

Глава 6: Перед исследованием

Чтение мрачной истории убило мое чувство взволнованности. Удовлетворенность и восторг от того, что я победил кого-то сильнее меня, полностью исчезли. Это напомнило мне о тех моментах, когда я наслаждался собой, погружаясь в пьянство, а потом резко просыпался от известия о приближающемся дедлайне.

Теперь мне не хочется читать книги, а без маны я не могу даже экспериментировать с новыми заклинаниями. Так что же мне делать? Пока что включу лампу...

Мой уровень повысился, и мне любопытно, смогу ли я теперь справиться с двумя магическими камнями. Попробую. Количество восстановленного здоровья едва-едва превышает нанесенный урон. С этого момента я буду использовать два магических камня.

Если подумать, я подвергаю себя урону, чтобы свести на нет слабость к свету и получить навык [Магия света]. Учитывая обстоятельства, это похоже подходящая возможность вложить немного SP и рассмотреть потенциальные навыки, которые я могу получить.

Для начала разложу их по категориям, начиная с навыков владения оружием. О, интересно. Было интригующе обнаружить, на этапе создания персонажа, что даже будучи магом, я могу получить такие навыки, как [Мастерство меча]. Но не слишком ли это дорого, если требует 5 SP? Для базовых навыков магии стихий нужно всего по 1 SP.

Если это так, то овладеть каждым оружием, чтобы стать "Мастером оружия", используя SP, должно быть сложно. Возможность менять оружие в зависимости от ситуации звучит заманчиво, но не слишком ли это сложный путь. Хотя меня это и не волнует, но надеюсь, что у тех, кто выбрал этот путь, все получится.

Следующая категория магии, но оставляю ее напоследок. Вместо этого сосредоточусь на производственных навыках. Хм... Этот навык кажется довольно стандартным. Он требует 2 SP. Может быть, его сделали более доступным? Это может быть отличным занятием, чтобы скоротать время, когда я сижу без дела, как сейчас. Но я не стану этим заниматься.

Далее категория хобби. Здесь есть разные варианты. [Рыбалка] и [Скалолазание], вероятно, порадуют тех, кто не может найти много времени в реальной жизни. Однако в историях это часто классическое развитие сюжета, когда эти навыки нужны, чтобы добраться до определенных мест или получить определенные предметы. Возможно, так будет и в FSW. Буду иметь в виду.

Дальше... О? Навыки повышения статов? Посмотрим... [Повышение силы] и [Повышение интеллекта], да? Понятно, значит, эти навыки повышают реальные статы, основываясь на замаскированных данных. Хотелось бы иметь несколько таких. Особенно [Повышение интеллекта] и [Ментальное улучшение], которые, похоже, что имеют отношение к магии, а также [Повышенная скорость восстановления HP(очков здоровья)] и [Повышенная скорость восстановления MP(очков маны)].

Первые два стоят по 5 SP каждый, что немного дороговато, а последние два стоят по 8 SP — довольно значительное вложение. Это заставляет задуматься. Стоит ли мне отдать предпочтение повышению силы или сосредоточиться на выносливости для затяжных боев? Думаю, что в конечном итоге возьму все, но это повлияет на прохождение ранних стадий игры, так что есть над чем подумать.

В моем случае лучше сосредоточиться на повышении выносливости для затяжных боев. Так

как я играю, в основном в одиночку — мне важно иметь меньший расход манны, чтобы в случае чего, справиться с непредвиденными ситуациями.

Следующая категория “информации”. В эту категорию входят такие навыки, как [Оценка] и [Лингвистика]. Ух ты, они довольно дороги. [Подслушивание] и [Дальнее зрение] стоят по 10 SP каждый. Ничего себе!

Может быть, навыки с высоким расходом SP лучше приобретать личными усилиями? Большинство навыков я получил, внимательно читая книги или тайно перемещаясь. Казалось, что взмах мечом дает навык [Мастерство меча], а подслушивание разговоров, скорее всего, дает [Подслушивание]. Значит ли это, что навыки нужно приобретать личными усилиями, а SP использовать исключительно для их развития? Как жестоко.

И, наконец, к навыкам категории магия. Все навыки отображаются как “уже приобретенные”. Что ж, я приложил для этого много усилий. Но подождите, что? [Направление духа]...? Почему он там?! Его не было, когда я открывал четыре базовых навыка магии стихий! А ведь для него требуется целых 100 SP.

Но я действительно могу его приобрести. Требование имеет точно такое же значение, как и бонус за открытие “Лаборатории еретического мага” Это не может быть простым совпадением. Очевидно, что это чей-то замысел.

Интригующе. Правда... пока я откажусь. Я всегда могу приобрести его, когда узнаю, что задумала богиня. Кроме того, я и сейчас не могу овладеть многочисленными заклинаниями. Добавление новых задач не приведет ни к чему хорошему.

О, похоже, пока я размышлял над выбором, моя мана полностью восстановилась. Что ж, тогда призову моих миньонов и начну исследование южного направления.



Здесь так много Малых Крысолюдов. Видно, что их больше, чем на севере и востоке. Интересно, не скрывается ли что-то впереди.

— Подождите, серьезно?

Вдалеке показалась группа из трех человек. У них у всех оружие, а значит, все они — Крысолюды! Только не это, только не это! Отступаю!

На севере встречаются только Малые Крысолюды, а на востоке время от времени — Крысолюды. На юге же Крысолюды объединяются в группы. Восток — опасная зона, то юг, еще опаснее. С моей стартовой расой и снаряжением туда соваться не стоит. Я пока отложу исследование южной части канализации!

Вместо этого я отправлюсь на запад. “Враги сильнее Малых Крысолюдов, но слабее Крысолюдов” — неплохо бы встретить таких удобно сбалансированных противников.



Могу я кое-что сказать? Здесь ничего нет! Абсолютно ничего! Даже Малые Крысолюды скудны. Это такой резкий контраст после опасного юга.

Хотя, когда вокруг ничего нет — исследовать легче. Сейчас я нахожусь в четырнадцати

кварталах от базы. Похоже, что база находится, к востоку от города.

— Хм, стена?

Пройдя всего один квартал, я зашел в тупик. Похоже, что в пятнадцати кварталах от базы находится западная окраина города.

Однако из-за отсутствия сражений мой уровень не повысился. К тому же мое здоровье и магическая сила полностью восстановлены за счет пассивного восстановления. Тем не менее у меня нет другого выбора, кроме как продолжить исследование.

Так, в каком же направлении пойти — на север или на юг? Учитывая присутствие Крысолюдей на востоке и юге, можно сделать вывод, что запад и север, относительно, безопасны. Чтобы не столкнуться с непосильными вызовами — отправлюсь на север.

“——!——!”

— А?

Что это было? Что это был за странный звук? Кажется, он доносился с юга. Может, мне пойти туда?

Я колебался. Я не был уверен, но решил попробовать. Возможно, там меня ждут новые открытия. Если что-то покажется опасным, я всегда смогу повернуть назад.

Посмотрим... Звук же доносился отсюда? Я приказал своим миньонам ждать в тени колонны, активировав при этом навыки [Скрытность] и [Бесшумная ходьба]. Теперь посмотрим, что происходит.

— Дзудзу!

— Сьюррррррррр!

Похоже, что идет битва. С одной стороны два знакомых врага — Малый Крысочеловек в компании Крысочеловека. Но с другой стороны незнакомый враг. Вот результаты [Оценки].

Раса: Большой слизень Ур 7.

Профессия: Нет

Навыки:

[Слизистая кожа]

[Сопротивление дробящему урону]

[Терпимость к боли]

[Кислотное распыление]

Как и следует из названия, противник Крысолюдей — Большой слизень, размером с человека. Обычно я не трушу при виде склизких существ, но этот особенно неприятный.

<http://tl.rulate.ru/book/104773/3697477>