.

Эффекты:

При критических ударах наносится дополнительный урон от воды.

Это двуручный меч, некогда носимый покровителем Озера Памиан, Мамоном. Находясь долгое время под его влиянием, клинок впитал в себя его водную ауру.

Требования:

Уровень: 65 и выше.

Сила: 260 и выше.

Выносливость: 150 и выше.

«Доспехи Менгеля»

Рейтинг: редкий.

Прочность: 51/180.

Вес: 1,203.

Защита: 165.

Скорость передвижения: -2%.

Эффекты:

Сила: +10.

Это работа кузнеца Менгеля, о котором знает каждый житель Патриана. Доспехи обладают

повышенными показателями защиты, а также низким весом. Владелец данной брони может почувствовать сильную волю Менгеля, оставшуюся в каждом дюйме его работы.

Требования:

Уровень: 60 и выше.

Сила: 180 и выше.

Мои текущие характеристики совершенно не соответствовали ограничениям, изложенным в информационных окнах Двуручного Меча Мамона и Доспехов Менгеля. Другими словами, ни один нормальный человек не смог бы надеть вышеперечисленные предметы. Но я был исключением.

Благодаря особенностям Вашего класса, Вам удалось экипировать Двуручный Меч Мамона.

Поскольку Ваши характеристики не соответствуют заявленным требованиям, на предмет накладывается штраф.

Сила атаки Двуручного Меча Мамона уменьшается на 30%, при этом доступна будет лишь половина присущих предмету эффектов.

Применённые штрафы будут уменьшены, если Вы повысите своё понимание Двуручного Меча Мамона.

Благодаря особенностям Вашего класса, Вам удалось экипировать Доспехи Менгеля.

Поскольку Ваши характеристики не соответствуют заявленным требованиям, на предмет накладывается штраф.

Защита Доспехов Менгеля уменьшается на 20%, при этом доступна будет лишь половина присущих предмету эффектов.

Применённые штрафы будут уменьшены, если Вы повысите своё понимание Доспехов Менгеля.

- Просто удивительно...

Редко когда предметы без требований к их использованию были хотя бы просто удовлетворительными. Одним из самых ярких примеров тому был комплект новичка, лишенный даже самых минимальных условий для эксплуатации. Я уже забыл подробные характеристики начального оружия, но в случае с двуручным мечом новичка, который выдавался на 1-ом уровне, его сила атаки составляла всего 5~13, в то время как самые плохие доспехи предоставляли всего 7 очков защиты.

Но теперь я мог использовать оружие, способное наносить, по крайней мере, от 124 до 210 единиц урона. А ещё мне повезло стать счастливым обладателем доспехов со 132 пунктами защиты.

- Кажется, я смогу достаточно быстро восстановить свой уровень.

Независимо от того, насколько низко я пал, с этой экипировкой я получил возможность охотиться на монстров 20-го уровня, используя одни лишь атакующие показатели Двуручного Меча Мамона. А благодаря Доспехам Менгеля я и вовсе не должен был получать никакого урона от низкоуровневых монстров.

Другими словами, благодаря данному эффекту я мог охотиться на монстров намного быстрее и легче, чем другие игроки такого же уровня. По сравнению с моими прошлыми мучениями, теперь начальная охота должна была производиться прямо таки со скоростью света.

«Кажется, вся эта система штрафов основывается на том, что характеристики редких

предметов уменьшаются на 20%, а эпических – на 30%. Кроме того, используется лишь половина доступных им эффектов...».

Штрафы были на удивление небольшими. Уникальные и легендарные предметы наверняка были бы подвержены более серьёзным штрафам, но на данный момент эта способность и вправду заслуживала того, чтобы называться мошеннической.

– Погодите-ка... А что это за «понимание» такое?

Порядком взволновавшись, я с запозданием заметил строку с описанием «понимания» меча и доспехов, а потому решил прочитать информацию о данной особенности целиком.

«Понимание Предметов»

Преемник Пагмы способен понимать материалы и принципы действия тех или иных предметов, используя, разбирая и ремонтируя их.

Чем выше уровень понимания, тем эффективнее такие предметы.

Достигнув 100-процентного понимания, Вы узнаете, как создавать такие предметы.

– Охо-хо!

Иначе говоря, чем выше будет мой уровень понимания, тем меньше штрафов меня ждёт.

– А ещё, я могу получить технологию их производства... Неплохо!

Обычным ремесленникам, чтобы получить ту или иную производственную технологию, приходилось платить большие деньги или проходить сложнейшие задания. Но мне представилась возможность обзавестись ими совершенно бесплатно, всего лишь увеличив своё понимание.

– А ещё я могу оказывать услуги починки предметов... Хе-хе-хе.

Затем я внимательно перечитал описание других опций. Во время сражения игроки должны были быть максимально осторожными, поскольку получение всего одной травмы могло вызвать «аномальный статус», меняющий ход всего боя. В связи с этим, эффект сопротивления к подобным аномальным статусам был весьма кстати. Помимо этого, информационное окно указывало, что при падении моего Здоровья до минимума, я не должен был умереть, что, в свою очередь, означало нечто наподобие временного бессмертия.

- Быстрое признание... Это значит, что теперь я смогу быстро поднимать свою близость с НПС? У-хе-хе-хе-хе!

Я был счастлив. Я был так счастлив, что просто не мог перестать смеяться. Благодаря особенностям нового класса и титула я чувствовал, что смогу хоть в чём-то опередить других игроков.

Всё это уже хоть сколько-то было похоже на надлежащую компенсацию за все мои страдания.

- Но...

Я бы получил гораздо больше удовольствия, если бы смог продать эту книгу за реальные деньги.

- Я упустил возможность избавиться от своего кредита и стать владельцем иномарки!

В этот момент я впервые в жизни чувствовал одновременно как удовлетворение, так и разочарование.

- ~ @ @...! ^% * @... Ашур!

В сердцах стукнув ногой о стоящий рядом столб, я разразился всеми видами проклятий в сторону этого чёртового графа.

Прошло некоторое время, и мало-помалу моё сердце успокоилось. И причиной тому была явно не моя быстрая отходчивость, а новая неизвестная характеристика.

«Самообладание»

Данная характеристика снижает вероятность оказаться подверженным аномальному

состоянию. Если же Вы всё-таки окажетесь подвержены ему, Ваше состояние быстро стабилизируется.

* Чем выше текущее значение характеристики, тем выше её эффективность.

* Вы не можете вкладывать в данную характеристику свободные очки распределения.

«Упорство»

Данная характеристика позволяет нивелировать часть получаемого урона.

Чем ниже текущее значение Здоровья, тем выше вероятность срабатывания данного эффекта.

* Чем выше текущее значение характеристики, тем выше её эффективность.

* Вы не можете вкладывать в данную характеристику свободные очки распределения.

«Достоинство»

Данная характеристика позволяет сопротивляться влиянию других людей. Помимо этого, она предоставляет незначительный шанс подчинить своей воле другого человека.

* Чем выше текущее значение характеристики, тем выше её эффективность.

* Вы не можете вкладывать в данную характеристику свободные очки распределения.

«Проницательность»

Данная характеристика позволяет распознать цель и просчитать возможные риски.

* Чем выше текущее значение характеристики, тем выше её эффективность.

* Вы не можете вкладывать в данную характеристику свободные очки распределения.

Каждая из вышеперечисленных характеристик обладала особым эффектом.

«К слову, как мне прокачивать их, если я не могу вкладывать в них свободные очки характеристик?».

Их потенциал казался просто огромным, но, к сожалению, с таким значением, как у меня, они

могли остаться всего лишь сплошной видимостью. И вот, в тот момент, когда я собирался открыть окно навыков...

– Аа-а-а-ак! – внезапно завопил я. Что-то коснулось моей спины, и я с запозданием вспомнил, что нахожусь в Храме Ятана.

– Ч-что за!?

Я поспешно обернулся и машинально взмахнул Двуручным Мечом Мамона. Человек, стоявший позади, легко уклонился от моей атаки и тут же вскинул перед собой руки.

– Эй-эй, успокойся. Ты что, хочешь кого-то убить?

Говорящий оказался мужчиной кавказской наружности и, благодаря своему внушительному телосложению, казался настоящим головорезом.

Только теперь до меня начало доходить, что этот человек просто ткнул меня в спину, намереваясь привлечь моё внимание. И если кричать на весь храм от угрозы быть разорванным заживо ещё было простительно, то вопить от простого тычка...

– Что Вы хотели?

В ответ мужчина просто пожал плечами и с ухмылкой спросил:

– Эй, разве тебе не стоит для начала извиниться?

Этот человек мне уже не нравился. Люди не должны были так бесцеремонно вести себя с абсолютно незнакомыми им людьми. Конечно, с виду он был старше меня, и на первый взгляд ему можно было дать около 30 лет. Тем не менее, даже моего одногодичного игрового опыта было вполне достаточно, чтобы понять, насколько обманчивым был внешний вид. Однажды я кого-то назвал «мелким», после чего узнал, что этот человек был на целых семь лет старше меня.

Этот ублюдок выглядел так, словно ему было за тридцать, но...

– Кхм... Прошу прощения, но разве это не Вы первым должны извиниться за то, что подкрались сзади и напугали меня?

В ответ мужчина рассмеялся и протянул свою руку.

– Молодой человек, я несколько раз окликнул Вас. Однако Вы были настолько поглощены

своими собственными мыслями, что просто-напросто меня не слышали. Вот почему я ткнул Вас в спину. Простите.

Несмотря на извинения, пожимать этому субъекту руку я всё равно отказался.

– Так что Вам от меня надо?

Пожав плечами, мужчина ответил:

– Как Вы знаете, Храм Ятана наполнен злой энергией. Обычные люди стремятся не задерживаться здесь надолго, но Вы провели в нём так много времени, при этом даже бровью не повели... Кроме того, один раз Вы даже рассмеялись. Кажется, у Вас очень неординарные способности.

– Кажется, Вы что-то пута... – начал было говорить я, а затем осёкся. Над головой моего визави светилось имя, которое отчетливо давало кое-что понять.

– Меня зовут Доран. Я – тень, тайно оберегающая графа Стейма. Спустя два дня после того, как я отправился в отпуск, графская дочь была похищена. В конечном итоге мне удалось выяснить, что она удерживается в подвале этого храма. Вы не откажете в просьбе помочь мне? Именем графа, я гарантирую Вам вознаграждение.

– Я не...

Поначалу я подумал, что этот человек был игроком, но на самом деле он оказался НПС. Из-за совершенного искусственного интеллекта различие между игроками и НПС было весьма неоднозначным, а потому временами возникало вот такое недопонимание. Имя, значившееся над головой мужчины, было зеленого цвета, что характеризовало его как НПС.

А затем, как и следовало ожидать, появилась информация о предложенном задании.

«Спасение графской дочери»

Сложность: S.

Ирен, единственная дочь графа Стейма, – красива и невинна. Служители Ятана похитили её, чтобы принести в жертву из-за её девственной крови.

Условия:

Спасти Ирен в течение одного часа после принятия задания.

Награда:

3,000 золотых.

Небольшая вероятность становления зятем графа Стейма.

* Став зятем Стейма, Вам откроется характеристика «Дворянство», а все Ваши характеристики повысятся на 20.

Женившись на дочери графа, Вы получите титул виконта, в связи с чем существенно возрастут Ваши Сила и Честь. Также это предоставит Вам возможность войти в дворянское общество и получать ежемесячное жалование. Данная возможность станет первой ступенью для становления высокопоставленным чиновником или лордом.

Штраф за провал задания:

Уровень: -2.

Вы хотите принять задание?

Это было какое-то сумасшествие.

<http://tl.rulate.ru/book/96837/305525>