

Сет обсудил с Торедом желание проверить новые навыки и попросил перерыв.

- Конечно, я не стану тебя останавливать. На самом деле, меня тоже очень интересует сила этого пламени в бою. Покажи мне свое снаряжение.

Сет был сбит с толку внезапной командой, но достал комплект змеиных доспехов и куртку от Неделея. Тут-то Сет и понял, что на самом деле испытывал недостаток в предметах, хотя и был кузнецом. Хорошим кузнецом, если можно себя немного похвалить.

Торед осмотрел различные части змеиного набора со смешанным выражением лица, но одобрительно кивнул, когда увидел тонкую золотую куртку. Он даже просиял, коснувшись ткани.

- Хорошая вещь, - проворчал он. - Я не позволю тебе выйти из дома в этом. Теперь ты мой ученик; я не позволю тебе бегать в потрепанных доспехах.

Он оценил змеиные доспехи довольно резко, но Сет мог его понять. Его навыки в колдовстве и ювелирном деле сильно выросли, и теперь чары на костяных доспехах выглядели просто уродливо.

Торед взял змеиные доспехи и исчез вместе с ними в кладовой. Сет слушал, как он роется там, и вскоре гном вернулся с новым комплектом доспехов.

- Я на них практиковался, когда был примерно твоего уровня. Они должны тебе подойти.

На первый взгляд доспехи выглядели простовато, и Сет, возможно, мог бы сделать такие же, если б потратил неделю. Это был набор черных доспехов. Основным используемым материалом была темная сталь с мифриловыми вставками для заклинаний.

/Кираса темного рыцаря

Набор темного рыцаря: 1/6

Редкий

Физическая защита: 650

Магическая защита: 325

Долговечность: 2800

1. Выносливость +25

2. +10% регенерации маны в темноте

3. Автоматическая калибровка

Доспехи, изготовленные талантливым кузнецом из редких материалов. Хотя они изготовлены только ради практики, в них нет недостатков.

Установленный эффект:

Пассивный навык: угрожающий рост

Темный рыцарь вселяет страх в своих противников. Одного его взгляда достаточно, чтобы заставить слабые сердца трепетать.

3/6

+20% защиты в темноте.

6/6 Не союзники будут ослаблены на 10-25% в зависимости от разницы в вашем уровне. 50% шанс заставить слабых противников бежать с поля боя. 5-10% шанс парализовать напуганного противника./

У Сета отвисла челюсть. Другие части имели аналогичный эффект, но усиливали другие атрибуты. Каждая часть сама по себе была не слишком впечатляющей, но, увидев полный набор, Сет обнаружил их властную природу. Доспех не был грубым проявлением дикости, но обладал аурой благородства.

Доспехи говорили любому, кто на них смотрел, что он недостаточно хорош. Слишком слаб, слишком недостойн, недостойн даже взглянуть на властную мощь темного рыцаря. Это походило на холодное высокомерие абсолютной власти.

Доспех очень напомнил Сету одного из самых страшных противников в игре, известной своей беспощадной сложностью.

- Я должен это надеть?.. - неуверенно спросил Сет.

- Конечно, я одолжу его тебе для твоего приключения.

По настоянию гнома он положил доспехи в свой инвентарь и оснастил их через системное окно. Ловкость, сила, уклонение, выносливость увеличились на 25 пунктов, каждый из которых наполнял его ошеломляющим чувством силы. Шлем обладал заклятием, позволявшим ему беспрепятственно видеть даже в броне.

Торед посмотрел на него большими круглыми глазами, потом покачал головой и пришел в себя. Установленный эффект не остановился даже перед своим создателем. Несоюзники означали любого вне отряда владельца. Сету не стоило надевать его по дороге в подземелье, иначе он мог вызвать массовую панику!

- Хорошо, сними его. Автоматическая калибровка сработала? В то время мой навык чар был еще довольно незрелым.

- Все в порядке. Доспех сидит как перчатка, - ответил Сет, снова сняв доспехи. Ощущение того, как уходят эффекты баффа, оставило у него чувство пустоты. Увеличение на 25 пунктов всех физических качеств было не шуткой. Сет задумался, мог ли кто-нибудь пристраститься к этому...

- О, и используй это, когда пойдешь в подземелье, - сказал Торед и вытащил меч.

/Тренировочный меч

Общий

Урон: 200

Долговечность: 1200

Тяжелый меч, сделанный из обычной стали мастером Торедом для тренировок./

Меч был очень толстым, слегка тусклым и тяжелым по сравнению с тем, каким должен быть меч. Он был больше похож на стальную трубу, чем на клинок! Сначала старик дал ему такую мощную броню, а теперь эту пародию меча...

Гном прочитал выражение лица Сета и радостно рассмеялся.

- Ты сказал, что хочешь проверить эффект своих новых навыков, верно? Используя этот меч, тренироваться гораздо полезнее, и обучение точно пойдет тебе впрок. Ты ни за что не погибнешь с такой броней, если не переусердствуешь. А теперь иди и наберись опыта в реальных сражениях.

Сет продолжил размышлять о намерениях Торед по пути в гильдию. Имело смысл, что использование худшего оружия помогало повышать навыки, но почему он дал этот совет только сейчас? Сет мог придумать только одну причину. Дело было в его уровне "Мастерства владения оружием". Может быть, ему просто не хватало умения надежно использовать этот метод раньше? Или это было необходимо для обеспечения непрерывного роста? Сет сомневался в причине, но был уверен, что у Торед имел свои причины.

На самом деле он в первый раз вошел в гномий филиал гильдии в Каменных залах. Здание было частью города Вечной ночи, большой колонной, украшенной подсвеченными резными изображениями авантюристов и героев. Внутри преобладали замысловатые работы из мрамора разных цветов.

Самая большая разница заключалась в том, что филиал был полон гномов-авантюристов и внутри было только несколько представителей других рас. Если бы Сет хотел описать авантюриста-гнома парой слов, то лучше всего подошла бы фраза "вооружен до зубов". Независимо от класса, все гномы облачились в броню как танки, и вооружились как атакующие. Отличить заклинателя среди гномов можно было, только внимательно осмотрев их оружие.

Посох заклинателя обычно имел ядро, похожее на кристалл, встроенный в наконечник. Присмотревшись внимательнее, такие ядра можно было обнаружить в боевых молотах, древках и булавах гномов-заклинателей. Без своего "Глаза кузнеца" Сет всерьез подумал бы, что каждый гном был фронтальным бойцом, и здесь вообще не было классов заклинателей.

Он пришел в гильдию, чтобы получить информацию о подземельях. С теми ограничениями, что свалились на его голову, он решил поискать подземелье в своем диапазоне уровней. Сет почти ничего не знал о подземельях в Каменных залах. Их не вносили в маленькую туристическую брошюру, получаемую при входе.

Сет выделялся, как больной палец, стоя в очереди к одному из прилавков. В отличие от возможных предрассудков, окружающие гномы не смотрели на него подозрительно или враждебно. Нет, их глаза сверкали, будто они видели успешного бизнесмена или звезду.

Причина была проста: не-гном мог войти в Каменные залы, только если уже был опытным, хорошим ремесленником. Любой не-гном должен был иметь уважение других. Особенно авантюрист. В-ранги имели уважение повсюду. Они были самыми распространенными воинами в гильдии. Встретить А или даже С-ранги было довольно трудно, даже среди персонала гильдии. Сет был образцом для подражания, осуществившим их стремление добиться ранга В.

Наконец он подошел к стойке, где обнаружил единственного гнома во всей комнате, не носившего тяжелых доспехов и оружия. Перед ним была гномья леди с блестящей бородой и столь же светлыми волосами. Она носила униформу сотрудника гильдии, что значительно облегчало определение ее пола.

- Чем я могу вам помочь? - спросила она глубоким, ровным голосом.

Сет получил список всех подземелий в районе гномов. Многие из них были старыми шахтами и пещерами, что изменились после того, как их перестали использовать. Выбор намного сузился, когда он посмотрел на подземелья в своем диапазоне уровней. Их было всего три. Два были своего рода пещерными подземельями, где появлялись монстры, такие как орки, хобгоблины или тролли.

Однако, привлекло его последнее третье. Это был старый гарнизон гномов, первоначально охранявший ныне заброшенный торговый путь. Маршрут становился все менее выгодным, и солдат отозвали, оставив только небольшую группу охраны. В какой-то момент их захватили монстры, называемыми пещерными ползунами.

Это место не стоило того, чтобы снова его занимать, и его попросту закрыли. Только после того, как оно превратилось в подземелье и вспыхнуло, туда послали силу порабощения, и этом местом начала управлять гильдия.

Пещерные ползуны были муравьеподобными насекомыми-монстрами размером с волка. В отличие от муравьев, что строят муравейники, поведение этих тварей напоминало волков или тарантулов. Они жили в своего рода семье или племени и охотились без сетей в обширных

системах пещер и туннелей.

Старые руины, заполненные муравьиными пауками, звучали намного интереснее, чем пещера с гоблинами. Сет полностью доверял новым доспехам и решил относиться к этому скорее как к обзорной экскурсии, чем к чему-то опасному. Ползуны в гарнизоне имели 30 уровень, так что бояться было нечего.

Перед уходом Сет попросил дать ему задание в этом подземелье. Он заодно мог бы заработать немного денег, раз уж все равно отправлялся в подземелье.

/День! Квест был запущен!/

/Задание: Орден алхимиков

Сложность: D

Алхимику Элрику нужны мешки с ядом пещерных ползунов, и он попросил гильдию их достать.

Вы достанете мешки для Элрика?

Требование: 0/30 мешков с ядом

Награда: 150 серебряных/

/Вы принимаете задание?/

<http://tl.rulate.ru/book/50436/1495768>