

Глава 115-1 – Сокровищница для алхимика (2)

Судьи слегка отвлеклись: только Гаспар со Скарлетт видели, насколько из рук вон плохо держатся ребята.

«Стратегии никакой, стойки – мешанина: нет, до боеготовности тут далеко!»

Отвернувшись от досады Кодану казалось, что и дети с деревянным мечиками справились бы лучше.

Брэндель тоже неодобрительно качал головой, но про себя, понимая, что на все нужно время, и в этот раз новички справлялись еще вполне прилично. Помнится, поначалу они и вовсе не решались вступить в бой, а чтобы сдвинуть их с места наемникам пришлось прибегнуть к пинкам и ругани. В итоге ребята настолько осмелели, что смогли дать достойный отпор. Нынешний бой, к примеру, длился уже минут десять.

Прогресс был, и весьма неплохой, и все благодаря Темному лесу – отличное оказалось место для тренировки.

Еще немного понаблюдав за боем, Брэндель перевел взгляд в другом направлении – к лагерю друидов. Встреча с ними планировалась в самом начале пути, но те присоединились к ним только на второй день: виновата была их независимость.

С ними пошли семеро, включая Серого Ворона.

«Что ж, несмотря на все странности, они достойны уважения: отрядили мне на защиту города сотню опытных бойцов и десять старейшин, да к тому же обещали помочь с полевыми работами на фермах в Трентайме».

Брэндель не знал точно, сколько друидов жило в лесу, но учитывая, что три сотни собиралось осесть у него в Трентайме – явно порядком. В итоге этот народ оказал ему неоценимую поддержку, особенно в обороне: они высадили по всему периметру Фюрбурга кустарник с шипами и взрывающимися от удара плодами, который тут же пустил корни и пополз вверх, превращая городские стены в непреодолимое препятствие.

Можно сказать, сотня друидов в обороне оказалась эффективнее целой армии.

«Но держатся они все равно настороженно. Отправленная мне в помощь сотня – кочевники, скорее всего из Шипов, то есть из Внешнего круга, и ни единого из Внутреннего вроде Зверей».

Эта мысль заставила Брэнделя слегка улыбнуться – всему свое время. Удивительно, но большинство людей ничего и не заметило бы, хотя разница была огромной. Круги Пламени, Бури и Зверей считались сильнейшими в атаке, а Шипы – как раз в обороне.

Это явно давало понять, каковы намерения друидов.

«Что ж, не будем торопиться: доверие можно заслужить и позже».

Убрав письменные принадлежности, он достал из поясной сумки бледно-желтые листья.

Лунноцвет.

Как материал в игре он считался низкоуровневым, но Брэнделю пришлось кстати для прокачки побочной профессии. При получении письма от принцессы система выдала сообщение, что он признан дворянином и больше не является простолюдином, и это стало поводом для серьезного недовольства: приходилось поддерживать статус.

«Вот ведь бесполезный титул. Да, уровень по алхимии вырос до 8, а с профессией Элементалиста можно подняться до 10, но и возни теперь прибавится».

Сам по себе лунноцвет был превосходного качества: и форма, и насыщенность намного превосходили все, что можно было достать в других регионах. Что ж, несмотря на все опасности, Темный лес пока что оправдывал свое звание сокровищницы для алхимика.

Сконцентрировавшись, он создал магическую формацию ярко-красного цвета. На то, чтобы это получилось, у него ушло несколько дней и добрая сотня попыток, не говоря уже об огромном расходе материала, но результат того стоил: ему наконец-то далась кровная магия очищения. Метод этот заключался в извлечении нужного экстракта материала и формировании нужных алхимических предметов. Брэндель, конечно, не собирался каждый раз тратить время на сотворение формаций, и вместо этого просто прокалывал руку и собирал пару капель крови.

Просто и удобно, не говоря уже об экономии времени.

Наверное, во всем этом мире только он столь открыто пользовался запретной магией – с такой дерзостью не могли потягаться и скрывавшиеся в тени великие Злодейшины.

Кровная магия показала себя: лунноцвет задымился, медленно обретая форму прозрачного хрустального шара.

Эссенция Маны.

Помести он десяток таких в воду – получит зелье Маны. На вид вся эта операция выглядела проще некуда, но требовала от алхимика уровня не ниже пятого. Большинству простолюдинов такое было недоступно: максимум, чего они могли достичь – статус алхимика-послушника с возможностью получения восьмого уровня, тогда как истинные алхимики-профессионалы начинались с пятнадцатого. Пошедшие дальше становились Великими мастерами.

В игре пятнадцатый уровень считался предельным: после него использование ТП становилось невозможным, а соответствующие кнопки в системе окрашивались в серый.

Сложность была в том, что прирост способностей шел по экспоненте, по аналогии с общей статистике уровня игрока: за подъем уровня с 1 по 5 давалось всего одно очко эффективности, при переходе с 5 на 10 – уже 2-3, а с 10 на 15 – целых 5, что делало геймера «Мастером», имеющим по 5 очков эффективности за каждый последующий уровень. Увы, и сложность перехода от уровня к уровню росла десятикратно.

Оставалось только предполагать, насколько трудно было обычному НПС достичь статуса Великого мастера. Такие уникамы творили настоящие чудеса, а их имена навеки запечатлевались в истории, так что у геймеров в ходу была шутка, что увидавший тридцатый уровень бонусом получал живое доказательство существования богов в своем лице.

Брэндель же, покончив с лунноцветом, перешел к четырехлистному клеверу, собираясь добыть Эссенцию Удачи. Здесь процесс экстракции был намного сложнее, так что успехом

заканчивалась в среднем одна попытка из семи. В этот раз всплывшее на сетчатке сообщение и вовсе заставило его поморщиться.

«Что за.... «Незаконченная Эссенция Удачи»! Вот черт, даже до конца не довел!»

Брэндель с досадой загнал газообразную субстанцию в пустой пузырек и тут же почувствовал как волосы на загривке встают дыбом. Обернувшись, он убедился, что чутье не подводит: похоже, ФелаэРН наблюдала за ним с самой первой попытки и явно не выглядела довольной результатом. На каждую порцию Эссенции Удачи уходило по десятку четырехлистных клеверов, а на поиск каждого уходило порядком времени и сил, и это при том, что в Темном лесу их хватало.

Эльфийка, видимо, уже просто не могла смотреть на то, как он тратит все запасы впустую.

- Господин, есть у Диких эльфов пословица: «Сначала учись ходить, а потом уже бегать».

«Ха, прямо как у людей! С другой стороны, а что мне остается? Жду-не дождусь, чтобы поднять уровень и начать вливать ТП, но все потратил на фехтование...»

Взглянув на свою пустую полоску-счетчик ТП, Брэндель только вздохнул. Выбора и вправду не было – приходилось заниматься такими вот глупостями.

<http://tl.rulate.ru/book/474/381610>