Первым делом я решил уточнить курс серебра к меди. Маловероятно, конечно, что старьевщица меня обманула, но подстраховаться стоило. Довольно быстро я нашёл какого-то мужичка лет сорока, тащившего на плече… камень.

Здоровенная продолговатая глыба весом едва ли меньше сотни килограмм. Самое удивительное, что сам нпс, похоже, особого дискомфорта от такой тяжести не испытывал. Не снимая камень с плеча, он ответил мне, что на сегодня точный курс ему неизвестен, но около сорока пяти медных монет за одну серебряную.

Значит, информация оказалась верна. Провожая взглядом удаляющегося мужчину, я задумался. Если у них тут крестьяне такие, то какая же тогда сила у монстров или у кого-то вроде рыцаря?

После я начал утомительный процесс поиска клиентов. В первую очередь проверилась площадь. Как я и ожидал, к тому моменту появление игроков уже практически прекратилось: за всё время моего пребывания я заметил, как материализовались лишь пара человек. Один из них даже купил у меня информацию. За несколько часов мне удалось найти только четверых желающих. В этот раз я сразу указывал действующий курс и называл цену, которую пришлось сбросить до 25 медяков, поскольку дороже информацию покупать не желали. Возможно, я переоценивал ценность своих услуг, или они жадничали, а могло и просто не везти.

Теперь по пути к старьевщику я учил только всему необходимому для обмена, а остальную информацию выдавал после оплаты. К моей радости количество кинжалов у юной торговки оказалось куда больше двух, и она приберегла один для меня под залог первых 25 монет. Более того, девушка согласилась платить мне два процента от суммы потраченных денег тех людей, что я приводил в лавку. Даже удивительно, что она оказалась такой доброй, учитывая какие некрасивые сцены происходили при первой встрече. В ходе разговора выяснилось, что девушку зовут Лили, её семья уже много поколений владеет этой лавкой, а сама она с детства помогает приводить подержанные вещи в порядок. Мне хотелось расспросить её больше о мире, о системе, но пришлось оставить вопросы на потом. Во-первых, я и так теряю время, рискуя оказаться в списке безнадежно отстающих. Во-вторых, саму Лили занимали зачастившие покупатели – мне с клиентами даже приходилось ждать очереди.

По итогу я заработал 100 медных монет за информацию и 7 от старьевщицы. Попрощавшись с последним клиентом, я задумался. Хотя Лили оставила мне дешевый кинжал, сейчас денег хватало для покупки более дорогого. Но стоит ли оно того? Урон выше у дешевого, а есть ли смысл платить за легкость и прочность?

Это оружие для старта, даже если я его угроблю за несколько дней, то, скорее всего, смогу уже купить что-то получше. Легкость же невразумительный плюс. Понятно, если используется тяжелый молот или хотя бы меч, но кинжал? И так вес достаточно незначительный, ещё и разницы я не ощутил, когда держал дагеры в руках.

Подумав таким образом, я решил сэкономить, и взял более дешевый вариант.  Закинув кинжал в кошель и понадеявшись, что заточенное оружие не повредит магическую вещь, я попрощался с Лили и задумался о дальнейших действиях. У меня осталось 23 медяка, чего конечно не хватит даже на часть брони. Зато вполне достаточно на обед, а есть хотелось сильно.

Интересно, а что будет, если голодать? Появится дебафф какой-то, начнут убывать жизни? Правда, проверять это на себе желания не возникало, чувство голода тут терзало точно так же, как и в реальности, весьма отвлекая внимание.

Вот только я не мог позволить себе пойти насладиться едой, время стремительно уходит. Я взглянул на солнце. По ощущениям сейчас около пяти дня, а это значит, что у меня едва ли больше четырех часов до наступления темноты.

Обычно в играх ради удобства всё неплохо видно по ночам, и вполне можно продолжать качаться, но здесь едва ли стоит ждать такой халявы. Наверняка тут значительно ближе к реальности, и в темноте стоит рассчитывать разве что на скромную подсветку звёздного неба. А я на каджита вроде бы не похож. Да и ночные монстры могут оказаться за гранью возможности моих нулевых характеристик.

С этими мыслями я тяжело вздохнул и направился к выходу из деревни, по пути вспоминая информацию из руководства.

Все земли этого мира пропитаны энергией. В зависимости от местности, вида и концентрации она порождает определённых монстров. В случае смерти такого моба треть энергии высвобождается и рассеивается по локации, ещё треть поглощается убийцей, превращаясь в очки опыта, а последняя часть преобразуется в награду (лут).

Система мне крайне не понравилась. Не то, что я буду прокачиваться и получать добычу, разумеется, а нужда в энергии для респа. Пусть при убийстве она частично возвращается и даже сама восстанавливается со временем, как сказано в книге, но что произойдет, если начнётся массовый геноцид мобов?

Скорее всего, скорость появления монстров будет замедляться и замедляться. А ведь мне она неизвестна вообще, вполне вероятно, что респ моба – и так достаточно редкое явление. Поэтому стоит подготовиться к худшему и настроиться на долгие поиски и медленную прокачку.

Деревню окружал частокол высотой в пару метров. При желании можно было перелезть, но рискуя пораниться об острия. Из руководства я узнал, что в некоторых населённых пунктах людей оберегают как раз те розовые шары, парящие в воздухе, поэтому частокол выполнял больше вспомогательную функцию, не являясь серьезной защитной преградой.

Сферы же обеспечивали практически полную безопасность. Нападающих монстров они мгновенно уничтожали, а людей сдерживали в применении насилия. Если кто-то наносил урон или ограничивал свободу другому человеку, сфера использовала парализацию. При серьезном уроне или угрозе здоровью жертвы или в случае её смерти магическое устройство (существо?) уничтожало агрессора.

А вот снаружи уже опасно. Я остановился перед воротами и достал кинжал из кошеля. Едва ли, конечно, на меня сразу же нападут, но лучше перестраховаться.

Напоследок я решил проверить характеристики.

Тариан

Уровень 0

Свободных очков характеристик 0

Сила 0

Ловкость 0

Выносливость 0

Дух 0

Магия света 1

Исцеление 0+

Святость 0+

К сожалению, несмотря на кинжал в моей руке, показатель урона не появился. Ух ты, а вот навык Магии света целый первый уровень, только я не проверил, получил такой или успел прокачать. В руководстве сказано, что для поднятия навыков нужно использовать связанные с ними действия, умения или магию. Поэтому я применял свое Исцеляющее касание не только для того, чтобы впечатлить клиентов, но и просто, когда позволяла мана. Её регенерация по моим подсчетам составляла около единицы в минуту, само же заклинание требовало всего десять, поэтому я много раз успел скастовать. Хотя даже не было уверенности, что исцеление качается "вхолостую", ведь здоровье у меня оставалось полным.

Также я узнал, что за каждый уровень навыка можно повысить одну из способностей, принадлежащих ему. А от выбора будет зависеть, что я смогу изучить и использовать в будущем. Вот только их описания в руководстве не было, лишь краткое упоминание, что изученное поменять невозможно.

Исцеление и Святость, значит.

С первым в целом понятно. Вероятно, я получу усиление хила и другие его варианты. Здесь же, думаю, будут умения, позволяющие избавлять от яда, контроля и прочих неприятных эффектов. В лучшем случае Исцеление включает баффы и другие поддерживающие заклинания.

А что собой представляет второе, предсказать сложнее. Если Исцеление это поддержка, то Святость может оказаться боевой способностью. Однако учитывая специфику магии света, следует опасаться, что она будет значительно слабее стихийных и сможет наносить хороший урон лишь по нежити и демонам. Впрочем, далеко не факт, Святость вполне может включать в себя как раз баффы и какой-нибудь контроль вроде ослепления.

Хм, что же выбрать? Разумеется, я не собираюсь выступать в роли поддержки, но раз способность всё равно прокачивается, нужно извлечь из неё максимум. Святость может оказаться чем-то бесполезным, а вот мощное лечение и снятие дебаффов будет хорошим бонусом даже воину. Значит, логичнее взять Исцеление.

Но неизвестно, станет ли хил чем-то толковым, если я не буду профильно им заниматься. А Святость может таить за собой что-нибудь мощное и универсальное.

Чёрт, мало того, что в системе нет описания способностей, так ещё и в руководстве не удосужились расписать. Разве это честно?

Может быть, Лили знает или хотя бы нпс в церкви. Вернуться и расспросить? Нет, не факт, что

я получу объяснения, а время продолжает утекать. Я закрыл статус. Пока мне должно хватить того, что есть, а способность лучше выбрать, когда буду иметь о ней точную информацию. С этими мыслями я прошёл через широко распахнутые ворота.

На выходе, прислонившись спиной к частоколу, стояли два мужчины, по всей видимости, стражники. Справа находился коренастый воин на вид годов тридцати, тёмноволосый и смуглый. Бронёй ему служила тонкая кольчуга, а оружием два коротких меча, висящих на поясе. Стражник слева выглядел несколько странно. Высокий, худой, с бледной кожей и длинными седыми волосами, прикрывающими половину лица. Удивительно, и зрению ведь мешает, и солнце сильнее жарит. Игровые условности?

На открытой половине лица виднелся тонкий шрам, тянущийся от щеки к глазу. Сам же орган зрения оказался полностью зелёным. Нет, не радужка имела такой цвет, а весь глаз, от края до края, даже зрачка не было видно. По подобному лицу сложно определить возраст, но учитывая полное отсутствие морщин, он наверняка весьма молод. Тело стражника покрывал кожаный жилет с наплечниками на ремнях, а из-за спины виднелись перья стрел и плечо лука.

Со мной заговорил смуглый, предупредив, что при возвращении за вход взимается плата в размере одного медяка, а если я вернусь после захода солнца, то придётся заплатить в три раза больше. Подтвердив, что мне всё понятно, я ещё раз глянул на седого бледного лучника, никак не среагировавшего на мое появление, и наконец оказался снаружи деревни.

http://tl.rulate.ru/book/5596/101114