

Глава 4

«Минус-уровень — это не ошибка».

Цифры в скобках рядом с уровнем указывали мой текущий опыт и количество опыта, необходимое для достижения следующего уровня. Наличие этого показателя опыта означало, что я мог повышать уровень. В худшем случае меня беспокоило, что я не смогу повысить уровень из-за ошибки.

«Я рад, что это не ошибка...»

Я все еще расстраивался. Подумайте об этом: мой уровень изначально был выше 70, но теперь я стал ниже, чем у новых игроков, которые только что создали своих персонажей.

«Я должен это вытерпеть».

Я приготовился. Это может занять время, но я смогу снова повысить свой уровень. Причина такого позитивного мышления заключалась в качествах моей профессии и титула. Я ничего не знал о создании предметов, так что не мог комментировать вероятность добавления дополнительных опций, но все же это было хорошо.

«Шансы на улучшение возрастут».

В Satisfy предметы можно было улучшать до +10.

Впрочем, стоимость необходимых для усиления материалов была высока. К тому же, чем выше были звание усиления и рейтинг предмета, тем меньше вероятность удачного усиления. В случае удачного усиления, его значение увеличивалось на +1, в случае же провала — понижалось на -3. Стоимость предметов с усилением в +6 росла стремительно.

«Сколько бы ни возросла вероятность, нельзя ли мне выжить за большие деньги?»

Оба обозначенных мною классовых признака казались весьма привлекательными. Но все же большего интереса у меня вызывало то, что любые предметы можно было надевать без всяких ограничений. Это было непропорциональное благо. В зависимости от примененных ограничений, этот признак мог расстроить игровой баланс.

«Не подтасовка ли это в классовых признаках?»

Большинство единиц снаряжения в Satisfy имеют прикрепленные к ним условия использования. Если условия не выполнены, предмет нельзя надеть. По этой причине каждый уровень имеет сильные ограничения. Но ко мне это не относится в силу моих классов.

- Правда?

Я открыл свой инвентарь.

[Меч-клеймор Мамона]

Ранг: Эпический

Прочность: 88/204 Сила атаки: 178~301 Скорость атаки: -16%

- К атакам с критическим уроном добавляется дополнительный водный урон.

Это меч-клеймор, который используется хранителем озера Памиан - Мамона. Под действием озера этот меч обладает сильной водной аурой.

Условия использования: уровень 65 или выше, сила больше 260, выносливость больше 150.

Вес: 1050

[Бронзовый доспех Менгеля]

Ранг: Редкий

Прочность: 51/180 Защита: 165 Скорость передвижения: -2%

- Сила +10

Это работа кузнеца Менгеля в укрепленном городе Патриан. С помощью неё улучшена защита и уменьшен вес. Владелец этой работы может чувствовать в ней оставшуюся сильную волю Менгеля.

Условия использования: Уровень 60 или выше, сила более 180.

Вес: 1,203

Мои текущие характеристики не соответствовали условиям использования, прилагаемым к Большому мечу Мамона или Клетчатым доспехам Менгеля. Иными словами, обычный человек не сможет носить эти вещи. Но я был исключением.

[Благодаря характеристикам вашего класса, вы экипировали Большой Меч Мамона.]

[Штраф применён, потому что условия предмета не выполнены.]

[Сила атаки Большого Меча Мамона снизится на 30%. Будет применено только половина эффектов.]

[Штрафы будут сокращены, если ваше понимание Большого Меча Мамона увеличится]

[Благодаря характеристикам вашего класса, вы экипировали Клетчатые доспехи Менгеля.]

[Штраф применён, потому что условия предмета не выполнены.]

[Защита Plattenrüstung Менгеля уменьшится на 20%. Действие параметра будет реализовано только на 50%.]

[Штрафы будут снижены, если вы углубите понимание Plattenrüstung Менгеля.]

«Изумительно...»

Предметы, не связанные с условиями использования, были у Сэйтис большой редкостью. Я припомнил набор предметов для адептов, которые как раз и отличались отсутствием условий. Конечно, точные цифры я не вспомнил: при базовом уровне атака главного геракла была в пределах от 5 до 13 единиц, а защиты базового доспеха — 7 единиц.

Однако теперь мне удавалось применять оружие с атакой не менее 124 и не более 210 и защитой 132 единицы с базовым уровнем.

«Неужели будет на удивление нетрудно вернуть свой уровень?»

Как бы ни был низок мой уровень, меткой атаки главного геракла Мамона я бы смог охотиться на монстров приблизительно 20-го уровня. Благодаря Plattenrüstung Менгеля натиск монстров с низким уровнем мне был бы не страшен.

Другими словами, я мог охотиться на монстров намного быстрее и легче, чем другие игроки этого же уровня, благодаря эффекту предмета. Это напрямую влияло на скорость моего прокачивания.

«Штрафная система ставит редким вещам штраф на 20% на базовые умения, а эпическим — на 30%. Применяется только половина эффектов предмета...»

Штрафы оказались удивительно незначительными. Предметы уникального и легендарного ранга по идее должны были бы получить более серьёзные штрафы, но на данный момент такую способность можно было бы считать слишком читерной.

«Это же легендарный класс...! Но что такое понимание?»

От возбуждения я с опозданием заметил в уведомлении строку про «понимание». Тогда я решил проверить подробные сведения.

[Понимание предмета]

Потомок Пагмы может понять материалы и принципы работы предмета, используя, разбирая или ремонтируя предметы снаряжения. Чем выше уровень понимания, тем эффективнее можно обращаться с предметами. Если у вас 100% понимание, вы можете узнать, как изготовить этот предмет.

“Ох~”

Чем выше мой уровень понимания, тем меньше будет штрафов.

“Тогда я получу метод производства? Вау...”

Обычным пользователям, занимающимся производством, приходилось платить большие суммы денег или отвечать на сложные вопросы, чтобы получить методы производства. Но я мог получить их бесплатно, если повышу свое понимание.

“Навык ремонта доступен, а прочность предмета низкая, так что я попробую отремонтировать его позже”.

Затем я посмотрел на атрибуты титулов. В бою игроки больше всего должны были остерегаться аномальных состояний из-за того, что они могли часто менять ход сражения. Кстати, мой титул понижал вероятность наложения на меня аномальных состояний. Там также говорилось, что я не буду умирать, когда мое здоровье будет минимальным, так что я временно могу стать бессмертным.

"Легко признано, значит, мое родство с НПС также можно легко повысить?"

"Пухухет..."

Я был счастлив. Я был так счастлив, что не мог перестать смеяться. Только атрибуты класса и титула давали мне ощущение превосходства над другими обычными пользователями. Я ощутил

себя особенным. Это казалось мне достойной компенсацией за мои три месяца мучений.

"Но..."

Я бы испытал гораздо больше наслаждения, если бы смог продать эту книгу за деньги.

"Я упустил шанс избавиться от своих кредиторов и разъезжать на иномарке!"

Мне внезапно стало плохо от того, что до этого я чувствовал себя хорошо.

"~#@....!^%*@.... Ашур!!"

Я со злостью и негодованием долбил пол, обрушивая весь запас ругательств на Ашура. Постепенно на душе стало спокойнее, и я решил проверить один непонятный статус:

[Хладнокровие]

Вероятность наложения ненормального состояния понижена. Если на вас наложено ненормальное состояние, вы быстро придете в себя.

* Чем выше число, тем сильнее эффект.

* Очки характеристик нельзя распределить на эту характеристику.

[Неустрашимость]

Имеется определенный шанс аннулировать часть входящих повреждений. Чем ниже здоровье, тем выше шанс.

* Чем выше число, тем сильнее эффект.

* Очки характеристик нельзя распределить на эту характеристику.

[Достоинство]

На вас нельзя давить. Существует малый шанс заставить противника склониться перед вами.

* Чем выше число, тем сильнее эффект.

* Очки характеристик нельзя распределить на эту характеристику.

[Проницательность]

Раскрыть цель. Предугадать риски.

* Чем выше число, тем выше вероятность.

Очки характеристик нельзя прибавлять к ней. У каждой характеристики мощнейшее влияние. 'К слову, как я смогу увеличить ее количество, если к ней нельзя прибавлять очки?'

Объяснения выглядели очень длинными, но вполне вероятно, что это были характеристики без весомого практического значения. Как раз в тот момент, когда я собирался открыть окно с навыками. „А-а-а!“ Я вскрикнул от страха. Кто-то внезапно дотронулся до моей спины. Я с

запозданием вспомнил, что нахожусь в Храме Ятана. „Ч-что...!!!“ Я поспешно развернулся и рефлекторно размахнулся Великим мечом Мамона. Человек, стоявший за мной, увернулся от моей атаки и вскинул обе руки. „Эй, полегче. Ты хочешь убить человека?“ Со мной говорил европеец, который, судя по его легкой экипировке и гибкой фигуре, должно быть был убийцей. ‘Он дотронулся до моей спины пальцем.’ Возможно, если бы это был меч, это было бы не так обидно, но вот из-за пальца кричать как-то глупо. „Что тебе нужно?“ Человек пожал плечами: „Все так тоскливо. Разве не следует тебе извиниться после попытки убить человека?“

Его улыбка походила на ухмылку. Мне не нравились подобные люди. «Этот человек так невежливо разговаривает в первый раз, когда мы встретились». Безусловно, он выглядел старше меня. На первый взгляд, ему казалось, около 35. Однако мой однолетний опыт легко позволил мне распознать, насколько бывают обманчивыми внешние признаки. Я как-то обратился к одному человеку: «Брат», а оказалось, что он старше меня на семь лет. Этот парень выглядел как мужчина в возрасте около 30 лет, но... «Кашель». Мои кулаки задрожали, и я едва смог успокоиться, вспоминая то постыдное прошлое. «Извините меня. Но, может, вам стоило извиниться за то, что вы толкнули меня без предупреждения и застали врасплох?» Человек рассмеялся и предложил пожать руку. «Молодой человек, я же вас окликнул. Но вы были настолько погружены в свои мысли, что не услышали. Поэтому я подтолкнул вас. Извините.» Я отказался пожать ему руку. «А почему вы меня позвали?» Человек почесал затылок и пожал плечами.

«Как вы знаете, храм Ятана пропитан злой энергией. Обычные люди начнут бояться, если пробудут здесь некоторое время. Но я наблюдал за вами, и вы в порядке, несмотря на прошедшее время. Кроме того, вы даже способны смеяться в одиночестве. У вас наверняка есть отличные способности?»

«Возможно, это...»

У меня появилось предчувствие, и я посмотрел на имя над головой мужчины. Его глаза заблестели.

«Меня зовут Доран. Я — тень, которая в тайне защищает графа Стайма. Через день или два после того как я уехал в отпуск, была похищена уважаемая дочь графа. Я выследил ее и узнал, что она заключена в подвале этого храма. Вы одолжите мне свою силу? Я заплачу за это».

«Я не...»

Я посчитал, что этот мужчина использует жителей мира, но на самом деле он был неигровым персонажем. Из-за совершенного искусственного интеллекта отличить обычных пользователей от NPC было трудно, и иногда возникали подобные ошибки. Над его головой была зеленая надпись, показывающая, что он неигровой персонаж. Затем всплыло окно с уведомлением:

[Спаси уважаемую дочь графа]

Сложность: S

Айрин, единственная дочь графа Штайма, — невинная и прекрасная девственница. Паства Ятана похитила Айрин, чтобы принести ее в жертву в угоду ее чистой крови.

Условия завершения задания: Спаси Айрин в течение часа после принятия задания.

Награда: 3000 золотых, слабая вероятность стать приемным сыном графа.

* Приемный сын графа: откроется параметр благородства, все характеристики +20.

После женитьбы на уважаемой дочери графа к вам будут относиться как к виконту. Растить честь и власть. Вы сможете войти в круг дворянства. Вы будете получать ежемесячное жалование. Это — возможность упростить путь до высокой чиновничьей должности или звания лорда.

Неудача в квесте: уровень -2.

[Хотите принять квест?]

Это было безумием.

<http://tl.rulate.ru/book/4214/125802>