

Глава 36.

Открыв глаза, я сразу же подключился к «Satisfy» и недолго думая направился в кузницу. Как и ожидалось, Хан был на месте, а потому с порога я начал изливать всё, что скопилось у меня на душе:

- Почему Вы поручили это задание какому-то незнакомцу? Я что, хуже собаки? А-а? Вы должны были оставить его мне!

Какое-то время Хан молчал, искренне не понимая, что я имею в виду, после чего покачал головой и спросил:

- Ты говоришь о встрече с графом Стеймом?

- Да!

- Ху-ху-ху, - ухмыльнулся кузнец, совершенно не рассердившись моему требовательному тону, - Ты - определенно великий молодой человек. Несмотря на свои юные годы, у тебя большие способности и развитое чувство справедливости...

- Э-э?

О чём это он говорил?

- Значит, ты сам хотел рискнуть своей жизнью ради жителей Уинстона, с которыми тебя ничего не связывает?

- Э-э!?! Ну, не то, чтобы рискнуть...

- Можешь не продолжать. Ты слишком скромн, чтобы признаться в этом.

- ...

Хан недооценил мою меркантильность, превратив меня в невероятно хорошего парня! Как бы там ни было, мне нечего было на это ответить, а потому Хан положил руку мне на плечо и добавил:

- Я знаю, что ты беспокоишься о жителях Уинстона, но разве я могу подвергать тебя такому риску? Ты мне дорог, как сын, а потому я не могу просить тебя о чём-то настолько опасном.

Компания Метро знает, что ты небезразличен мне, а потому наверняка попытается сразу же перехватить тебя, как только ты захочешь покинуть пределы Уинстона. И если... Если они причинят тебе боль, моё сердце этого не выдержит.

Хан смотрел на меня искренним и преисполненным тепла взглядом. Он действительно беспокоился обо мне... И мне от этого было ещё хуже. Я не так понял истинные намерения Хана и раньше времени осудил его...

- Хан... Я не знал, что у Вас на сердце. Я думал, что Вы не доверяете мне...

- Да как это вообще возможно? Я доверяю тебе больше, чем кому-либо ещё. В противном случае, разве я отдал бы в твои руки судьбу своей кузницы?

У меня и вправду не должно было быть ни малейших оснований сомневаться в Хане. И от этого мне было очень стыдно.

- Ну всё, а теперь ты должен сосредоточиться на состязании и проучить этих грязных торгашей! – энергично воскликнул кузнец.

- Дата уже определена?

- Да. Состязание состоится через два дня, так что ты должен уделить подготовке каждую минуту своего свободного времени! Давай удивим их!

Это были очень правильные слова, а потому ко мне вновь вернулась мотивация.

- Хорошо! Я выиграю это состязание!

- Пусть мои руки уже не те, но опыт, накопленный на протяжении всей моей жизни, будет для тебя большой помощью! Я сделаю всё возможное, чтобы помочь тебе!

С этого дня мы всерьёз взялись за дело. Я не отходил от наковальни ни на шаг, в результате чего мои навыки приобрели более приемлемый вид. Я понял, какие движения наиболее эффективны, а какие – лишние и попросту ненужные.

Несколько увеличилась и вероятность создания более качественных предметов.

Вам удалось создать редкий предмет, в связи с чем все Ваши характеристики навсегда увеличились на 2, а континентальная репутация выросла на 30.

Вам удалось создать эпический предмет, в связи с чем все Ваши характеристики навсегда увеличились на 4, а континентальная репутация выросла на 80.

Ваша Выдержка увеличилась на 1.

Ваше Проворство увеличилось на 1.

Помимо этого, продолжали расти и мои характеристики. Однако был один недостаток, заключающийся в нехватке материалов.

Хан был на нуле, а я сэкономил деньги, в связи с чем не мог использовать премиумные материалы. Всё это время я использовал исключительно то, что имелось в наличии на складе Хана, однако большинство тамошних материалов было не особо высокого качества. Всё это приводило к тому, что я не мог создавать по-настоящему высококлассные изделия.

Чем выше был уровень и качество произведенных изделий, тем быстрее росло текущее значение моих производственных навыков. Предметы, обладающие низкими ограничениями и невысокими параметрами, даже будучи редкого рейтинга, оказывали совсем небольшое влияние на мои навыки и стоили совсем немного.

«Редкие предметы, как правило, покупают в магазинах, но вот эпическую экипировку я могу попытаться продавать на аукционе».

«Удобный Железный Меч»

Рейтинг: эпический.

Прочность: 19/19.

Сила атаки: 35~40.

Скорость атаки: +2%.

Это меч, созданный настоящим мастером, обладающим огромным потенциалом, однако, по каким-то причинам, не имеющим ни опыта, ни репутации.

Клинок прост в использовании, поскольку идеально сбалансирован как с точки зрения длины, так и веса. Благодаря этому, его владелец может производить атаки немного быстрее обычного.

Удивительно, но данный клинок был выкован из крайне дешёвых материалов.

Требования:

Уровень: 12 и выше.

Сила: 30 и больше.

Владение Мечом: 1-ый начальный уровень.

«Неожиданно Комфортный Доспех из Крысиных Шкур»

Рейтинг: эпический.

Прочность: 24/24.

Защита: 22.

Скорость передвижения: +3%.

Доспех из крысиных шкур, созданный настоящим мастером, обладающим огромным потенциалом, однако, по каким-то причинам, не имеющим ни опыта, ни репутации.

Броня спроектирована и создана таким образом, чтобы владелец не испытывал при передвижении никаких неудобств.

Позволяет своему обладателю передвигаться несколько быстрее обычного.

Удивительно, но данный доспех был сделан из крайне дешёвых материалов.

Требования:

Уровень: 13 и выше.

Владение Кожаными Доспехами: 1-ый начальный уровень.

- Названия оставляют желать лучшего, но...

С помощью этого меча и доспеха игроки 12-13 уровня могли охотиться намного быстрее, чем в обычной экипировке. Другими словами, если у какого-то низкоуровневого игрока было достаточно золота, чтобы купить их, его жизнь существенно упростилась бы.

Легендарное Кузнечное Ремесло: ур. 1 (12,7%).

Легендарное Кузнечное Дыхание: ур. 1 (8,9%).

«Когда я создал специальные яффовые стрелы, то получил сразу 3,7% и 2% соответственно...».

Конечно, я был разочарован тем, что текущее значение моих производственных навыков поднималось так медленно. Однако мне было всё равно. Как бы там ни было, мои навыки и опыт росли, а это уже было хоть что-то.

«И пусть моё Легендарное Кузнечное Ремесло-прежнему остаётся всего 1-го уровня, теперь я могу создавать куда больше предметов, чем раньше».

Улучшилась и моя скорость производства, наряду со степенью завершенности изделия. Также не следовало забывать о том, что по мере роста Легендарного Кузнечного Ремесла и Проворства, производственные способности также становились лучше.

«Тем не менее, за оставшееся время я вряд ли смогу сильно поднять своё Кузнечное Ремесло. Таким образом, самое лучшее, что можно сделать прямо сейчас, это повысить Проворство».

Чем выше было Проворство, тем более полноценными получались предметы, а потому, чтобы повысить свои шансы на победу, я решил распределить свободные очки характеристик.

- Окно статуса.

Имя: Грид.

Уровень: 21 (5,350/16,700).

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: 936/936.

Мана: 177/177.

Сила: 104.

Выносливость: 52.

Ловкость: 96.

Интеллект: 59.

Проворство: 99.

Самообладание: 44.

Упорство: 50.

Выдержка: 21.

Достоинство: 44.

Проницательность: 44.

Очки характеристик: 130.

Вес: 842/3,080.

Благодаря постоянному производству редких и эпических предметов мои характеристики резко возросли. Помимо этого я обладал огромным запасом очков распределения, а потому начал раздумывать над тем, как лучше их потратить.

«Если я вложу все свои очки в Проворство, то эффективность произведенных предметов существенно повысится. Но если я сосредоточусь только на одной характеристике, то в будущем буду сожалеть об этом».

Я должен был тщательно всё взвесить.

«Не так давно я распределил достаточно много очков между Силой и Ловкостью, так что смысла поднимать их и дальше пока нет. В настоящее время мне не хватает Выносливости, так что было бы неплохо поднять именно её. Имея дело с такими сильными врагами, как бандиты, Здоровье и защита – первоочередные вещи, на которые следует обратить внимание».

Итак, я решил, что наиболее мудрое решение – разделение очков в примерно равной степени.

Вы уверены, что хотите вложить 60 очков распределения в Выносливость?

- Да.

Как только очки характеристик будут распределены, Вы уже не сможете отменить Ваш выбор.

Вы уверены в своём решении?

- Да.

Вы уверены, что хотите вложить 70 очков распределения в Проворство?

- Уверен.

Как только очки характеристик будут распределены, Вы уже не сможете отменить Ваш выбор.

Вы уверены в своём решении?

- Да хватит у меня уже спрашивать об одном и том же! Уверен! Окно статуса!

...

Здоровье: 1,536/1,536.

Мана: 177/177.

Сила: 104.

Выносливость: 112.

Ловкость: 96.

Интеллект: 59.

Проворство: 169.

Самообладание: 44.

Упорство: 50.

Выдержка: 21.

Достоинство: 44.

Проницательность: 44.

Очки характеристик: 0.

Вес: 842/3,080.

- Ку-хе-хе-хе!

Если бы кто-то увидел моё окно статуса, то был бы в настоящем шоке. Откуда у персонажа 21-го уровня могли взяться такие характеристики!? Просто сложив их, я уже был сильнее игрока 75-го уровня.

Сила, Выносливость, Ловкость и Интеллект. Учитывая только эти основные параметры, я уже был близок к 40-му уровню!

«Кажется, производственные профессии очень хороши в плане характеристик».

Преимущество в виде повышения всех характеристик при создании высококлассного предмета было общим для всех классов, связанных с производством, а не только для кузнецов. Люди, которые пользовались этим, могли преодолеть даже недостаток боевых навыков. Хотя, естественно, для чего-то подобного требовалось попросту астрономическое количество времени, затраченного на тяжелый ручной труд.

«Что ж, вся моя жизнь состоит из труда. Моё тело предназначено для тяжелой работы! Я покажу им силу труда!».

Подкрепившись хлебом, я вновь погрузился в производство предметов. К моменту начала состязания я должен был быть готовым на все 100%.

Вам удалось создать редкий предмет, в связи с чем все Ваши характеристики навсегда увеличились на 2, а континентальная репутация выросла на 30.

- Ку-ха-ха-ха!

Я чувствовал удовлетворение, которое ещё ни разу не испытывал ни на охоте, ни при выполнении заданий.

- Э-это как...? Я что, сплю? Как тебе удалось так сильно поднять свои навыки за столь короткий промежуток времени?

Хан был потрясен. К сожалению, я не мог сказать, что «мой быстрый рост – это следствие повышения моих характеристик», а потому пожал плечами и ответил:

- Просто я гений.

Хан был в восторге.

- Точно! Иногда я забываю, что ты – истинный преемник Пагмы. Ху-ху-ху, я нахожусь в одной кузнице с переродившейся легендой. Моя жизнь прожита не зря!

В реальном мире шел дождь, и я всё время находился в капсуле. Однако это вовсе не означало, что мне наконец-то выдалась возможность отдохнуть. Я работал, работал и ещё раз работал, пытаюсь обеспечить себе максимальные шансы на успех.

В настоящее время в «Satisfy» было три эпических класса. Тем не менее, кроме «Кровавого Воина», не так давно открывшегося миру, никаких подробностей о других не было. Владелец самого первого эпического класса был неизвестен, в то время как второй получил Агнус – №7 в общеигровом рейтинге.

Игровому сообществу «Satisfy» было интересно узнать, что собой представляют данные классы, однако вся информация о них была строго конфиденциальной. На форумах и телеканалах постоянно дискутировали об эпических классах. Тем не менее, всё, что могли делать участники данных обсуждений, – это обмениваться своими предположениями.

К какому типу относились эти два класса? Были ли они такими же впечатляющими, как тот, который достался Кацу? Или, может быть, в них не было ничего необычного?

...

Вечное Королевство.

Подземелье Акеро, расположенное неподалёку от города Рубежного, где находилась резиденция графа Стейма.

- Здесь слишком много монстров. Мне и дойти-то сюда с трудом удалось, - пробормотала привлекательная девушка со светлыми волосами. Она была похожа на сказочную принцессу, а потому постоянно пользовалась вниманием со стороны игроков-мужчин.

- Здравствуйте. Подземелье Акеро - это место, где даже высокоранговые игроки не могут охотиться в одиночку. Не хотели бы Вы присоединиться к нам? У нас достаточно неплохие навыки.

- Нет, давайте лучше к нам. Мы хорошо знакомы с этим подземельем и знаем разные трюки. Наша скорость охоты не имеет себе равных. Вы обязательно останетесь довольны.

- К нам, к нам! Мы отдадим Вам большую часть трофеев!

Персонажи, созданные в «Satisfy», фактически отражали реальный внешний вид самого игрока. Изменить можно было только оттенок кожи и некоторые вторичные признаки, такие как рост, причёска, шрамы и татуировки.

Другими словами, красивый человек в «Satisfy» был красивым и в реальности. Вот почему даже здесь, в игре, мужчины не могли не обращать внимания на привлекательных девушек.

- Редкая красавица!

- Идеальный типаж!

Впрочем, как и следовало предположить, остальные девушки были не в восторге от перспективы разделять мужское внимание с новой конкуренткой.

- Не такая уж она и особенная.

- Да-да. Зачем нам в группе какая-то бесполезная девчонка?

- Если Вы хотите, чтобы я присоединилась к вашей группе, для начала продемонстрируйте свои навыки. Чья группа быстрее всего убьёт вон тех монстров, к той я и присоединюсь.

Как и следовало ожидать, ворчание других девушек и подобное отношение лишь ещё сильнее раззадоривало мужчин.

- О, хе-хе! Смотрите, мы поймали Вас на слове! Тепловая Волна! Огненный Клинок!

- Эй, красавица, сейчас я докажу свою силу. Вихрь Безумия!

- Ба, вот идиоты. А такое вам по силам? Стальная Кожа!

- Ваши навыки не поспевают за вашими языками. Громовой Удар!

Мужчины тут же ринулись в сторону ближайших монстров, на ходу активируя свои самые мощные навыки.

Бу-дум! Бам-м! Хрясь!

От переизбытка энергии задрожали даже стены подземелья, а страшные монстры, которые доселе никогда прежде ничего подобного не видели, решили поскорее унести отсюда ноги.

Тем временем сама блондинка, ставшая причиной всего этого смятения, внимательно наблюдала за происходящим.

«Хм-м, по сравнению с магией других волшебников, это заклинание весьма неплохое. Я определённо не зря пришла сюда».

Используя свой необычайно высокий показатель проницательности и наблюдения за навыками, позволивший идентифицировать Вихрь Безумия, девушка прошептала:

- Дублирование Навыка.

Вы успешно дублировали «Вихрь Безумия» (ур. 3).

Вихрь Безумия будет сохранён в Вашей памяти до тех пор, пока Вы его не используете.

«Вихрь Безумия»

Уровень: 3.

Создаёт мощный вихрь, наносящий 1,530~2,380 урона в секунду.

Скорость передвижения и манёвренность объекта, попавшего в вихрь, уменьшится на 80%.

Длительность действия: 5 секунд.

Время перезарядки: 300 секунд.

Стоимость в мане: 700.

Звали эту девушку Ефеминой, а её класс значился как «дубликатор».

Данная профессия позволяла использовать «Наблюдение за Навыками» и «Дублирование Навыков», мгновенно анализируя и копируя навык, использованный тем или иным объектом. Ефемина могла скопировать что угодно и по своему собственному усмотрению один раз применить это.

Были в её профессии и недостатки, такие как «частота использования навыка». Дублирование было ограничено всего тремя разами в день. Однако, даже несмотря на это, данный навык был поистине мошенническим.

«С этим заклинанием Пиаро будет мой», – подумала Ефемина, после чего покинула мужчин, продолжавших что есть мочи лупить бедных монстров.

Её следующим пунктом назначения был Кесанский Каньон.

– А вот и она, – тихо прошептала девушка, глядя на небольшую пещерку, расположенную в

конце каньона. Всё, что ей оставалось, это ещё раз внимательно перечитать своё задание и...
Сделать это.

<http://tl.rulate.ru/book/96837/313792>