

«Король-Герой...!».

Одно только название этого титула явственно давало понять, что он столь же уникален, как и «Первый Король».

«Да, ради такого определённо стоило пройти через все эти неприятности...».

Получение вознаграждения за страдания и приложенные усилия казалось вполне естественным, однако это было не всегда так. В качестве примера можно было привести офисных работников. Они изо всех сил трудились на благо компании, в то время как сама компания предоставляла им далеко не самую разумную компенсацию. К сожалению, большинство живущих в этом мире людей были рабами подобной иррациональности.

Тогда как насчет игроков «Satisfy»? Тот, кто не покладая рук трудился над повышением уровня, тот получал награды за прохождение заданий и добивался стабильного прогресса. И одним из пионеров этого направления был Грид.

Окутанный дымкой боевой энергии, он был полон радости.

«На первый взгляд, данный титул гораздо менее эффективный, чем Первый Король».

Среди его эффектов значился бонусный урон против обладателей уникальных и более высокорейтинговых классов, а также против драконов, великих демонов, архангелов, полубогов и так далее. Вышеперечисленные существа казались особенными, однако на самом деле это был титул, способный оказать существенное влияние в экстремальных ситуациях. Однако наибольший интерес представлял собой новый ресурс под названием «Боевая энергия».

Преимущества данного ресурса были видны далеко не сразу, а потому для того, чтобы понять их, Гриду пришлось открыть детальное описание Боевой энергии.

«Боевая энергия»

Специальный ресурс, доступный только для Короля-Героя.

...

...

Всякий раз, когда боевая энергия увеличивается на 1 очко, Сила, Выносливость и Ловкость Короля-Героя увеличиваются на 0,5%.

- Ничего себе.

Судя по описанию ресурса, в начале поединка Боевая энергия должна была находиться на уровне десяти единиц, увеличиваясь во время сражения вплоть до ста. Другими словами, Грид имел пассивные +5% к Силе, Ловкости и Выносливости, тогда как в некоторых ситуациях данный бонус мог возрасти до +50%.

«Это практически мошенничество».

Для Грида, который обладал высокими характеристиками, всё это было особенно благоприятно. Что, если Сила Грида, составляющая 3,500 пунктов, увеличится на 50%? В таком случае данное значение составит 5,250 единиц. А нечто подобное можно было получить, только если бы Грид поднял ещё 200 уровней, при этом все очки распределения вложил в Силу.

«Тем не менее, меня беспокоит штраф, который возникнет, если Боевая энергия упадёт ниже 10».

Система указывала, что Боевая энергия «как правило» находилась на уровне десяти единиц. Таким образом, возможность её падения была вполне реальной.

Однако...

- Ку-ху-ху-ху-ху! - рассмеялся Грид, поскольку осознал истинную ценность Короля-Героя. Кроме того, это был ещё не конец тех наград, которые предоставил ему Бехенский Архипелаг.

«Ещё ведь статуи и Дневник Мандры!».

Каменная статуя Грида в центре Зала Славы! В будущем Янгу должен был получать от неё некие положительные эффекты. Но какие именно?

Взволнованный Грид немедленно подошёл к своей каменной статуе. А затем... Король-Герой нахмурился, поскольку лицо скульптуры было вырезано точно таким же, каким оно было в реальности.

«Просто ужасно...».

Почему самое уродливое лицо в мире украшало центр Зала Славы? Разве это не было самым настоящим позором?

Грид порядком смутился, когда подумал о том, как два миллиарда игроков будут смеяться всякий раз, видя эту статую. Что касается Брахама и Стикса – они не могли понять разочарования Грида. Глядя на это объективно, внешность Грида была довольно средней как для людей. Однако самооценка Янгу была настолько подорвана после инцидента с А Хён, что он попросту не осознавал этого.

– Уф-ф... Итак, что я должен сделать, чтобы получить положительные эффекты? – глубоко вздохнул Грид, после чего дотронулся до каменной статуи.

А затем, вместе с характерным звуковым эффектом перед глазами Янгу появилось подробное описание скульптуры.

Дзынь!

«Статуя Короля-Героя Грида 1-го уровня»

Каменная статуя, воздвигнутая в память о подвигах героя среди героев, легендарного кузнеца Грида, принесшего покой былым легендам и очистившим Бехенский Архипелаг.

Если Вы отдадите дань уважения этой статуе, Ваше Проворство увеличится на 5%, повысится вероятность изготовления высокорейтинговых предметов, а скорость активации навыков, связанных с клинковидным оружием, увеличится на 2%.

* Всякий раз, когда игрок или НПС отдаёт дань уважения статуе, её специальный параметр, «Поклонение», увеличивается на 1.

* Каждые 5,000 единиц «Поклонения» уровень статуи увеличивается на 1, благодаря чему увеличивается эффект даруемого ею благословения.

Время от времени могут открываться новые усиливающие эффекты.

Максимальный уровень статуи – 15.

* Вы можете поклоняться статуе один раз в три дня, тогда длительность действия благословения – два дня. От каменных статуй можно получить лишь одно благословение.

* Прообраз каменной статуи, герой Грид, будет получать положительные эффекты от статуи каждый раз, когда «Поклонение» будет увеличиваться на очередную 1,000 единиц. Длительность действия такого благословения – 10 дней.

Текущее значение «Поклонения»: 0.

– Вот это да...

Проворство увеличивалась на 5%, скорость активации навыков с клинковидным оружием на 2%, а также предоставлялось небольшое увеличение вероятности изготовления предметов с более высоким рейтингом. Это было очень полезное благословение для Грида. В частности, способность получать дополнительные благословения на 10 дней каждый раз, когда «Поклонение» статуи увеличивалось на 1,000, было особо привлекательным для Преемника Пагмы.

– Может быть...

Учитывая тот факт, что в «Satisfy» было два миллиарда игроков, разве он не мог поддерживать бесконечное количество положительных эффектов?

От осознания этого сердце Грида дико застучало. Он был в восторге от того, что статуя была не просто символом, но и предоставляла ему преимущество, превосходящее воображение. Но сначала он должен был кое-что проверить.

– Стикс, доступ к Залу Славы ведь открылся для всех, не так ли?

Ну и что, если здесь стояла его статуя? Она была бы совершенно бесполезной, если бы игроки не имели простого способа сюда попасть.

– Верно. Первоначально вход в Бехенский Архипелаг был скрыт в самых отдалённых уголках континента. Я сделал это, исходя из опасности, поскольку архипелаг был загрязнён. Однако больше в этом нет необходимости. В будущем многие люди посетят Зал Славы, – улыбнувшись, пояснил эльф.

- О-о-о-о!

От мысли, что «Поклонение» его статуи быстро возрастёт, по спине Грида пробежали мурашки. Однако уже в следующее мгновение...

- Подождите-ка.

Кое-что не давало ему покоя. И этим кое-чем была фраза: «от каменных статуй можно получить лишь одно благословление».

Итак, нахмурившись, Янгу встал перед статуями других легенд.

«Статуя Мастера Меча Мюллера 1-го уровня»

Каменная статуя, воздвигнутая в память о подвигах великого Мастера Меча, оберегавшего этот мир и запечатавшего множество великих демонов.

Если Вы отдадите дань уважения этой статуе, Ваша Сила увеличится на 7%, а эффективность всех навыков, связанных с клинковидным оружием, увеличится на 10%.

* Всякий раз, когда игрок или НПС отдаёт дань уважения статуе, её специальный параметр, «Поклонение», увеличивается на 1.

* Каждые 5,000 единиц «Поклонения» уровень статуи увеличивается на 1, благодаря чему увеличивается эффект даруемого ею благословления.

Время от времени могут открываться новые усиливающие эффекты.

Максимальный уровень статуи - 10.

* Вы можете поклоняться статуе один раз в три дня, тогда длительность действия благословления - два дня. От каменных статуй можно получить лишь одно благословление.

Текущее значение «Поклонения»: 0.

- ...

«Статуя Легендарного Кузнеца Пагмы»

Каменная статуя, воздвигнутая в память о подвигах великого легендарного кузнеца Пагмы, во имя спасения человечества не побоявшегося заключить контракт с 1-ым великим демоном, Баалом.

Если Вы отдадите дань уважения этой статуе, Ваше Проворство увеличится на 7%, повысится вероятность изготовления высокорейтинговых предметов, а скорость активации навыков, связанных с клинковидным оружием, увеличится на 2%. Кроме того, количество маны, необходимое для призыва нежити, уменьшится на 3%.

* Всякий раз, когда игрок или НПС отдаёт дань уважения статуе, её специальный параметр, «Поклонение», увеличивается на 1.

...

Текущее значение «Поклонения»: 0.

- Проклятье! - выругался Грид, убедившись в том, что другие статуи также предоставляют положительные эффекты. А поскольку эффекты его статуи были наихудшими среди возможных, он был бы святым, если бы не выругался в этой ситуации.

«Разве это не значит, что никто не станет поклоняться моей статуе?».

Бесконечная череда благословлений исчезла, так и не успев начаться! К ужасу Грида, его каменной статуе суждено было остаться всего лишь символом.

- Это просто *****... Разве люди, приходя сюда, не будут каждый раз смеяться над моей статуей? Она не только безобразная, но ещё и бесполезная.

Небеса решили сыграть над ним злую шутку, чем Грид был ужасно расстроен. Тем не менее, кое о чём он забыл. Рядом с ним был Лауэль, который даже злую шутку мог превратить в прекрасный спектакль.

Увидев бонусы, предоставляемые другими каменными статуями, несколько минут Грид пребывал в парализованном состоянии. Его уродливая каменная статуя стояла в самом центре Зала Славы, а её благословения были просто бесполезны. Психическое состояние Грида рухнуло от мысли, что в будущем он станет объектом насмешек всего мира. Он так гордился наличием каменной статуи в Зале Славы, а теперь хотел, чтобы она провалилась под землю.

Впрочем, психическое состояние Грида восстановилось относительно быстро, поскольку вес бремени, которое он должен был нести, был слишком тяжелым.

- Я не должен пребывать в унынии, когда моё королевство висит на волоске от гибели.

Королевство Вооружённых до зубов всё ещё находилось под мощным давлением империи. И, будучи королём, Преемник Пагмы должен был поскорее вернуться назад.

- Сперва вернусь во дворец, а там уже и займусь изучением Дневника Мандры.

Если и дневник окажется «мусором», то даже Грид не сможет справиться с психической травмой. Именно поэтому он хотел для начала вернуться в королевство, чтобы хоть немного успокоить своё сердце.

- Ну что, будем возвращаться? - произнёс он, обращаясь к Стиксу.

- Сперва я бы предложил посетить поле преемственности, - ответил тот.

- Поле преемственности?

- Разве я не говорил тебе, что Бехенский Архипелаг - это не только Зал Славы, который чтит достижения былых легенд, но и место, передающее их наследие легендам нынешним.

- Ах, точно! - воскликнул Грид, услышав слово «наследие», - Значит, я смогу унаследовать то, что оставил Пагма?

- Именно.

- Тогда чего же мы ждём!?

Как выяснилось, поле преемственности было расположено на 65-ом острове.

- Это место, куда не может войти никто, кроме нынешних легенд.

Поле преемственности и вправду представляло собой широкой поле, земля которого была покрыта золотом. Вдоль поля возвышалось девять элегантных зданий, напоминавших собой храмы, среди которых и стояли Грид со Стиксом. Естественно, их целью был храм под названием «Правопреемство легендарного кузнеца», который отличался от других молотом и наковальней, выгравированными на верхней части его входа.

«Что же мне оставил Пагма...?», - чувствуя, как по его коже пробегают мурашки, задался вопросом Грид.

А затем он шагнул вперёд, и...

Вы были приняты «Правопреемством легендарного кузнеца» как Преемник Пагмы.

Добро пожаловать!

Редкая Книга Пагмы (2) ждёт Вас!

Посреди огромного здания обнаружился коридор, окаймленный десятками столбов, в конце которого лежала книга. И она была похожа на ту самую книгу, которую Грид отыскал в далёкой-далёкой пещере несколько лет назад.

- Гульп, - невольно сглотнул Грид.

Что же содержалось в книге?

Впрочем, особо многого он не ожидал.

«В это место можно войти только в том случае, если у тебя уже есть легендарный класс».

Таким образом, вряд ли в ней содержалось нечто поистине особенное. Скорее всего, какой-то незначительный навык.

Итак, не возлагая больших надежд, чтобы потом не разочароваться, Грид прикоснулся к Редкой Книге Пагмы.

Вы обучились секретному навыку «Предоставление Эго».

«Предоставление Эго»

Вы можете наделить избранный предмет эго. Как только Вы это сделаете, предмет обретёт разум и волю, а его ценность станет просто астрономической.

Каждый раз, когда Вы повышаете свой текущий уровень «Легендарного Кузнечного Ремесла», Вам предоставляется возможность наделить эго один предмет.

Текущее количество предметов, которым Вы можете предоставить эго: 8/8.

– Эго-предметы!

Разве эта техника не была доступна одним лишь гномам?

Новая способность настолько изумила Грида, что он даже задрожал, тогда как от чувства потери после осознания бесполезности своей статуи не осталось и следа.

<http://tl.rulate.ru/book/96837/560975>