[Вы получили 5 EXP]

Если и должно было быть что-то еще, то Дарий этого не видел. Создавалось впечатление, что кабан был просто пушечным мясом, которому не повезло оказаться в роли тренировочного манекена.

Дарий вспомнил, что Цезарь сказал, что ценность опыта фиксирована и зависит исключительно от разницы в уровне между обеими сторонами. Однако ИИ намеренно не указал, сколько именно он будет получать за каждое убийство.

'Интересно, значит, пока я убиваю кого-то одного с собой уровня, я получаю 5 EXP'.

Дарий поджал губы. Под конец жизни он сыграл в несколько онлайн-игр, чтобы пообщаться со своими племянниками и сыном Мартином. Ему никогда не нравились тяжелые игры, потому что они повторялись.

С другой стороны, ему очень нравились игры типа менеджмента... как там назывался этот жанр?... ах да, стратегия реального времени. Сбор ресурсов, строительство ферм, каменоломен и городских зданий, подготовка войск для завоевания поселений других игроков...

Жаль, что мир мало заботило его мнение на этот счет. Из этого единственного опыта стало совершенно ясно, что механика игры похожа на те игры, которые предпочитали его мальчишки.

Чтобы подняться на один уровень, ему придется убить еще 19 кабанов. Мало того, он должен был убедиться, что в этих схватках его самого не забьют до смерти. Ну, последнее должно быть достаточно легко, если каждый бой будет проходить так же гладко, как этот.

Как бы то ни было, с первым может возникнуть проблема. Несмотря на то, что его единственное заклинание стоило 1 MP, в предыдущем бою ему пришлось потратить 5 очков, чтобы убить существо.

Его мана была ограничена 21 пунктом, то есть у него оставалось 16, другими словами, этого было достаточно, чтобы безопасно убить троих, прежде чем он окажется во власти всего, что попадется ему на пути, поэтому Дарий стал осторожничать.

Сначала он решил проверить тушу кабана, пока его мана надеется восстановиться. Он присел и прикрыл нос. Ведь запах, который она несла, был довольно неприятным.

Как ни странно, Дарий тоже почувствовал легкий запах бекона. Оказалось, что заклинание Искры немного поджарило внутренности кабана, что и вызвало этот эффект.

Дарий не был мясником и не разбирался в выживании на природе. Он был бизнесменом, живущим в городе, поэтому не собирался разделывать кабана и притворяться, что он искусен в

этом деле, особенно без какого-либо инструмента в своем распоряжении.

Он просто немного понаблюдал за трупом, проверяя, нет ли там чего-нибудь, что можно взять, но в итоге не нашел ничего полезного.

В то же время, это подняло еще одну проблему, над которой Дарий размышлял, покидая поляну, - отсутствие навыков выживания в его распоряжении. Он бы с удовольствием приобрел инфопак, чтобы восполнить свои несуществующие знания в этой области, но поскольку в использованном им инфопаке ничего подобного не было, просить его было бессмысленно.

Дарий потер подбородок и задумался о чем-то. Он подошел к ближайшему кусту и сорвал листок. Он был прекрасного зеленого цвета, что свидетельствовало о его здоровье.

Дарий сосредоточился и попытался трансмутировать лист.

[Вы хотите превратить хвойный лист в стальной кинжал? Это будет стоить 7 очков преобразования].

Дарий нахмурился. Хотя это было в пределах досягаемости, у него было ограниченное количество очков на день. Тем не менее, это был отличный способ определить стандарт стоимости очков преобразования.

Дарий попробовал еще раз.

[Хотите поменять хвойный лист на железный кинжал? Это будет стоить 2 очка преобразования].

Оказалось, что его теория была верна: изменение качества конечного предмета снижало стоимость. Дарий также догадался, что более тесная совместимость двух предметов может аналогичным образом привести к снижению стоимости.

Например, замена песка на воду не должна стоить столько же, сколько замена пара на тот же элемент. Однако, как можно было видеть, замена органического листа на неорганический кусок кованой стали стоила очень дорого.

Дарий мысленно согласился на преобразование. Он почувствовал, как лист на его ладони превращается в прочный железный кинжал темно-серого оттенка. Он был немного тяжеловат, но главное - острый и хорошо сделанный.

[Железный кинжал - оружие

Прочность: 10/10

Качество: Идеально

Урон: 1-3

Описание: Прочный кинжал, сделанный из чистого железа и наилучшего возможного мастерства. Создан путем чистой Трансмутации].

Дарий несколько раз взмахнул кинжалом, пытаясь взять его в руки. Он был неумелым человеком, поэтому, естественно, просто швырнул его. Но теперь, когда у него было чем пользоваться, он был в восторге.

Он подошел к кабану и начал отрезать его бивни, так как Дарий знал, что они могут пригодиться в будущем. Увы, это было легче сказать, чем сделать, и к тому времени, как он закончил свою задачу, он уже слабо пыхтел.

Он не учел того факта, что он уже не мужчина, а всего лишь мальчик 13 лет. Его сила и выносливость были на 3 пункта ниже универсального стандарта, поэтому пытаться сделать что-то подобное было неразумно.

Дарий положил бивни и железный кинжал в инвентарь, а затем присел отдохнуть. Отдышавшись, он сорвал еще один лист и снова сосредоточился.

[Не хотите ли вы поменять хвойный лист на охотничий инфопак? Это будет стоить ??? Конверсионных очков].

[ERROR, Инфопакеты - это предметы, уникальные для Высшей системы и не существующие в мире Фауста. Пожалуйста, попробуйте еще раз.]

Дарий облегченно выдохнул, но ожидал этого. Он просто проверял, есть ли в правилах способности Трансмутации лазейки, которыми он мог бы воспользоваться, но, похоже, в итоге ему не повезло. Возможно, ему следовало ожидать подобного от Богини игр и развлечений?

Однако Дарий не слишком беспокоился. Он знал, что у него есть способ сохранить себе жизнь благодаря Трансмутации, даже если его навыки выживания были ужасны.

[Не хотите ли вы превратить хвойный лист во флягу? Это будет стоить 0,3 Очка Преобразования].

http://tl.rulate.ru/book/53037/2979657