

Глава 5. Кролики-мошенники.

Я направился в деревню, но так как до сих пор не знал, где находится учитель алхимии, решил спросить дорогу у прохожих. Ответ, который я получил, заставил меня покраснеть от смущения, потому что Лавка Алхимика располагалась возле гигантской Башни Магов.

Успокойся Фаленел... Это не твоя вина... Это черта всех людей – неспособность спросить дорогу... Пытаясь оправдать себя, я направился в обратном направлении. По крайней мере, потратив больше времени на дорогу, я восстановлю еще немного маны. Это было единственное утешение. Нужно найти способ, чтобы мана быстрее восстанавливалась или узнать, как именно работает восстановление. Добавим это в заметки...

Когда я дошел до легендарной Лавки Алхимика, я был весьма удивлен, обнаружив, что других игроков, желающих изучить алхимию, не наблюдалось.

Зайдя внутрь, я заметил за прилавком грудастую, с серебряного цвета глазами, эльфийку. Может быть, она тоже Полу-эльф? Ее уши и грудь были немного больше, чем у других эльфов. Когда она увидела меня, то сразу натянула приятную улыбку и поприветствовала. "Добро пожаловать! Чем я могу вам помочь?"

Ее голос вернул мне, уже успевший помутиться, рассудок. "Простите, я заинтересован в изучении [Алхимии]. Есть ли возможность сделать это?"

Она задумалась на несколько секунд, а затем кивнула. "Да, это было бы просто прекрасно. Но, для начала, вам придется заплатить вступительный взнос. [Набор Новичка-Алхимика] стоит 70 медных монет, и я хочу, чтобы вы либо предоставили травы, которые будут использоваться в обучении, либо заплатили за них по себестоимости."

Я был согласен с ней, понимая, что эти условия вполне разумны. Но у меня остался еще один вопрос. "А чем именно занимаются Алхимики? Просто интересно."

После моего вопроса, она улыбнулась немного шире. Казалось, она любит поговорить о своей

профессии. "Ну... я уверена, вы знаете, что основа [Алхимии] - это смешивание различных трав и эликсиров. Если когда-нибудь вы станете опытным Алхимиком, то сможете создавать сложные эликсиры. Например, Мастер-Алхимик может создавать не только обычные, временно действующие эликсиры, а еще и с постоянным эффектом. Они так же могут создавать яды, бомбы, или даже делать генетическую коррекцию."

У меня чуть челюсть не отвисла. Меня не удивило, что они могут создавать яды, или даже делать бомбы, но я никак не ожидал услышать решение одной из моих проблем. "Вы имеете ввиду генную инженерию? Я слышал об этом, но не знал - какие именно необходимы навыки."

Она, все еще, сладко мне улыбалась. "Для того, чтобы освоить [Алхимию], необходимо еще изучать многие другие дисциплины, такие как химия и биология. Во время генной инженерии, вы просто смешиваете различные гены, в итоге, может получиться довольно хороший результат. [Алхимия] - единственная профессия, которая охватывает все необходимые навыки, чтобы стать врачами, конечно же, при наличии соответствующего мастерства."

Меня очень заинтересовало то, что может делать [Алхимия]! "Большое спасибо, мисс." Я развернулся и собрался уже было уходить, чтобы приступить к добыче ресурсов, которые мне понадобятся для обучения [Алхимии] и не терять времени даром, как вдруг, меня посетила довольно странная идея. "Это может прозвучать слегка глупо, но известны ли вам устройства, предметы или может даже способы, которые помогут ускорить мое обучение?"

Я решил спросить это потому, что не знал, сколько может занять времени обучение. Обучение может продолжаться годами, или даже десятилетиями, чтобы достичь уровня Мастера-Алхимика без какой-либо помощи. А с учетом того, что я узнал во время сражений и магической практики, игровая система особо в этом не спешит помочь. Я даже не уверен, что повышение уровня навыков дает еще что-то, кроме небольшой прибавки к шансу успеха.

Ей потребовалось несколько секунд на раздумья, затем, она утвердительно кивнула. "Вы, наверное, имеете ввиду [Осколок Навыков]? Они не слишком распространены и многим мастерам не нравится, что некоторые профессии могут создавать эти драгоценные камни, способные хранить знания о навыках. Знания, содержащиеся внутри, хранят только опыт человека. Например, если я создам [Осколок Навыков], то тот, кто использует его, не получит каких-либо моих личных рецептов, тайных уловок или тому подобное. Кроме того, в нем будет содержаться лишь часть моих знаний. Это как... существует растение, которое считается очень распространенным, но из-за того, что я никогда его не видела, осколок, естественно, так же не передаст мне никаких знаний о растении."

"Я понял..." Мне потребовалось некоторое время, чтобы собрать во едино всю полученную информацию. Наверное, нужно будет поехать в большой город, чтобы найти эти [Осколки Навыков]. Может быть даже получится найти осколок, который улучшит мое мастерство стрельбы из лука. "Значит, если кто-то запишет заклинание, то я смогу выучить его?"

Глядя на меня, она снова кивнула. "Верно. Но большинство людей не хотят играть в такую лотерею. Есть только два вида информации, которую можно получить из [Осколка Навыков], не используя его. Если вы его отсканируете. Сканирование покажет: какой именно навык содержится в осколке и ранг этого навыка. Сканирование собирает данные о хранящемся навыке и сверяется с базой существующих навыков, что бы определить – насколько ценный навык содержится внутри."

[Вы узнали и поняли природу [Осколка Навыков].]

[+2 Интеллект]

Я был немного удивлен этим сообщением, поэтому решил поблагодарить Серу еще раз, а затем вышел из Лавки Алхимика. В моем инвентаре было только тридцать медных монет, которых было недостаточно для обучения [Алхимии]. Перед уходом, я уточнил у нее. "Какие травы мне необходимо найти для обучения?" Она рассказала мне об [Огнецвете] и [Кровавом сорняке], затем показала картинки этих растений, которые я быстро перерисовал в свои заметки, дабы не забыть их. Удивительно, но мой маленький эскиз открыл новый навык.

[Новый суб-навык изучен!]

Рисование – Базовый уровень 6.

Опыт: 50%

Эта способность позволяет создавать эскизы изображений и объектов или выражения своих мыслей.

Действующие навыки: Нет

Я удивился уровню навыка. Раньше, когда я играл в другие игры, мне удалось подобрать несколько навыков, которые можно применять к реальной жизни, например, рисование. Поэтому, меня удивило то, что вместо Начального уровня 1, как в любом другом новом навыке, был Базовый уровень 6. Означает ли это, что опыт моей реальной жизни может быть легко применен здесь?

Если да, то все становится намного интересней. Я решил позже проверить другие навыки,

которые изучал в других играх, такие как рисование, механика, взлом. Но в данный момент, в них нет необходимости. В большинстве VR (п.п: впредь буду сокращать Виртуальная Реальность) играх, система сама исправляет мелкие ошибки.

Думая об этом, я слегка ухмыльнулся. Самая провальная VR игра была закрыта всего через год после открытия, потому что навыки в игре были слишком реалистичны и существовали даже уголовно наказуемые, например, взлом. После закрытия этой игры, я и представить себе не мог, что навыки из нее мне когда-нибудь пригодятся. Если честно, я тогда был немного параноиком, из-за того, что взломал базу данных полиции, чтобы поместить вирус, который предупредил бы меня, если бы меня включили в список подозреваемых, в проводимом расследовании. Несколько недель спустя, я понял, что нахожусь вне подозрений, поэтому снова взломал их и удалил этот вирус. Не знаю, работает ли тут хакерство, так как в этом мире большинство технологий работают с помощью магии. Может быть существует навык продвинутого взлома, включающий в себя и магические взломы?

Вернемся к настоящему. Я решил испытать свою удачу вне деревни, взявшись за выполнение задания на убийство Рогатых кроликов.

[Задание принято!]

Контроль популяции.

Ранг: Истребление

Рогатые кролики начали выходить из-под контроля. Для выполнения задания убейте 10 Крупных Рогатых кроликов.

Лимит времени: Нет

Награда: Тела убитых кроликов можно обменять городской страже за вознаграждение. Вознаграждение зависит от количества и качества кроликов.

Штраф: Нет

Я заметил ту же звезду, как в заклинаниях, но эта была пустой. Наверное, это самый низкий ранг и выполнить такое задание будет просто.

На пути из деревни, я увидел других игроков, шедших в том же направлении. Некоторые из них держали в руках такие же листы заданий, как и я. Посмотрев на игроков, я решил направиться к Якобу.

"Эй, ты пойдешь уничтожать кроликов?"

Он посмотрел на меня и кивнул. "Да, мне нужно найти несколько небольших деревьев. Пойдем, может найдем несколько заданий и для тебя."

Я усмехнулся. "У меня итак слишком много заданий, я ищу травы для Алхимии, а также убийство десяти Рогатых кроликов."

"Может тогда объединимся?"

[Якоб пригласил Вас вступить в группу!]

[Принять: Да / Нет]

Я принял его приглашение. Глядя в окно группы, я заметил, что он был уже на третьем уровне. Это слегка раздражало меня. Скорее всего, он ушел на охоту сразу после лекции в Башне Магов, даже не взяв задания. "Так, ты тут уже бывал? Может, у тебя есть какие-либо идеи, где могут болтаться эти Рогатые кролики?"

"Да, знаю. Они обычно ходят небольшими группами и находятся к западу от деревни. Я наткнулся на них, когда практиковал новое заклинание, но даже не мог представить, что их тушки можно обменять на награду. Жалко, что упустил такую возможность, заработал бы немало денег."

Поздно ты узнал об этом. "Запомни, тут все очень реалистично, не думай, будто маленький крысенок не сможет отгрызть руку тому, кто попытается его убить."

Он криво улыбнулся на мои слова, но все равно кивнул головой. После, мы вышли из деревни. "Итак, какие заклинания у тебя есть? Я видел, как ты выходил из класса элементной магии."

"У меня есть [Воздушная пуля], [Порыв] и [Хватка природы]. Могу еще стрелять из лука, но... едва ли получается поразить неподвижную цель, а кролики, как известно – быстрые. А у тебя?"

"У меня есть отталкивающее заклинание и ДоТ (п.п: заклинание действующие по времени)."

Я наклонил голову, спросив. "Случайно ли не [Гравитационное давление]?"

"Оно самое... и довольно мощное."

"Может сначала потренируемся? Пока у тебя есть мана, можешь держать заклинание активным." Лениво подумал я и услышал смешок рядом с собой.

"Не стоит, я стремлюсь стать боевым магом, поэтому много работаю над своими боевыми заклинаниями."

Мы наконец пришли. Вдали виднелись симпатичные пушистые зайчата, с длинным рогом на голове, который, надо заметить, был размером в половину от их тела. В найденной группе, находилось четверо кроликов. Мы посмотрели друг на друга, затем Якоб кивнул. Мы не были новичками в играх, поэтому не трудно было составить основной план действий. Сначала, я использую заклинание обездвиживания, а затем, он ставит на них свой ДоТ и держит их, пока я добиваю их заклинаниями и стрелами.

Вспоминая тренировки в обучении, что придется опять проговаривать слова заклинания, заставило меня почувствовать себя немножко глупо. Поэтому, я решил швырять заклинания, как при создании [Воздушной пули]. Я подготовил заклинание [Хватка природы] и влил его в землю, направляя к четверем, ничего не подозревающим, пушистым жертвам. Заклинание начало искать ближайšie корни и направлять их к кроликам, чтобы опутать их.

В то же время, Якоб готовил свое собственное заклинание. Внезапно, кролики упали на землю, не в силах подняться. Мои корни особо не пострадали, так что они крепко держали этих монстров. Четвертому кролику все-таки удалось избежать области попадания заклинания, и он моментально исчез в кустах. Тем не менее, три из четырех, не плохо для первого раза, да? Когда они были обездвижены и не могли вырваться на свободу, я запустил по одной [Воздушной пуле] в каждого кролика. Послышался отвратительный хруст, от давления комбинации двух заклинаний: гравитации и корней. Моя [Воздушная пуля] добила всех кроликов. К сожалению, я до сих пор не мог найти последнего сбежавшего кролика. Когда он выпрыгнул из кустов, его глаза светились красным. Не успев даже среагировать, кролик пронзил мою ногу своим рогом. Мне кажется или повторяется бой с крысой в обучении. В ту же ногу, в то же место. Черт! Что с этими монстрами не так?

[Нога против Кролика.]

[-20 ХП]

Сдерживая боль, я достал кинжал и ударил им, целясь в кролика, застрявшего в моей ноге и не в состоянии самостоятельно вытащить себя. Прекрати дергаться! Боже, как же больно! Я чувствовал малейшее движение его рога. Время как будто замедлилось. Почему, когда больно, время течет медленнее? Спустя минуту (по лично моему скромному мнению!), кинжал наконец опустился кролику на шею, отрезая голову. Боже! Оууу... Е*ать, как же больно!

Якоб только сейчас понял, что тут произошло. Он смотрел на меня широко раскрытыми глазами, затем перевел взгляд на голову кролика в моей ноге. "Бл*, а они жестоки. Напомни мне потом, что нужно будет попрактиковать отталкивающее заклинание..."

"Да-да, я тебе припомню. Может ты наконец сможешь вытащить этот гре*анный рог из моей ноги?" Я чуть ли не рычал на него. Этого оказалось достаточно, чтобы он зашевелился. Я был ранен в ногу, прекрасно чувствуя всю боль. Во что же я вляпался? Даже смерть, в других играх, была не так мучительна!

После того, как Якоб вытащил рог кролика, я побледнел.

[Сквозное отверстие в ноге.]

[-5 ХП от Кровотечения.]

[Это отверстие выглядит не слишком приятно...]

[-5 ХП от Кровотечения.]

[Эй дибил! Останови кровотечение!]

[-5 ХП от Кровотечения.]

Я был в растерянности, и не знал, что делать. Ни у кого из нас не было целительных заклинаний. И эта рана будет отнимать пять единиц здоровья в секунду! Еще одиннадцать секунд, и я умру от кровотечения. Может быть рог пробил артерию?

[Да! У вас повреждена артерия!]

[-5 ХП от Кровотечения.]

Игра, пошла на **й! Я сделал единственное, что пришло в голову. Создал заклинание [Хватка природы] на своей ноге. Это же работает в фильмах? Остановите кровообращение в поврежденной области, и вы перестанете истекать кровью!

К счастью, это сработало. Сообщения о кровотечении прекратились, и моя регенерация здоровья вновь заработала. Всего, я потерял 40 единиц здоровья. Мне потребовалось четыре минуты, сидя на земле, чтобы их восстановить. Как только кровотечение прекратилось, появилось окно.

[Вы получили уровень!]

Я быстро открыл информацию о персонаже, чтобы увидеть изменения после поучения уровня. Мне дали пять очков, которые можно вложить в характеристики. После нескольких секунд размышлений, я вложил три очка в Ловкость, а последние два в Мудрость. В итоге получилось...

[Информация персонажа.]

Имя: Фаленел Раса: Полу-эльф (Вудленд)

Титул: Н/А Слава: 0

Уровень: 2 90.00% Класс: Новичок

Здоровье: 90/90 Регенерация Здоровья: 0.15

Мана: 180/180 Регенерация Маны: 0.05

Сила: 12 Мудрость: 16

Ловкость: 16 Интеллект: 18

Сноровка: 14 Харизма: 9

Живучесть: 9 Удача: 14

Очков доступно: 0

<http://tl.rulate.ru/book/1905/831211>