Янтарный меч – том 3 глава 115 часть 3

Глава 115-3 – Сокровищница для алхимика (3)

[Прим. англ. переводчика: по-моему, уже постил, но не помню, чтобы с переводом, так что пусть полежит].

январь, месяц зимних снегопадов– □□□□ □□ Очарование

февраль, месяц рассвета – □□□□ □□ Память

март, месяц возрождения – □□□□ □□ Дух

апрель, месяц грома – □□□□ □□ Сила воли

май, месяц лунных цветов – □□□□ □□ Ловкость

июнь, месяц летних туманов – □□□□ □□ Физика

июль, месяц книг – □□□□ □□ Логика

август, месяц огня – □□□□ □□ Сила

сентябрь, месяц урожая – □□□□ □□ Физическая форма

октябрь, месяц рассвета осени – □□□□ □□ Магия

ноябрь, месяц заморозков – □□□□ □□ Ум

декабрь, месяц дремоты – □□□□□□ Талант

Получив «Незаконченную Эссенцию удачи», Брэндель тут же проверил полоску уровня в алхимии и с удовлетворением отметил, что подрос до 7. С изобилием материалов в Темном лесу он мог себе позволить поднимать уровень в профессии просто работая с материалами выше собственного уровня.

Седьмой уровень открывал возможности в создании зелья Маны и магических формаций высшего уровня. Зелья, естественно, были более эффективными, но и сырья порой требовали уникального.

«Знаю я несколько рецептов зелий для повышения статистики новобранцев, да и мне их создание только на пользу: заодно и потренируюсь в создании зелий эдак на +5 ЭП Огня».

- Эх, был были бы у меня драконьекровий мох! Как жаль, что самого основного ингредиента не хватает – пробормотал он про себя.

- Что такое? – спросила Фелаэрн.

- Ходят легенды, что в древние времена в местах, где павшие драконы встречали свой смертный час, из их крови рождались озера. Вокруг рос кроваво-красный мох, получивший название драконьекровьего – из него и делают зелье драконьей силы.

Эльфийка тут же поняла, что к чему. Зелье это, легендарное не меньше, чем сами драконы, давало воину прирост силы. По меркам обычного человека – скачок от рядового до прошедшего два года тренировки.

Брэндель сказал бы, что зелье на постоянной основе добавляло 5 ОЗ силы и физической формы, моментально превращая рядового в бойца Железного ранга.

Стоило такому появиться на рынке, дворяне устраивали на него настоящие бои, а стоимость зелья на черном рынке доходила до десяти тысяч Тор за порцию.

«Целых десять тысяч за бойца Железного ранга?! Пустая трата денег, но с учетом того, насколько мало у нас осталось времени, оно того стоит».

Впрочем, Брэндель в своем намерении разбогатеть не собирался полагаться на такие зелья. В Ауине драконьекровий мох не рос абы где, как и в самом Темном лесу, но наступала волна Маны, так что цены на все зелья и магические артефакты того и гляди грозили рухнуть. Связываться с такими сделками – толькоплодить проблемы в будущем.

Помнится, он попытался было предупредить и Ромайнэ, чтобы не тратила время на магическое сырье, но несказанно поразился, поняв, что та прекрасно знает, что такое «волны Маны». Правда, она была не в курсе о грядущем «Приливе» – такого никто в Ауине еще не видывал. С другой стороны, была бы – стоило бы всерьез задуматься насчет личности ее тетки.

- Господин, а вы умеете делать это зелье?

- Да, и я только что получил седьмой уровень в алхимии – иначе шансов на успех было бы мало, – повернувшись в сторону тренирующихся, ответил Брэндель.

Те, успешно отбив атаку двенадцати каменных пантер, получили в награду отдых, правда, кратковременный: вскоре им предстояло начать тренировку со Скарлетт и Коданом.

Последний был назначен ответственным за обучение ключевым моментам ауинской военной техники, а Скарлетт – по общему ведению боя. Разделив ребят на две группы, она последовательно победила каждого в одиночной схватке, указав им на слабые места.

- Уровень в алхимии… семь? – нахмурилась Фелаэрн, гадая, что за странный жаргон у этих магов, но решила воздержаться, раз уж разговаривала со старшим по званию.

- То есть я получил необходимые навыки для создания зелья, – уже привычно исправился Брэндель, не моргнув и глазом.

- Насколько я помню, в порту Лоупа очень и очень немногие были на это способны – оно тогда стоило тысячи три монет в нашей валюте, а наемникам только издалека доводилось на него взглянуть.

«Три тысячи лоупских монет – это же где-то пятнадцать тысяч Тор!» - поразился Брэндель про себя.

- А приключений у тебя в той жизни, должно быть, было немало!

- Простите, господин, но, боюсь, вы будете разочарованы: мы не совсем… люди: мы – сущности, а наши тела и воспоминания – творения Плейнсволкера, и подчиняемся мы законам Плейнсволкеров.

Брэндель оглядел стоявшую с непроницаемым лицом «горничную»:

- Но в прошлом-то у тебя были воспоминания, и они не могли исчезнуть. Вот и Медисса, думаю, тоже вполне себе настоящая, так что и ты со всем твоим прошлым и воспоминаниями для меня – самое что ни на есть реальное живое существо.

- Благодарю, господин. А приключения наши все же были далеко не столь захватывающи: единственная цель – заработать денег, но большую часть мы вкладывали в себя – в экипировку, в форму и прочее. И все равно даже близко не могли себе позволить… экстравагантные вещи вроде вашего зелья.

- Но зелье Драконьей силы – далеко не редкость, – возразил Брэндель, все же понимая, что в ее словах есть доля правды. Рецепт этого зелья и вовсе стоил три миллиона Тор.

Во времена, куда он попал, запасы Маны основательно иссякли, и а новый всплеск с пополнением еще только предстоял.

- Нам нужно было покупать орудие и как следует за ним следить: клинки должны оставаться острыми, да и доспехи постоянно повреждались и латались. Жизнь наемника – далеко не сахар, господин: мы жили в крови и смерти, и многое повидали, хоть порой все это и казалось нереальным, словно сон.

Брэндель на мгновение замолк, размышляя о своих прошлых жизнях – что в игре, что в реальности – и медленно продолжил:

- Да и остальным непросто в жизни приходится – хоть купцам, хоть дворянам, а хоть и королям. Достаток, знаешь ли, не приносит удовлетворения. Счастье быстротечно, и всем всю жизнь довольных людей попросту не бывает. И боль, и волнения – спутники любого.

Оба затихли, размышляя о своем жизненном опыте: у каждого был свой багаж, и дальнейшие слова не требовались.

Чуть погодя оба услышали громкую неуклюжую поступь. Обернувшись на звук, Брэндель разглядел продиравшуюся сквозь плотный кустарник гигантскую фигуру командира ящеролюдов Огненного когтя, Ропара. Темно-красная чешуя с вкраплениями черного почти сливалась с окружающим фоном – такой вот вышел естественный камуфляж.

Гадая, что случилось, пока ящер до них добирался, Брэндель поспешил настороженно спросить:

- Что такое, Ропар?

На второй день экспедиции он все же решил призвать командира ящеролюдов Огненного когтя, хотя изначально подумывал задействовать его в обороне города. В итоге Брэндель склонился к тому, что надо держать его при себе – пользы в путешествии будет намного больше, особенно с одноименными копьеносцами.

Численность отряда была средняя – десятка три бойцов Железного ранга, но с Ропаром он получил уникальные характеристики. Вместе с ним все члены племени Огненного когтя получили по +1 к командным навыкам, что превращало их в превосходный атакующий авангард.

Копьеносцы стали существам 32 уровня, преодолев порог Серебряного ранга и приблизившись

по силе к Скачущим наемникам в связке с картой Гномьей сокровищницы.

Ящеролюды отвечали за защиту от внешних угроз, но Брэндель проинструктировал их пропускать зверя-другого, чтобы не давать скучать новобранцам – их стоило испытать.

Пока результаты были неплохие.

Не сразу ответив, Ропар многозначительно оглядел молодого господина, согнулся в три погибели и вложил ему в руку камень. Создание ростом метра два с половиной и в две трети того в ширину слегка пугало: Брэндель едва не отшатнулся, решив, что его сейчас пригвоздят к земле, но взял себя в руки и перевел взгляд на плоский камень в руке.

На вид – почти кристалл, прозрачный, но с мутноватыми светящимися вкраплениями. При этом камень на глазах преображался, словно впитывая свет и чернея.

- Где нашел? – ровно спросил Брэндель, чувствуя, как по позвоночнику побежали мурашки.

То был вовсе не кристалл: он держал в руках чешую гидры.

- В озере, – Ропар не говорил по-человечьи, но отлично рисовал трехпалой лапой на земле – его рисунки понимали все,

Чуть ранее Амандина с Дией обнаружили поблизости озеро, и, похоже, «чешуйка» был именно оттуда.

«Чешуя свежая – явный знак, что гидра неподалеку».

Гидры, потомки гигантских морских монстров, эволюционировали в земных существ, обретя лапы, но были загнаны в Пустошь с наступлением цивилизации. Видов гидр было множество: например, Темные эльфы разводили в качестве боевых зверей Тененых девятиголовых, а в горах Каранджара и на близлежащих островах пятиголовым Древним гидрам поклонялись как божественным сущностям.

Самые что ни на есть обычные трехголовые гидры по силе равнялись бойцам Золотого ранга, а у пятиголовых чешуя была намного прочнее. Девятиголовые почти сразу высвобождали силу Элемента, а с максимальным количеством голов, дюжиной, тварь обретали форму, близкую к Бронзовой.

(Прим. англ. Переводчика: Бронзовая физическая форма = уровень 80+, ну или загуглите «mtg гидра»)

Брэндель внимательно осмотрел чешую: божественный уровень защиты от предков, драгоценный материал по оценкам алхимиков. К тому же, пускай кровь гидры с драконьей не сравнится, но все очевидно лучше и ценнее мха, и на зелье Драконьей силы вполне подойдет, да еще и добавит эффективности.

Тут де приняв решение, он громко хлопнул в ладоши, привлекая внимание окружающих.

- Так, поднимаемся, есть срочное дело!