

Глава 6. Пушистая добыча.

Когда мое здоровье полностью восстановилось, я потерял дар речи, потому что рана, на моей ноге, не зажила до конца. Кроме того, максимальное здоровье, теперь, составляло 87 единиц. Наверное, мне необходимо полноценное исцеление, чтобы вернуть потерянные единицы здоровья. Означает ли это, что можно усугубить травму?

Мне срочно нужно найти те травы... Я застонал про себя, зная, что не могу использовать исцеляющие заклинания, пока не научусь варить эликсиры. Оглянувшись вокруг, я заметил знакомую красную траву, росшую поблизости. Несколько стеблей были повреждены, скорее всего из-за кроликов, которые их едят.

Я использовал свой кинжал, чтобы отрезать корень, державший мою ногу. Если, в ближайшее время, ничего не предпринять, рана снова может открыться, и я начну снова истекать кровью. Когда я, наконец, поднялся, то зашипел от боли.

Подойдя к траве, начал осторожно извлекать растение, выкапывая корни своим кинжалом. Хотя я не был опытным травником, у меня остался опыт из других VR игр, как правильно собирать большинство растений.

[Новый навык изучен!]

Травничество - Начальный уровень 1.

Опыт: 2%

Этот навык отображает ваши знания о различных растениях, их свойства и возможные эффекты.

[Новый суб-навык изучен!]

Сбор - Начальный уровень 5.

Опыт: 20%

Это основной навык для сбора различных природных ресурсов.

Действующий навык: [Травничество]

Два навыка? Думаю, [Травничество] открылось из-за сбора растений по заданию. Но только 2%? Почему-то мне кажется, что игра просто дразнит меня... Я покачал головой и продолжил собирать травы. К счастью, в инвентаре они занимали только один слот. Якобу сказал, что могу забрать убитых кроликов, так как был единственным пострадавшим.

Поблагодарив его, я собрал тушки, и мы снова отправились на поиски кроликов. Наша мана восстановилась уже достаточно, чтобы повторить те же действия, что и с прошлой группой кроликов. Мы уже прекрасно понимали, что с кроликами надо быть более осторожными. В следующей группе опять находилось четыре цели, которые грызли [Кровавый сорняк]. Похоже, они очень любят ее.

Мне захотелось попытаться приручить одного из них, с помощью этой травы, но боль в ноге потребовала возмездия против этой пушистой расы. В этот раз, я решил использовать лук, а кинжал привязал к поясу, на всякий случай. Медленно подойдя, я выстрелил [Малой Спиральной стрелой]. Благодаря своей полной неспособности попасть туда, куда целюсь, я специально выстрелил меж четырёх кроликов, в надежде поразить одного из них.

[Удачный выстрел!]

[Нанесен смертельный удар. Навык [Невероятная удача] повысил уровень!]

Кролика практически разорвало, когда стрела попала в него, заставив меня вздрогнуть от потерянной прибыли. Вдобавок, у нас не получится собрать все кроличьи тела в инвентарь из-за нехватки места, а теперь, я еще уничтожил одного из них.

Якоб активировал свое гравитационное заклинание. На этот раз он хорошенько прицелился, не оставив и шанса. Как в прошлый раз, я закончил бой серией [Воздушных пуль]. Теперь, нам действительно необходим перерыв, чтобы восстановить ману, поэтому мы решили вернуться в деревню и получить награду за добытых Рогатых кроликов.

[Вы получили уровень!]

Я добавил три очка в Ловкость, два в Мудрость. По пути в деревню, я собирал травы. Не стоит оставаться на открытом воздухе, источая аромат крови, как бы прося хищников сожрать себя.

Как только мы вернулись в деревню, то быстро нашли охранника и сдали ему все семь трупов кроликов. Его, кажется, вовсе не беспокоило уничтожение пушистой расы. Он заплатил нам по десять медных монет за каждый целую тушку и только три монеты за обезглавленную.

"Так... сколько тебя ждать, пока твоя мана восстановится?" Якоб обратился ко мне, как только мы покинули охранника.

Я посмотрел на полоску маны и увидел, что не хватает семьдесят единиц. Быстро подсчитав, я пришел к выводу. "Почти пятнадцать минут. А тебе?"

Он слегка ухмыльнулся, будто гордясь собой. "Только десять минут. Но я создаю стандартного мага, вкладывая все очки в Интеллект и Мудрость."

Не желая тратить следующие пятнадцать минут на безделье. "Я собираюсь выйти ненадолго, проверю дела дома."

После его кивка, я посмотрел на меню. Это... кнопки "Выход" не наблюдалось. Как правило, кнопка "Выход" находится в самом низу меню. Я начал паниковать. Время случайных виртуализаций давно прошло, и для меня, это была отдаленная перспектива и то не факт. Но после, я заметил, что эта кнопка была просто на несколько слотов выше.

Мой мир потемнел. Теперь, я больше не Фаленел, Полу-эльф неудачник, а Джон Хьюлетт, НЕЕТ (п.п: см. гл. 0). Семя открылось, позволяя мне выйти. Я снял маску и встал, делая легкую разминку. До сих пор чувствовалась боль в ноге, куда попал кролик, но я списал это на фантомные боли. Ведь не было видно раны на ноге, только чувство боли в этом месте.

Следующее, что я заметил, это небольшое уменьшение размера живота "геймера". Я был вне себя от счастья, Семя действительно стоило потраченных денег. Дойдя до соседней двери, я спустился вниз. Хоть я и не особо проголодался, но все-таки решил, что лучше поесть, прежде, чем отправляться обратно.

На обратном пути в свою комнату, я мельком взглянул на себя в зеркало. Казалось, мое тело слегка изменилось, я все не мог понять, что именно поменялось, поэтому списал все на небольшую потерю веса. Из-за разницы во времени, у меня оставалось всего три минуты, для того, чтобы поесть.

Вернувшись в игру, я удивился, что больше не чувствовал желание поесть. Лежа на земле, я смотрел на расстроенного Якоба, стоявшего рядом с мной.

"Заметка на будущее, после выхода - персонаж не исчезает." Объяснил он мне, рассказывая произошедшее во время моего отсутствия. После выхода, я упал на землю, как марионетка. Затем, чтобы меня не обокрали, Якоб остался присматривать за мной.

"Хорошие новости. Кажется, что реальный мир влияет и на игру." Он поднял бровь, глядя на меня удивленно. Люди, которые виртуализировались, не чувствовали голода, но вряд ли для него это большая проблема.

Теперь, когда наша мана полностью восстановилась, мы вновь отправились на охоту. Поскольку мы не знали конкретную область, где обитают кролики, то решили вернуться обратно к прошлому месту охоты. Мы охотились на две группы кроликов, затем делали перерыв, во время которого собирали [Кровавый сорняк]. Якоб и я уже получили 4 уровень. Уничтожив еще одну группу кроликов, Якоб поднялся до 5го уровня.

Мне удалось найти еще несколько ростков [Огнецвета], хотя [Кровавый сорняк] попадался гораздо чаще. Мне оставалось только надеется, что в Лавке Алхимика купят у меня избытки этой травы. Не хотелось бы постоянно носить с собой тонны травы.

Еще один важный момент рассказал мне Якоб, когда поднялся до 5го уровня. Запас его инвентаря вырос с 2x2 ячейки, до 3x3. Мы были рады лишним пяти слотам, так как это значило, что он мог унести вдвое больше кроличьих тушек. На нашем третьем заходе, мы наконец закончили задание, убив по 10 кроликов каждый. Благодаря опыту первой охоты, мы больше не попадали в опасные ситуации и не получили никаких новых травм, не считая пары царапин.

[Вы завершили задание: Контроль популяции!]

[Вы получили уровень!]

[Вы достигли 5 уровня! Размер инвентаря увеличен!]

Я накопил уже достаточно свободных очков и решил проверить точное значение своих характеристик. До сих пор, я тратил их по интуиции, но в долгосрочной перспективе это будет не слишком хорошим решением.

[Сила]

Этот параметр отображает физические возможности вашего персонажа. Сила повышает урон от физического оружия, увеличивает переносимый вес и повышает ваше уважение среди других мужчин.

[Сноровка]

Этот параметр определяет скорость и точность ваших движений. Увеличивает скорость бега и высоту прыжка.

[Ловкость]

Этот параметр отображает способность персонажа выполнять сложные действия, требующие контроля и тонких манипуляций. Увеличивает точность и вероятность успеха в определенных навыках и действиях.

[Живучесть]

Этот параметр измеряет жизненные силы персонажа. Увеличивает максимальный запас здоровья и регенерацию здоровья, сопротивление к негативным эффектам.

[Мудрость]

Данный параметр определяет умственные способности персонажа. Увеличивает максимальный запас и регенерацию маны. Чем выше мудрость, тем лучше способность ощущать ману вокруг

себя и манипулировать ею.

[Интеллект]

Этот параметр показывает ваш интеллект и способность к запоминанию. Также увеличивает максимальный запас маны. Возможно получить полезные советы, основанные на оценке предыдущих знаний.

[Харизма]

Этот параметр измеряет привлекательность персонажа. Увеличивает привлекательность и заставляет других сильнее прислушиваться к вам, делая их более отзывчивыми.

[Удача]

Этот показатель измеряет ваше везение. Может изменить результат совершенно любых действий. Этот показатель может повлиять на очень многое, но не стоит ожидать чудес.

Просматривая описания характеристик, я удовлетворенно кивнул головой. Мудрость и Интеллект, как я и ожидал, имели довольно высокие показатели. Так как мой персонаж сфокусирован на ловкости, естественно, что она тоже находится в топе моих показателей. С помощью накопленных свободных очков, я решил исправить нынешнее недоразумение, прежде, чем отправится к учителю [Алхимии]. По дороге в Лавку Алхимика, я еще раз посмотрел на информацию о персонаже. Я был очень доволен, тем, что не был полным слабаком, как прежде.

[Информация персонажа.]

Имя: Фаленел Раса: Полу-эльф (Вудленд)

Титул: Н/А Слава: 0

Уровень: 5 / 5.23% Класс: Новичок

Здоровье: 97/100 Регенерация Здоровья: 0.17

Мана: 210/210 Регенерация Маны: 0.07

Сила: 12 Мудрость: 20

Ловкость: 20 Интеллект: 21

Сноровка: 17 Харизма: 9

Живучесть: 10 Удача: 14

Очков доступно: 0

[Навыки]

Манипулирование Маной - Начальный уровень 4 / 10.3%

Природная Магия - Начальный уровень 3 / 41.6%

Воздушная Магия - Начальный уровень 4 / 1.5%

Стрельба из лука - Начальный уровень 3 / 25.9%

Владение кинжалом - Начальный уровень 2 / 4.1%

Невероятная удача - Начальный уровень 5 / 20%

Рисование - Базовый уровень 6 / 50%

Травничество - Начальный уровень 1 / 2%

Сбор - Начальный уровень 6 / 6%

<http://tl.rulate.ru/book/1905/831210>