Глава 666.

Агнус родился в Гармиш-Партенкирхене, в Германии, и с самого детства ему постоянно досаждали одноклассники. Интенсивность преследования была настолько высокой, что с Агнусом случилось бесчисленное множество ужасных историй. Удивительно, но издевательства продолжились даже в зрелом возрасте.

– Но почему? В чём причина? – спросил Лауэль, обращаясь к сидящему напротив детективу.

– Это было связано с тональностью его речи.

– Что-что? – переспросил начальник штаба, сочтя данный ответ полнейшим абсурдом.

– Как бы Вам объяснить… Людей ведь раздражают даже самые мелкие пустяки, не правда ли? А ещё им приятно смотреть на то, как более мягкий человек испытывает боль. Думаю, Вы понимаете, о чём я. Кроме того, следует отметить, что возлюбленная Агнуса, которая была его единственной отдушиной в этой жизни, встретила по-настоящему ужасный конец, – закурив сигарету, пояснил детектив.

– …

Чем дальше, тем ужаснее становилась история. Люди, которые преследовали Агнуса с самого детства… Ублюдки, учинившие групповое насилие над его возлюбленной… Да ещё и у него на глазах…

– В конце концов шок был настолько большим, что девушка не выдержала и покончила жизнь самоубийством. С тех пор Агнус изменился. Он отомстил своим обидчикам и был приговорен судом к двадцати восьми годам заключения. Но благодаря одной правозащитной организации он отбыл всего часть срока и около трёх лет назад вышел из тюрьмы.

– Как раз, когда вышла «Satisfy»…

– Да. Психиатр Агнуса настоятельно рекомендовал эту игру как часть реабилитационной программы. С тех пор Агнус стал так называемым игровым наркоманом, и окружающие его люди испытали облегчение. Они были счастливы тому, что бомба замедленного действия оказалась заперта в игре.

– …

Так или иначе, игры действительно были наилучшим способом игнорирования реальности. В

отличие от реального мира, игровой всегда был наполнен интересными и веселыми историями, которыми руководила честная система, вознаграждающая игрока за каждое эффективное действие.

Итак, постучав рукой по столу, Лауэль взял бумаги и, поднявшись на ноги, произнёс:

– Спасибо.

– Это моя работа. Если понадобится что-нибудь ещё – просто позвоните.

А затем, находясь в глубокой задумчивости, Лауэль покинул офис детектива и вернулся в свой особняк.

***

– Ты почему не ешь?

– Не хочу, мур.

– Почему?

– А почему тебя это так волнует, мугр-р?

– …

Питомцы тоже были живыми существами. Даже находясь в инвентаре и ничего не делая, чтобы выжить, им нужно было есть. Кроме того, Ноя была настоящей свино-кошкой, которая всегда жаждала еды. Но теперь она отказывалась от неё!

– Это потому, что я не вызывал тебя, когда сражался с Агнусом? – спросил Янгу, обеспокоенно глядя на изрядно похудевший животик Нои.

И как только кошка это услышала, её глаза дернулись, а хвост принял вертикальное положение.

– Да, мгр-р! Почему? Почему ты не вызвал меня, мур-р-р!?

Ноя уже давно начала считать Грида своим родителем. И это было вполне естественно, поскольку он был первым человеком, которого она увидела после того, как вылупилась из яйца. Кроме того, он всегда кормил её и заботился о ней. Ноя искренне хотела помочь Гриду и сильно переживала, когда он сражался против столь могущественного противника.

– Я – лучший демонический зверь! Я – самое благородное существо в этом мире, и ты должен полагаться на меня! Мгр-р! – слегка оскалившись, провозгласила кошка. И Грид, видя её намерения, мог лишь улыбнуться.

– Прости. В следующий раз я тебя обязательно позову. А сейчас ты должна поесть.

Неужели Грид действительно забыл о Ное? Нет, это был не тот случай. Он не мог забыть о сильнейшем питомце, когда имел дело с таким опасным человеком, как Агнус. На самом деле, Грид несколько раз хотел вызвать Ною. Тем не менее, Агнус заключил контракт с Баалом, первым великим демоном, а мемфисы, как известно, были любимчиками великих демонов.

Другими словами, Грид просто испугался. Он боялся, что Ноя будет затронута аурой Агнуса и предаст его.

«Нет, предательство это уже чересчур… Однако я не могу исключать вероятности, что Агнус сумел бы как-то на неё повлиять».

Грид слишком многого не знал о Подрядчике Баала.

«Мне даже о некромантах мало что известно, не говоря уже о самом Агнусе…».

Среди Вооружённых до зубов не было некромантов. И в основном это было связано с тем, что некроманты специализировались на одиночной игре, а потому лишь единицы из них вступали в гильдии.

«Я должен лучше понять некромантов».

В частности, он задавался вопросом о том, каковы уязвимые места рыцарей смерти. Итак, раздумывая над этим, Грид продолжал охотиться на монстров, периодически скармливая их души Ное.

***

Некроманты… Данная профессия относилась к разряду магических и позволяла призывать разнообразную нежить: скелетов, зомби, упырей, скелетов-воинов, скелетов-лучников, скелетов-магов и так далее. Чем выше был показатель Доминирования, тем большим количеством нежити можно было управлять. Кроме того, уровень нежити зависел от уровня самого призывателя. У некроманта 300-го уровня было около полутора тысяч единиц Доминирования. Это означало, что они могли призвать 150 скелетов или 15 скелетов-магов одновременно.

Другими словами, количество очков Доминирования, требуемых для управления каждым видом нежити, сильно разнилось. К примеру, для призыва рыцаря смерти и вовсе требовалась

целая тысяча очков данной характеристики.

Что касается самих рыцарей смерти, они создавались с использованием тел воинов, завоевавших высокую репутацию при жизни. Поскольку их уровни и навыки варьировались в зависимости от исходных материалов, некромантам было важно подыскать подходящий труп. Однажды созданный рыцарь смерти мог использоваться вплоть до его уничтожения. Как и питомец, он мог поднимать свой уровень при помощи охоты. Ну а специализация рыцарей смерти зависела от того, куда вкладывались получаемые им очки распределения.

Некромант трёхсотого уровня мог использовать умение «Создание Рыцаря Смерти» всего один раз. Однако люди догадывались, что с четвертым подклассом это количество должно было увеличиться.

– Агнус… Насколько же он всё-таки силён… – поцокал языком Шин Янгу, собрав некоторое количество информации на форумах различных сообществ.

Чем больше он узнавал о некромантах, тем более мошенническим ему начинал казаться Агнус.

– Недаром о нём все говорят…

После битвы прошло уже целых два дня, а споры относительно Агнуса всё не стихали. Игроки были чрезвычайно взволнованы и предполагали, что именно он станет владельцем следующего легендарного класса после Преемника Пагмы и Мастера Меча.

– О скрытых прогрессивных классах мало что известно…

Итак, собрав информацию о некромантах и получив примерное представление о боевых способностях Агнуса, Янгу выключил компьютер, поел и вернулся в капсулу.

– Бехенский Архипелаг.

Впереди его ждал 61-ый остров, который охранялся рыцарем смерти Лантиером. И для того, чтобы преодолеть его, Грид, вдохновленной битвой с Агнусом, создаст специальные предметы против нежити и однажды полностью покорит Бехенский Архипелаг. Такова была его следующая цель. И он был уверен, что её выполнение поможет ему перейти на новый уровень.

– Вход.

***

После подключения к «Satisfy» Грид не стал тратить время понапрасну и, выйдя за пределы Рейнхардта, тут же вызвал свои Руки Бога, Ною, Рэнди и двух Вооружённых до зубов скелетов.

Он отправил их охотиться, чтобы получить хоть немного опыта, в то время как сам уселся и принялся работать над улучшением своих навыков пошива одежды. Со стороны это выглядело как самая настоящая пассивная охота, возможная в старых играх лишь благодаря специальным программам.

А затем…

– Информация о предмете, – произнёс Янгу, положив перед собой Пояс Тирамета.

«Пояс Тирамета»

Рейтинг: уникальный (прогрессивный)

Текущий прогресс: 58,9%.

Пояс, содержащий уникальную магическую силу вампира-виконта, Тирамета.

Достигнув легендарного рейтинга, данный пояс предоставит своему владельцу возможность вызывать вампира-виконта, Тирамета.

Эффекты:

Выносливость: +250.

Уменьшает весь получаемый урон на 10%.

Ограничения:

Уровень: 320 и выше.

«58,9%...».

Прошло уже несколько лет с тех пор, как Грид заполучил Пояс Тирамета. Однако тот всё ещё был уникального рейтинга. Поднять его до легендарного оказалось действительно сложно.

«Как только я смогу вызвать Тирамета, моя сила атаки резко возрастёт».

Способность Тирамета к танкованию была одной из самых высоких среди всех ныне живущих вампиров. Другими словами, Грид стал бы куда более живучим, если бы сумел получить возможность призывать такого подчиненного.

«Мне больше не нужно будет отдавать приказ Рукам Бога защищать меня. Кроме того, укусы Тирамета будут отвлекать противника и позволят мне максимизировать свою силу атаки».

Грид прямо-таки кипел от мотивации. А учитывая силу Лантиера, находящегося на 61-ом острове, Пояс Тирамета должен был получать опыт от каждого его удара.

«Что ж… Как говорится, нужно ковать железо, пока оно горячо», – решил Грид, после чего поднялся на ноги и, не прекращая шить, двинулся обратно в город.

Он планировал навестить мудреца Стикса, который помог бы ему телепортироваться на Бехенский Архипелаг.

«Подождите-ка», – внезапно остановился Грид.

Да, он был намного сильнее, чем раньше. Но ему всё равно было бы слишком трудно добиться победы над Лантиером.

«Доспехи я уже создал, но… Было бы неплохо выковать ещё и новое оружие».

Грид уже забыл, сколько лет он пользовался Полным Провалом. Конечно, теперь у него был ещё и Призрачный Меч, однако этого всё равно было недостаточно для уверенной победы над таким грозным противником.

«Хм-м…».

На данный момент у него оставалось некоторое количество материалов, полученных после рейда на Белиал. Кроме того, он научился правильно использовать их в процессе создания предметов для наиболее достойных подчиненных. Итак, Грид решил выковать оружие своей мечты. Однако…

«Материалы, выпавшие из Белиал, содержат слишком много демонической силы, чтобы стать оружием, в котором я нуждаюсь».

К сожалению, использование частей великого демона для создания оружия наделило бы его всего-навсего одним атрибутом.

«Что, если бы существовало оружие, которое было бы одинаково сильным и против монстров, и против людей, и против нежити?».

К сожалению, ничего подобного не существовало. Даже мифический Лук Красного Феникса и Копье Лифаэля специализировались лишь на чем-то одном. Универсального оружия в «Satisfy» попросту не было.

«Нет, а что, если…!», – внезапно осенило Грида.

У него ведь был секретный навык под названием «Комбинирование Предметов»!

http://tl.rulate.ru/book/96837/547024