

Глава 16.

Последняя фраза заставила мой пульс участиться как минимум вдвое.

Ту-дунь! Ту-дунь! Ту-дунь!

Сердце забилося так часто, что я даже испугался, не хватит ли меня сердечный приступ.

И вот, пребывая в крайне возбужденном состоянии, я поспешно открыл окно статуса своего персонажа.

Имя: Грид.

Уровень: 1 (45/100).

Класс: Преемник Пагмы.

* Увеличенная вероятность добавления дополнительных эффектов при создании предметов.

* Увеличенная вероятность усиления предметов.

* Вы безоговорочно можете экипировать все типы артефактов. Тем не менее, в зависимости от рейтинга предмета, Вы получите определенный штраф.

Титул: «Тот, кто стал легендой».

* Дополнительное сопротивление аномальным условиям.

* При падении текущего уровня Здоровья до минимума Вы выживете.

* Быстрое признание.

Здоровье: 280/280.

Мана: 75/75.

Сила: 20+5.

Выносливость: 18.

Ловкость: 12.

Интеллект: 25.

Проворство: 50.

Самообладание: 10.

Упорство: 11.

Выдержка: 16.

Достоинство: 10.

Проницательность: 10.

Очки характеристик: 40.

Вес: 3,035/820.

* Лимит допустимого веса превышен более чем на 200%, в связи с чем Ваша текущая скорость передвижения снижена на 100%.

* Вы перегружены и не можете эффективно использовать свои силы.

* Высокая вероятность получения «ослабленного состояния».

- Это что, сон?

Если бы я был в реальности, то просто ущипнул бы себя. Однако в данном случае мне пришлось отключиться из игры.

- Да, наверное я уснул, сам того не осознавая, - пробормотал я, глядя в потолок своей комнаты.

Должно быть, именно так и произошло, поскольку моя капсула не была оснащена функцией погружения в режим сна. Подумав об этом, я отправился в туалет, чтобы справить свои физические потребности, после чего выпил стакан воды и вернулся в капсулу.

Как и во сне, я всё ещё стоял в кузнице.

«Разве это не сон...? Нет, нет, это совершенно невозможно».

Если такой неудачливый человек, как я, чего-то сильно ожидал, то это непременно не сбывалось. И вот, без особых надежд открыв окно своего текущего статуса, я попросту застыл на месте.

«... Да это же просто джекпот!».

Никаких изменений за время моего отсутствия в статусе не произошло. А, значит, это был не сон.

Моё сердце вновь начало биться с удвоенной частотой.

- Просто офигеть...

Базовые характеристики персонажа 1-го уровня предполагали наличие 6-и единиц Силы, 7-и Выносливости, 4-ёх Ловкости и 5-и Интеллекта. Другими словами, каждому новичку предоставлялось всего двадцать два пункта характеристик.

Тем не менее, базовые характеристики Преемника Пагмы составляли целых 165 очков. Кроме того, за последние сутки мне удалось поднять свою Выдержку аж до 16-и, а также получить в качестве бонуса одну единицу Упорства, что в общей сложности составило 182 пункта.

Проведя простые вычисления, можно было прийти к выводу, что на данном этапе мои характеристики были выше, чем у игроков 15-го уровня, а это означало, что среди новичков я обладал подавляющим преимуществом.

Лишь теперь я мог осознать величие легендарной профессии.

Кроме того...

«Это всего лишь базовые характеристики, но...»

Моё внимание было приковано к дополнительным сорока очкам распределения, значившимся у меня в статусе.

«Откуда они у меня взялись?».

По достижению каждого нового уровня игрок получал десять очков распределения, а потому на 1-ом уровне у меня их должно было быть ровно 0. В связи с этим возникал вполне закономерный вопрос: откуда они появились?

Предположений было много, но лишь одна гипотеза выглядела более-менее убедительной.

«Возможно... Очки распределения даются каждый раз, вне зависимости от того, отрицательный это уровень или нет».

Только что я получил четыре новых уровня, достигнув тем самым 1-го. Это была единственная причина, которая хоть как-то могла объяснить наличие сорока очков распределения.

Даже когда я потёр глаза, дополнительные очки никуда не исчезли. Я был так взволнован, что начал прямо-таки дрожать.

«Мои мучения были не напрасными!».

Всё, что я делал, оказалось значимым. Возможно даже я был не таким уж и неудачником, как мне казалось...

- Хо... Хо-хо-хо...

Существовали ли в этом мире такие слова, которые могли бы выразить мою радость? Ответ был очевиден: нет.

- Пу-хо-хо-хо-хо-хо!

Мой громоподобный смех был прямо пропорционален охватившей меня радости. Я смеялся так громко, что даже вынудил уйти из кузницы двух потенциальных покупателей.

Успокоился я лишь через несколько минут, когда мышцы на животе просто-напросто перестали сокращаться.

- Хро... Ухро-хро...!

- Вот он, смех настоящего героя! Ты настолько выдающаяся фигура, что я даже не знаю, какая муха меня вчера укусила. Наверное, это всё старость... - показав мне большой палец, провозгласил Смит.

Я смеялся как сумасшедший, но он всё ещё видел во мне героя? Это означало, что моя близость к Смиту достигла максимального значения. И пусть мне удалось выбраться с отрицательного уровня и поднять свою близость с кузнецом, выполнив его задания, а также повысить свою репутацию среди жителей деревушки, отношение Смита ко мне всё ещё было слишком лестным.

«Даже если у моего титула есть эффект быстрого признания...».

Невольно встретившись со Смитом взглядами, я увидел, как он неловко опустил глаза! Так себя вели только нерадивые ученики перед своими учителями!

«Возможно, это эффект Достоинства? Сейчас его всего лишь 10 единиц, но он уже оказывает такое влияние?».

Впрочем, это было вполне возможно, особенно учитывая то, что Смит обладал не особо высоким уровнем.

«С высокоуровневыми НПС всё может быть по-другому. Однако, похоже, Достоинство неплохо влияет на обычных НПС даже если прокачано совсем чуть-чуть».

Я никогда не думал, что его отношение изменится всего за один день.

«... Что ж, для начала нужно успокоиться и попытаться выяснить, как именно работают все эти новые характеристики».

Последние несколько дней я действовал совершенно импровизированным образом, ничуть не задумываясь о последствиях. Теперь, когда ситуация стала немного лучше, мне нужно было вести себя более осторожно и думать головой перед тем, как что-то сделать.

«Что ж, как для 1-го уровня у меня достаточно много очков характеристик, поэтому нет абсолютно никаких причин распределять бонусные очки прямо сейчас...».

Разобравшись с этим вопросом, я внезапно вспомнил о том, что стояло во главе всей этой аферы.

- Деньги!

Да, деньги. Мне нужно было заработать достаточно денег, чтобы заплатить извозчику.

- Кажется, я уже говорил об этом, когда впервые посетил Вашу кузницу. Я хочу создавать и продавать товары, которые пользуются наивысшим спросом и принесут мне как можно больше прибыли. Подскажите, какие предметы для этого больше всего подходят?

Недолго раздумывая, Смит указал в сторону стола, где громоздилась вязанка стрел.

- Вот эти.

Стрелы?

В отличие от стандартной экипировки, стрелы представляли собой расходный материал, а потому цена на них, естественно, была существенно ниже. Независимо от того, насколько выгодной была их продажа, если цена была низкой, то для получения хорошей выручки мне нужно было выковать и продать огромное количество товара.

И это сильно удручало.

- Это не обычные стрелы. Это специальные стрелы, выкованные путем смешивания небольшого количества яффы со сталью, что позволяет им игнорировать защиту противника и наносить повышенный урон, - увидев моё помрачневшее выражение лица, пояснил Смит.

Игнорирование защиты!

Для лучников, которые принимали участие в рейде на Лесного Хранителя, эти стрелы были на вес золота. Нет, даже среди обычных игроков спрос на такие стрелы был достаточно высоким, особенно учитывая то, что в Сером Лесу водилось много големов.

- Яффа...

Смит увидел, что меня это заинтересовало, и вытащил из ящика светло-фиолетовый минерал.

- Яффа - это минерал с низким содержанием кислорода, благодаря чему легко плавится и заметно превосходит железо. Его слабость в долговечности и прочности, что делает его непригодным для создания оружия. Однако при смешивании со сталью прочность конечного изделия и сила его проникновения заметно увеличиваются. Некоторые кавалерийские войска даже вооружены копьями из яффы.

- Должно быть, он очень дорогой...

- Два золотых за килограмм. По сравнению с яффой даже самая отборная железная руда не ценнее обычного булыжника.

- Да уж, и вправду дорого...

- Вовсе нет. Для создания одной стрелы требуется совсем небольшое количество яффы. Себестоимость одного такого изделия составляет три серебряных монеты, в то время как цена продажи зафиксирована на уровне шести. Таким образом, ты можешь получить двойную прибыль. Кроме того, в этой деревне на яффовые стрелы особо высокий спрос. Итак, как насчёт того, чтобы научиться технологии их изготовления?

Вчерашний «я» не раздумывая кивнул бы головой. Однако теперь у меня было понимание того, что этот предмет мне предстоит делать, а потому я решил не спешить.

- Не могли бы Вы одолжить мне эту стрелу на пару секунд?

Смит вручил мне стрелу, и я тут же использовал на ней свой оценочный навык.

«Яффовая Стрела»

Рейтинг: обычный.

Вес: 0,1.

Сила атаки: 20~26.

Данная стрела создана путём смешивания небольшого количества яффы со сталью.

Благодаря эффекту сочетания двух веществ, стрела обладает чрезвычайно высокой проникающей способностью.

Эффекты:

Отсутствуют.

Вам удалось определить, из каких материалов создана «Яффовая Стрела» и осознать намерения её создателя.

Теперь Ваше понимание Яффовой Стрелы составляет 89%.

Вы сможете достаточно умело использовать данный предмет.

- ...

К сожалению, после использования Легендарной Кузнечной Оценки я так и не смог достичь стопроцентного понимания, а потому не обучился технологии её создания.

- Эта стрела...

Смит пристально посмотрел на меня, а затем снова спросил:

- Хочешь узнать, как её создавать?

«Если я использую навык разборки предметов, то наверняка смогу поднять оставшиеся 11%... Но отдать за одну стрелу целых шесть серебряных монет...».

Такая роскошь была для меня просто непозволительной.

«Обучиться чему-то у кого-то другого - не так уж и плохо», - подумал я, после чего кивнул в знак согласия:

- С удовольствием.

- Я так и думал. Для начала предлагаю посмотреть, как правильно плавить сырьё, - с улыбкой на лице произнёс Смит.

Лекция кузнеца началась с обустройства старой печи, обычно используемой всеми кузнецами «Satisfy», и сопровождалась подробным описанием каждого элемента, необходимого для процесса плавки металла, а также принципов, лежащих в основе этого процесса.

Временами проскакивал настоящий кузнечный жаргон и химические термины, но это не вводило меня в ступор. Несмотря на то, что «Satisfy» преследовала максимальный реализм, это всё ещё была игра, а потому подобные нюансы разработчики максимально упростили, чтобы позволить игрокам просто наслаждаться процессом. Вот почему кузнечные технологии

в «Satisfy» были так же легки и понятны, как и специфические особенности других классов.

К тому же я подошёл к этому вопросу в некоторой степени подготовленным. Из-за посмертного штрафа я был лишён доступа в игру, а потому использовал практически всё свободное время, чтобы изучить основы кузнечного ремесла. Лекция Смита не сильно отличалась от метода выплавки металла, о котором я читал, а потому и с пониманием особых сложностей не возникло.

Лишь теперь я понял, насколько важен принцип «подготовки и разведки», которому научил меня один из бывших одноклассников.

«Тем не менее, как бы этот парень не старался, он всегда оставался на втором месте».

В тот день, когда мы узнали суммарные результаты второго семестра, я смог понять чувства моего друга, который стоя на крыше кричал: «Почему в один и тот же год со мной родился настоящий чёртов гений?».

Временами одних лишь стараний было недостаточно. Требовался ещё и врожденный талант.

«Но теперь всё будет по-другому».

У меня был легендарный класс. И с его помощью я твёрдо намеревался добиться всего, что было запланировано.

<http://tl.rulate.ru/book/96837/308936>