

Глава 64.

Благодаря деньгам, которые я заработал, моя семья на какое-то время избавилась от критической ситуации. Мне удалось избежать худшего сценария, при котором все наши активы были бы арестованы в счёт уплаты кредита.

- Парам-парам-парам, - напевала моя мама. В приподнятом настроении пребывала и держащая её за руку Сехи.

И вот, пока я смотрел на эту преисполненную любви и тепла картину, ко мне обратился идущий рядом отец:

- Я в долгу перед тобой, сын.

- В долгу? О чём ты говоришь?

- ... Это вопрос гордости каждого мужчины.

- ...

Почему-то я чувствовал, что понимаю своего отца, а потому попросту закрыл рот, в то время как папа положил руку мне на плечо и добавил:

- Спешки больше нет, так что не беспокойся относительно своего будущего. Мы будем много работать и в течение трёх лет выплатим весь оставшийся долг. Помимо этого, я верну тебе эти 240 миллионов вон. Поэтому больше не беспокойся об этом и просто делай то, что считаешь нужным. Тебе 26 лет - это один из самых важных периодов в твоей жизни. Я уверен, что ты уже выбрал свой путь, так что просто сделай всё возможное. И даже если это предполагает проведение всего своего времени в игре... Что ж, постарайся быть в ней одним из лучших. А я тебя всегда поддержу.

Пусть мой отец и говорил достаточно решительным тоном, но оставшиеся шестьсот миллионов вон были слишком большой суммой даже для моих родителей. Таким образом, пусть моему отцу это могло и не понравиться, но я должен был помочь ему. Это стало бы искуплением за всё то разочарование, которое они испытали.

Но до этого я должен был прояснить одну немаловажную деталь.

- Отец, я дал вам не 240 миллионов, а 240 миллионов и 800 тысяч. Восемьсот тысяч - тоже деньги...

- ...

У меня на сердце было спокойно, как никогда. Беспольный сын превращался в кого-то надежного, способного обеспечить не только себя, но и своих близких.

Я чувствовал, что наконец-то становлюсь настоящим мужчиной.

... Правда, пока что последние события никак не сказывались на моём уровне жизни.

«Придётся и в этом году пропустить встречу выпускников».

Атмосфера, царящая в Уинстоне, представляла собой сущий хаос.

- Вы слышали? Фанатики Ятана вновь победили наши войска, а капитан Феникс был серьёзно ранен...

- Быть того не может! Капитан Феникс - сильнейший из рыцарей! Неужели он и вправду проиграл?

- Ходят слухи, что его противником был один из Семи Слуг.

- Ч-что? Уинстон навлек на себя гнев этих исчадий ада? Что же с нами будет...

- Ах... Мы едва сумели вырваться из-под гнёта Компании Меро, но теперь станем жертвами этих чудовищных фанатиков!?

Не так давно неподалёку от Уинстона был обнаружен храм Ятана. Госпожа Ирен трижды отправляла войска, чтобы сравнять его с землёй, но все три раза заканчивались полным провалом. Их противником оказался один из Семи Слуг, способный одним своим словом заставить детей расплакаться, а стариков схватиться за сердце.

Однако мне было всё равно.

«Эта история не имеет ко мне никакого отношения».

Оставив без внимания встревоженных жителей, я вошел в кузницу Хана, после чего задумался о своём будущем и о том, как правильнее распорядиться оставшейся у меня суммой в 20,000 золотых.

«Я получаю большую прибыль только от создания предметов с высоким рейтингом. Если у изделия оказывается низкий рейтинг – это идёт лишь мне в убыток».

Благодаря Легендарному Кузнечному Ремеслу и Легендарному Кузнечному Дыханию все параметры готового предмета увеличивались на 19%. Тем не менее, даже этого было недостаточно, чтобы окупить затраты на создание обычного предмета 160-го уровня.

Другими словами, создание предмета с высокими требованиями было не всегда выгодно.

«Я должен производить такие предметы, которые не будут идти мне в убыток даже при обычном рейтинге».

С наибольшей вероятностью у меня и вправду получались предметы «обычного» рейтинга. Принимая во внимание данный нюанс, я решил создавать экипировку 140-го уровня, которая должна была приносить мне прибыль вне зависимости от результата.

«Мне нужно как можно быстрее погасить эти долги».

Для того, чтобы выплатить 600 миллионов вон и ежемесячные проценты, я вновь должен был стать самым настоящим каторжником. Однако перед тем, как сесть за весло своей галеры, я решил проверить окно статуса.

Имя: Грид.

Уровень: 45 (3,400/238,000).

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.

Титул: «Первый, кто создал уникальный предмет».

* Проворство: +200.

Титул: «Тот, кто создаёт одни лишь легендарные предметы»».

* Проворство: +350.

Титул: «Убийца Рыцарей».

* Выносливость: +100.

* Сила: +30.

Титул: «Апостол Правосудия».

* Все характеристики: +10.

* Сила: +30.

* Отвага Апостола Правосудия не имеет себе равных.

Здоровье: 5,682/5,682.

Мана: 504/504.

Сила: 393.

Выносливость: 411.

Ловкость: 195.

Интеллект: 168.

Проворство: 838.

Самообладание: 143.

Упорство: 190.

Выдержка: 162.

Достоинство: 143.

Проницательность: 143.

Мужество: 87.

Очки характеристик: 0.

Вес: 842/11,660.

После создания различных эпических предметов и одного легендарного, все мои характеристики значительно возросли. Также в процессе изготовления предметов повысилась и моя Выдержка с Упорством.

По основным трём характеристикам уже давным-давно я превзошел средние показатели воина 80-го уровня, а потому хотел поскорее отправиться в охотничьи угодья.

«С такими характеристиками, а также Идеальным Кинжалом... Осталось ещё выковать себе какие-нибудь доспехи, и я смогу с лёгкостью охотиться на монстров 100-го уровня».

Я порядком соскучился по охоте на монстров, во время которой мне выпадали бы трофеи и предоставлялись бесценные очки опыта. Лишь во время охоты можно было ощутить то волнительное чувство, когда система уведомляет тебя о получении нового уровня! Прошло уже несколько месяцев с тех пор, как я в последний раз ощущал нечто подобное!

«... Не в этот раз. Я должен зарабатывать деньги».

Вместо меча я взял в руки молот. Это был старый и потёртый кузнечный молот, который я использовал уже много месяцев!

«Его прочность падает быстрее, чем раньше... Хм-м-м, может, мне стоит выковать новый?».

Я не знал, как создавать молоты, но с учётом моих текущих возможностей вполне мог рассчитывать на успех. И вот, когда я опустил железо в печь, порядком заинтересованный Хан подошёл ко мне и спросил:

- И что ты собираешься сделать на этот раз?

- Молот.

- Э-э?

- Обычный кузнечный молот.

- Правда...? То есть, ты хочешь выковать себе новый молот?

- Да, - кивнул я.

- Ты использовал этот молот в течение последних нескольких месяцев, поэтому я подумал, что с ним связана какая-то особая история... - пробормотал несколько смущённый Хан.

- История? Ничего подобного. Просто это единственный молот, который у меня есть...

- Нет, тогда почему ты не занялся этим раньше!?

- Ох, ну и новости! Ты чего раскричался-то!?

- При создании боевого снаряжения нужно учитывать четыре важных момента! Первый! Производственная технология. Второй! Материалы. Третий! Терпение и концентрация. И четвёртый - качественные инструменты! Однако по какой-то особой причине ты всё время использовал эту дрянь! Просто смешно! - уперев руки в бока, пояснил Хан.

- ... Что? - невольно переспросил я, после чего открыл подробную информацию о моём текущем молоте.

«Кузнечный Молот»

Рейтинг: обычный.

Прочность: 50/70.

Вес: 60.

Сила атаки: 18~25.

Кузнечный молот, предназначенный для изготовления предметов.

При определённой сноровке может использоваться в качестве оружия.

Требования:

Отсутствуют.

Я получил этот молот ещё в деревне Байран и всегда считал, что производственные инструменты все одинаковые. Однако Хан считал иначе. Итак, я решил проверить его теорию, оценив его собственный молот.

- Легендарная Кузнечная Оценка.

«Превосходный Кузнечный Молот»

Рейтинг: редкий.

Прочность: 166/250.

Вес: 60.

Сила атаки: 40~50.

Кузнечный молот, который Хан унаследовал от своего отца.

Благодаря высокой прочности, данный молот может использоваться ежедневно.

Эффекты:

Вероятность создания редкого предмета: +10%.

Требования:

Уровень: 80 и выше.

Сила: 60 и больше.

Кузнечное Ремесло: 1-ый средний уровень.

Скрытые функции не обнаружены.

Вам удалось определить из каких материалов создан «Превосходный Кузнечный Молот», освоить его производственную технологию и осознать намерения его создателя.

Теперь Ваше понимание «Превосходного Кузнечного Молота» составляет 100%.

Вы сможете превосходно использовать данный предмет.

Вы научились производить «Превосходный Кузнечный Молот».

- Вау...

Значит, это была правда. Молоты также обладали своими собственными эффектами. Если бы я знал это, то уже давно выбросил бы этот мусор и выковал себе что-то нормальное!

- Я думал, что все молоты одинаковые! - воскликнул я, после чего перевёл взгляд на Хана и добавил, - Почему? Почему ты не сказал мне, что молоты так важны? Как долго ты собирался наблюдать за моими мучениями?

- Ты преемник Пагмы, а потому мне даже в голову не могло прийти, что ты не знаешь таких базовых вещей... Как я уже говорил, мне казалось, что ты используешь старый молот, потому что за ним кроется особая история... - почёсывая затылок, ответил Хан.

- Тьфу ты!

Так или иначе, винить Хана было уже поздно, а потому я поспешно взялся за производство молота. Как и следовало ожидать, первые несколько молотов оказались обычными, однако я не терял надежды и на шестой попытке сумел выковать эпическое изделие.

«Неизвестный Кузнечный Молот»

Рейтинг:эпический.

Прочность: 350/350.

Вес: 80.

Сила атаки: 70~80.

Кузнечный Молот, созданный настоящим мастером, обладающим огромным потенциалом, однако, по каким-то причинам, испытывающим недостаток в опыте и репутации.

Данное изделие изготовлено самим мастером, а потому не подходит для использования другими ремесленниками.

Эффекты:

Вероятность создания редкого предмета: +17%.

Вероятность создания эпического предмета: +7%.

Требования:

Класс: «Преемник Пагмы».

Использовать его мог лишь Преемник Пагмы, что, судя по всему, было связано с моим непосредственным участием в его создании. Другими словами, из двух миллиардов игроков этот предмет мог оказать какую-то пользу лишь мне. Впрочем, по сравнению с требованиями, бонусные эффекты не были такими уж впечатляющими.

«Если он создан исключительно для Преемника Пагмы, то должен был повысить вероятность создания уникальных и легендарных предметов... Итак, меня опять ждёт самая настоящая рулетка».

<http://tl.rulate.ru/book/96837/320283>