

Долина фортуны. Честно говоря, я ожидал увидеть пространство отдельное от остального мира чем-либо. Однако на практике это было вовсе не так... Это просто, мать его, лес с огромной рекой посередине. Хотя... Всё же это можно назвать «отдельным миром».

К счастью по пути мне довелось посетить парочку деревень, где я благополучно сбыв весь лишний хлам. Так что сюда я пришел налегке и теперь могу спокойно, наслаждаясь каждой секундой, временами приятного, путешествия, продолжать свой путь.

Долина фортуны... Нет... Лучше я буду называть это место «Лес фортуны», это название подходит больше. Первое что я увидел когда входил – видимость тут очень ограничена из-за густо растущих кустов и высокой травы. Идеальное место обитания для таких хищников как змееволки, ведь даже если они не маскировались, заметить их было бы практически невозможно.

Кстати. Весь путь до этого места я не прекращал «пытать» интерфейс. Это дало некоторые результаты. Для начала – с решением одних вопросов, у меня появилась кучка других... Например это: «Информация о пользователе»

Имя: Хранитель душ

Пол: Мужской

Возраст: 16

Раса: ???

Профессия: -

Уровень: 1

Любимое оружие: Одноручный меч

Меня просто раздирало от негодования и любопытства. Какого хера тут чертовы вопросики? Почему большинство функций неизвестны? И что за система навыков? Как в этом всё разобраться? Допустим что раса неизвестна из-за недостатка информации. Значит я уже точно не человек. Хорошо. Но тогда что это означает:

«Сопrotивляемость алкоголю» I, «Сопrotивляемость ядам» I □ «Сопrotивление ядам» II

Исходя из моих размышлений о том что алкоголь – это яд, соответствующие способности объединились... Оптимизация что ли? И, невзирая на количество убитых мною животных, я всё так же на первом уровне... В прошлый раз я поднял уровень в храме, решив что было недостаточно опыта. Возможно я ошибся. Когда я получил имя, интерфейс стал доступен. Думаю, ключ к следующему уровню и новым функциям – профессия.

Пока я погряз в размышлениях по моей шее и спине пробежал неприятный холодок.

Новый навык:

«Предчувствие опасности» I

В определенных обстоятельствах предупреждает об опасности. Пассивный.

Времени разбираться у меня не было. Я на автомате быстро отпрыгнул в сторону и вытащил

меч. Буквально в паре сантиметров от меня промелькнул силуэт после чего приземлился на обе пары лап. Змееволк... Так вот о чем говорил Дариус. Теперь то понятно как он получил пару шрамов. Но... Я даже не думал что это существо так отличается от обыкновенного волка. Забудем про морду. Он же без шерсти!

Я занял наиболее выгодную для боя позицию в ожидании следующей атаки. Спешка в этом деле смерти подобна. Змееволк припал к земле, казалось бы, он снова попытается прыгнуть. Однако прыжка не последовало. Зверь сорвался с места и в следующий момент его пасть сомкнулась на моей ноге. Я даже не успел среагировать!

Сила укуса у этой животины просто абсурдная! Хотя кожаные наголенники с металлическими вставками, купленные в одной из деревень, и защитили от зубов, давление это нисколько не уменьшило. Боль от трескающихся костей чуть ли не заставила меня вопить во все горло. В попытке избавиться от этого чувства я замахнулся мечом. Но в этот момент змееволк быстро отступил. Я, естественно, промазал.

-Черт! Чтоб тебя!

Это создание явно умнее той рыжей твари... Да и ощущения от укуса менее приятные... В прочем, варианты атак змееволка не имели такого разнообразия как у человека. Всё же зверь – это всего лишь зверь. Со временем я привык к молниеносности его движений и по большей части мог не только их блокировать но и совершать контратаки. Раны на теле зверя всё продолжали накапливаться и вскоре меч пронзил его сердце. Змееволк, сделав пару шажков после приземления, упал. Впрочем, упал не один он. Ещё чуть-чуть и мои кости превратились бы в щепки.

Порывшись в сумке я выудил стебель травы благочестия, флягу и небольшую металлическую миску с круглым шершавым дном. После чего растер высохшую за время путешествия траву до состояния порошка и смешал с несколькими каплями воды. Полученной смесью намазал ноющие от боли ноги и уже через четверть часа я снова убедился в эффективности этого растения. Трещины на костях начали зарастать с поразительной скоростью, сопровождался этот эффект просто непередаваемым зудом, но и он вскоре сменился приятной прохладой. Я всё больше понимаю, как же сильно меня нагрел старый священник...

Расправляться с змееволками один на один, больше не составляло труда. Я полностью привык к их скорости. Что ещё интереснее моя скорость реакции сильно возросла, однако показатель ловкости не увеличился даже на единицу. Причиной может быть... Нет. Я практически полностью уверен что дело в не полностью раскрытом потенциале тела. Думаю что раньше от 12 пунктов ловкости было использовано лишь 8-9. Сейчас этот показатель колеблется на 11-12. Всё как в жизни!

В перерывах между схватками я собирал всевозможные целебные растения. Приходилось даже несколько раз выходить из леса в поисках места сбыта этого добра. В основном это были небольшие деревни, изредка – торговцы. Был даже один маленький городок. Там же, благодаря моей божественной удаче, я нашел гильдию авантюристов. Сами авантюристы оказались веселыми ребятами, и довольно жестокими. Уже на подходе к зданию гильдии были слышны крики ярости и грохот очередной драки.

В регистратуре я был в смятении. В отличие от остальных RPG В которые мне доводилось поиграть, Выбор в этой гильдии не был ограничен одним «авантюристом». Тут присутствовали

такие основные профессии как «Охотник», «Наемник», «Стражник», «Торговец» и так далее. Не было лишь связанных с искусством и некоторых ремесленных профессий. Я попытался поискать информацию в интерфейсе, однако ничего не нашел. В принципе, ни одна из них не давала каких либо бонусов к характеристикам. Это было ни что иное, как должность предоставляющая некий статус и некоторые базовые навыки, которым можно было обучиться за некоторое количество септимов.

Кстати об септимах и навыках. Деньжат у меня накопилось порядком трёх тысяч. Две сотни пошли на обучение владением мечем и луком. Конечно же это произошло не в один миг, как многие могли бы надеяться. Я был тщательно и методично избит своим инструктором чуть ли не с сотню раз. Слава богам что хоть стрельба из лука не требовала спарринга, иначе этого бы я не пережил... Вот кстати результаты:

«Одноручное оружие» III

«Одноручный меч» III

«Стрелковое оружие» III

«Охотничий лук» III

«Уклонение» III

Ну вот как-то так. Профессия что я выбрал была наиболее мне подходящей. Теперь в графе «Профессия» красовалось прекрасное слово «Авантюрист». Если коротко её описать, то это человек ищущий приключений на свою задницу. В принципе, этим я и занимался со дня моего прибытия в этот мир. Ничего лишнего.

Так же я чисто случайно узнал название расы к которой принадлежу. Один из чрезвычайно высокомерных торговцев сказал лишнего, так что пришлось ему хорошенько объясниться. В общем, я всё ещё человек, но с чертами унаследованными от дракона. Это называется атавизмом. К примеру, такое наблюдается у эльфов. У них изредка рождаются дети с чертами далеких предков. Они постоянно находятся в гармонии с природой: мертвая почва наполняется жизнью, прорастают различные растения, распускаются цветы... По сути они составляют отдельную расу названную высшими эльфами. Увы, но получил я от «предка» лишь красоту глаз, было подумал я, как в ушах раздался звук «Триньк» и перед глазами предстало сообщение:

Выполнен системный квест «Истоки»

Добавлена характеристика «Интеллект»

Добавлена характеристика «Восприятие»

Получен навык «Взор сущности» I

Получен новый уровень. Распределите очки характеристик.

Информация о пользователе была обновлена.

Имя: Хранитель душ

Пол: Мужской

Возраст: 16

Раса: Потомок дракона

Профессия: Авантюрист

Уровень: 2

Любимое оружие: Одноручный меч

Да! Наконец-то перешел на новый уровень! Из-за того что я намудрил с выбором внешности было столько проблем! Возможно тут сыграла свою роль и профессия.

-Молодой человек! С вами всё в порядке?

-Д-да, всё просто замечательно! Спасибо за объяснение!

-Так вы будете что-либо покупать?

-А скидка будет? Слишком уж дорого всё...

-Нет!

-Тогда до скорого!

В ближайшем тихом переулке. Пора бы всё досконально изучить... И так, начнём!

«Истоки» - Завершено.

Узнайте к какой расе вы принадлежите.

Награда: Информация о преимуществах вашей расы, расовый навык, доступ к функциям интерфейса.

Ну что ж... Давай глянем что там про меня пишут. «Информация. Раса»

Раса: Потомок дракона

Из-за чрезвычайно низкой плодовитости, драконы принимают человеческий облик и отправляются на поиски избранницы или избранника из другой расы. Но даже от такого союза шанс наследования ребенком драконьей родословной меньше 1%. Остальные 99% имеют лишь чуть большую продолжительность жизни и внешне ничем не отличаются от других людей. Эти 99% и дали начало появлению «потомков дракона». Как и высшие эльфы, потомки дракона появляются в следствии атавизма. Количество и качество наследуемых признаков зависит от концентрации крови дракона.

В связи с малой концентрацией крови дракона вы унаследовали следующие признаки: Глаза драконьего хранителя.

В связи с малой концентрацией крови дракона преимущества вашей расы: Повышенный интеллект (+1 за уровень), Повышенное восприятие (+1 за уровень), Увеличенная продолжительность жизни (Вы можете дожить до 200 лет), Навык «Взор сущности» I.

Вот же ш! Я просто хотел выдающуюся внешность, а получил ещё и плюшки в награду!

<http://tl.rulate.ru/book/17890/368133>