

Попросив Ирис ненадолго остановиться, я сразу же открыл статус и уставился на заветную десятку напротив магии света. Плюсики возле Исцеления и Святости (впрочем, как и рядом с другими способностями) сияли, будто подталкивая меня распределить свободные очки.

Ну, что ж, я тянул до последнего, и наконец, настал момент, когда следует решиться. Немало часов проведено в размышлениях и тяжелых муках выбора. В основном моим источником информации являлась Ирис, а она однозначно склонялась к Святости, что и неудивительно – с её-то коллекцией колбочек на все случаи жизни. Лучше ведь потратить ману на усиливающее/дамажащее заклинание, а потерянное здоровье восстановить зельем, коли есть такая возможность.

Сам же я хоть хилером однозначно становиться не планирую, но каких-либо способностей к регенерации не имею, кроме простейшего исцеляющего касания. В итоге не станет ли мой выбор в пользу Святости фатальным, особенно если наши пути с травницей разойдутся? Восстанавливающие здоровье снадобья могут оказаться слишком дороги. Стоит лишь понаблюдать за Ирис, чтобы понять – ингридиенты явно не даются даром. А сложно предсказать, будут ли мои доходы в будущем на должном уровне, чтобы позволить себе такую роскошь, как зелья.

Эх, как всё-таки плохо, когда билд приходится строить наобум, без возможности сброса, и толком не имея сведений, как и о самих способностях, так и о мире.

Самое печальное, что в своих раздумиях я так и не пришёл к окончательному решению. К Святости подталкивали озвученные Ирис плюсы, но что если бы я поговорил с хилером? Возможно, он бы рассказал и не меньше хорошего об Исцелении. К тому же лечение – абсолютно универсально, в любой ситуации потребуется следить за своими жизнями.

Может, так отложить выбор до вечера и ещё немножко подумать... ну или хотя бы до обеда? Чего-нибудь ещё спросить у спутницы, хотя я, наверное, этой темой её уже задолбал. Пожалуй, она бы могла оказать большее влияние на мой выбор, но не особо желала вмешиваться, предоставляя мне возможность решить самому.

И кстати, девушка принялась ерзать, кидая на меня сердитые взгляды. Вот уж егоза, спокойно не стоит ей пару минут.

Так, пора решать! Ну... или не решать.

Нет, я размышлял об этом, наверное, с первого дня в Эфероне, лишние несколько часов и даже дней ничего не изменят. Новый источник информации не предвидится, да и если бы обнаружился, не факт, что это позволит мне однозначно выбрать, а не погрязнуть в ещё больших колебаниях.

И что-то мне подсказывало: если я сейчас не выберу, то так и буду солить эти очки, откладывая и откладывая решение в поисках новых аргументов, а потом – в метаниях между ними.

Что ж, тогда полагаю единственно верным в данной ситуации будет выбрать... Святость. Всё же про неё мне уже кое-что известно: я смогу получить различные боевые и усиливающие магические заклинания. И пусть лучше всего они работают против нежити, не думаю, что это такой уж минус, если пятая часть единственно-доступного нам континента кишит андедами. Касательно же Исцеления, мой от него отказ в основном обуславливался тем, что по словам девушки, данная способность не слишком полезна на низких уровнях, а до высоких, несмотря на свой статус героя, всё равно едва ли докачаю. Не хилер же я всё-таки, упор буду делать в любом случае на боевые навыки, вполне вероятно, в ущерб магии света в принципе. Тогда,

может, и не столь важен этот выбор...

Ну, и не последним аргументом в пользу Святости послужил тот факт, что Исцеление едва ли позволит мне получить какие-либо связанные со сражением заклинания или магические умения.

Я закрыл статус. Теперь очки вкинута в Святость и назад пути больше нет. Хотя муки "а вдруг я выбрал неправильно" будут преследовать меня до конца моей жизни в Эфероне, наверное...

Произнеся очередную команду, я открыл список заклинаний и разочарованно-изумленно уставился на давно знакомые два заклинания. И где же новая магия? Может, я что-то не так делаю? Вновь вызвав статус, я убедился, что прокачал способность ровно на десять и нигде не пропустил какое-нибудь подтверждение выбора, из-за которого вложенные очки не сохранились. Я обратно заглянул в список заклинаний и проверил уведомления. Ничего.

Из ступора меня вывел недовольный голос Ирис:

- Долго ты там ещё копаться собираешься?

- Да я магию света до десяти поднял и Святость прокачал... но не получил никаких новых заклинаний, – убито произнес я.

- А должен был? – слегка подняла брови девушка.

Я озадаченно заморгал:

- Ну... мне говорили...

- Не знаю, кто тебе там что рассказывал, но новые умения и заклинания с небес не падают, – с некоторым удивлением произнесла Ирис. – Тебе необходим учитель, способный передать знания. Ну, либо, конечно, можно попытаться освоить самостоятельно.

- Как освоить?

- В данный момент – никак. Но раз ты уж выбрал Святость, я сама могу обучить тебя мне известным заклинаниям.

- Большое спасибо! – облегченно я вздохнул, радуясь, что выбрал не Исцеление, а то пришлось бы ещё невесте где искать себе учителя. – Но всё же, почему я не могу сам освоить заклинания?

- А, это довольно муторный процесс, уникальный для каждого из них. В основном его используют по отношению к высокоуровневым заклинаниям, когда мало того, что найти учителя проблематично, так ещё и обучение крайне дорого. Впрочем, тебе можно об этом не думать, ты ведь даже не имеешь чувства маны, да и навыки твои около нуля, – снисходительно поведала Ирис.

- Хм... а чувство маны каким образом получить?

- Сейчас исходя из твоего уровня и духа – никаким. Хватит забивать себе голову чепухой, – пробормотала девушка, выбирая что-то в меню:

Ирис желает обучить вас заклинанию «Светлячок». Требования: магия света 10. Принять предложение?

Я поспешно выбрал "да", после чего передо мной появился новый текст:

Ирис желает обучить вас заклинанию «Святой луч». Требования: магия света 10, святость 10. Принять предложение?

Вновь согласившись, я открыл список заклинаний и ожидаемо обнаружил там два новых:

Светлячок

Слова силы: Шайн сога зион

Расход маны: 30

Создает шар света подвластный воле заклинателя.

Святой луч

Слова силы: Шайн тарбем вект

Расход маны: 50

Луч наполненный святой энергией ослепляет противника и наносит урон нежити.

Ну, хоть одно из заклинаний пригодно для ведения боя. Жалко, урон не указан, сложно оценить эффективность луча по отношению к нежити. Хотя чаще я буду использовать его именно для ослепления. Если вообще буду, ибо манакоп оказался весьма кусачим. Да и светлячок не слишком-то дешевый... я почему-то наивно надеялся, что их стоимость не превысит 15-20, ведь 50 маны – это почти половина моего запаса. Если так пойдет дальше, на 20-30 уровнях навыка будет такая стоимость, что без прокачки духа заклинания окажутся попросту бесполезны. Не потому ли Ирис использует разнообразную магию? Смысл высоко качать навык, если ты не маг, полностью вкаченный в дух?

Кстати, ведь можно спросить её саму:

- Ирис, у тебя есть магия тридцатого уровня?

- Чего? – почему-то вздрогнула девушка, видимо, о чем-то задумавшись. – Ты имеешь ввиду заклинания, требующие в способности тридцать очков? Да, конечно.

- Можешь сказать, сколько они требуют маны?

- В зависимости от специфики. Минимально – сотню, максимально – две с половиной.

Ну, будут такие заклинания, которыми я смогу воспользоваться хотя бы однократно. Но вот 250 маны – это уже серьезно, без прокачки духа мне нужно будет достичь 40 уровня, прежде чем я смогу применить подобное заклинание. Кстати, а ведь Ирис всего 27-ая.

- И ты пользуешься такой дорогой магией? Качала дух?

- Не без этого, – улыбнулась девушка. – Ведь я какой-никакой, но алхимик, а для нас мана является важнейшим параметром, – прежде чем я, заинтересованный данным фактом, успел задать вопрос, она грубовато добавила: – А теперь хватит стоять. Итак потеряли уйму времени, и придется это наверстывать.

Какая ж это уйма, минут десять от силы. Я хотел ещё поговорить, да и потестировать новые заклинания, но Ирис столь стремительно двигалась вперёд, что мне большую часть времени приходилось бежать трусцой, да думать о дыхалке. Трава вокруг становилась всё выше и гуще и вскоре почти достигла моего роста. Через неё приходилось буквально продираться – то ли шли мы куда-то в абсолютно нелюдимое место, то ли спутница решила капитальным образом срезать путь. А может, надеялась чего найти.

Спустя некоторое время трава поубавила густоту, зато дополнительно прибавила в росте, а под ногами захлюпало. Стебли и листья стали упитаннее, напоминая рогоз, аир или камыш. В какой-то степени мне удалось здесь перевести дух, так как Ирис регулярно отвлекалась на сбор растений. Однако меня нервировал тот факт, что девушка, отрываясь на несколько метров, тут же исчезала из виду. Конечно, едва ли у неё в планах меня бросить (тем более что часть своей добычи она уже отдала мне на хранение), но приходилось частенько окликать девушку и надеяться, что не привлеку внимание каких-нибудь монстров... хотя чего беспокоиться о звуке голоса, должно быть, я своими движениями уже всю округу перебудил. Это Ирис перемещается почти бесшумно, надо будет, кстати, попросить научить подобной науке. Вдобавок мои ноги часто проваливались в невидимые углубления, и я извозился в грязи после падений.

Через какое-то время вода стала значительно глубже, и мы двинулись вдоль берега заросшего водоема со слабым течением, слушая кваканье и крикание. Потом вышли на тропу – каким образом, я уж и не помню, слишком замотался. Страдая от боли в боку и хрипах в легких, я тосковал о недостающей выносливости для подобного темпа. Нужен срочный геноцид мобов с последующим лвл апом и повышением данной характеристики.

И на нашем пути действительно встретилась локация для кача... вот только ситуация там царил в точности, как описывала Эпи. Издали я не сумел разглядеть, в каком соотношении там игроки к нпс, но в целом обстановка была похуже, чем на алпах у Рузали. К появившемуся монстру устремлялись в среднем человек пять, жаждущих получить опыт и добычу. У лучников и редких магов, пожалуй, было некое преимущество, если они успевали прикончить моба до того, как до него доберутся милишники. Однако каким образом стрелять, когда монстра заслоняют уже спины конкурентов? Попадешь в человека, наверняка огребешь, едва ли подобное будут терпеть. Так что схватки между людьми тут, скорее всего, не редкость.

Удручающая картина. Думаю, узнай присутствующие там игроки о том, сколько в моем распоряжении было мобов, то от зависти меня бы разорвали на клочки. Даже удивительно, неужели только Ирис знает какие-то тайные места и способы приманивания? Уж другие-то нпс

должны обеспечить для себя фарм получше?

Хотя, возможно, у них нет желания далеко заходить и подвергаться опасности. В общем, несмотря на то, что мне приходится большую часть времени бегать за травницей, мое положение достаточно оптимистичное. Вон как владение мечом вчера поднял, пусть и очень жаль, что опыта так и не получил. А то в подобной локации до десятки, наверное, и никогда не добыешь, если заранее не удалось набить, подобно Эпи. Но она-то нехило вырвалась вперед, а основная толпа ведь плелась даже позади меня, когда лучница уже направлялась в сторону Асарама.

Впрочем, очень скоро локация оказалась далеко за спиной, оставляя мне лишь размышления, как всё не просто. А мы всё шли и шли вдоль речки, что всерьез раскинулась в ширину.

Ирис сбросила скорость лишь когда мы достигли несколько странного леса. Должно быть, из-за близости водоема лес напоминал некие тропические джунгли. Приземистые разлапистые деревья с крупными листьями покрывали лианы и лозы. По которым кстати шустро бегали то ли белки, то ли мелкие обезьянки какие-то, не слишком стесняясь нашего присутствия.

- Поосторожнее с лианами, – предупредила Ирис, когда я задел одну из свисающих вниз плечом.

- Они ядовитые? – посторонившись очередного растения, спросил я.

- Ну, как бы тебе сказать, – ухмыльнулась девушка и резким ударом клинка снесла... голову одной из лиан, после чего вытерла меч об этакий лопух с метровыми листьями. – Местные змеи не являются монстрами, но угрозу несут в себе серьезную. Часть из них достаточно ядовита, чтобы отправить на тот свет королевского рыцаря. Ну, конечно, если тому не будет оказана надлежащая помощь. У меня есть пару бутылей хорошей сыворотки, но если ты получишь несколько укусов одновременно, она может не справиться. И ещё, коли атака неизбежна, постарайся принять в конечность, живее будешь.

Ну, здорово, блин. Пожалуй, со своим оптимистичным положением я поспешил. Полный опасных тварей лес, за которых даже опыт не полагается. Что ж, постараемся держаться от всего продолговатого подальше. Лишь бы на голову ничего не прыгнуло... а такой исход мне не кажется маловероятным, тут из-за ветвей и неба-то не видно.

- И мы сюда надолго? – спросил я, опасливо косясь по сторонам.

Надеюсь, мы лишь мимоходом в этих стремных тропиках. Осеть здесь на пару дней, а то и недель, вовсе не улыбалось. Придется с девушкой едва ли ни под ручку ходить – отойдет вон за хворостом, а я за это время и лапы склеить успею. – А кроме змей здесь водится ещё что?

Вот только Ирис мне так и не ответила. Она сидела на корточках рядом с большим раздавленным цветком, который в исходной форме, наверное, напоминал пион или розу. Лицо девушки выражало глубокую скорбь, а руки сжались в кулаки.

Неужели такое редкое и ценное растение? Ну, повредилось, бывает, чего зависать-то?

- Ирис? – окликнул я девушку. – Что случилось?

Однако ответа я так и не получил. Она посидела над цветком ещё какое-то время, после чего поплелась дальше нахмуренная. Но не прошло и пяти минут, как девушка вновь остановилась, и её лицо исказила мука. Перед нами находилась поляна, покрытая сотней маленьких

грибочков с конусовидными шляпками бирюзового оттенка. Вот только целыми были лишь немногие. Основная же часть ещё хранила на себе след чьего-то ботинка размера этак 45.

- Они даже здесь... – изменившимся голосом произнесла девушка. В таком состоянии я её ещё ни разу не видел.

- Кто?

- Герои. Думаешь, чьих это лап дело? – она перевела на меня отчаянный и гневный взгляд.

- Почему именно они? Не местные? – переспросил я.

- Они бы не стали сюда соваться. Это не просто место, а заповедный лес, лес друидов. Им здесь нечего делать, – Ирис наклонилась к грибам. – И уж тем более бродить кругами, утаптывая... будто специально.

- А героям, выходит, есть что делать?

- Нет! – раздраженно отозвалась девушка. – Просто вы все идиоты и вечно суетесь, куда не просят. Здесь полно опасностей и сильнейших монстров, на фоне которых вирн покажется никем. Но при этом почти все из них после смерти оставляют ничтожную награду, как в плане опыта, так и добычи. Поэтому никто из местных в здравом уме сюда бы не сунулся.

- Мы тогда что здесь забыли? – больше риторически пробормотал я. Всё-таки ответ был очевиден.

- Заповедный лес полон ценнейших трав и грибов. По легенде некогда всё это создали друиды, и дабы сберечь свои растения, они призвали на защиту могучих тварей, – Ирис немного помолчала и добавила: – Хотя не думаю, что это правда.

- Выходит, это эдакий рай для травников и алхимиков?

- Именно так. В прошлом местный лорд даже запретил любую добычу здесь без специального разрешения и нанял патрули, уничтожающие нарушителей. Но продлилось это весьма недолго. Лорд, видимо, совсем свихнулся от жадности и издал указ, что разрешение должны получить не только сами алхимики, но и вообще каждый из группы. А, как можно догадаться, в одиночку сюда совались немногие. Ведь травники с алхимиками чаще всего не отличаются особой силой и пользуются услугами воинов для защиты. Нанять же охранников с подобным разрешением или купить им его – выходило непозволительно дорого. А ты ведь ещё и налоги потом заплати... по итогу почти все оставили идею путешествий по заповедному лесу и ушли в другие земли. Зелья же начали стремительно расти в цене, и большинство авантюристов стали отказываться от их покупки в местных владениях, а ведь ранее огромный оборот позволял получать с налогов высокую прибыль. Пытаясь заставить нести курицу более чем по одному золотому яйцу в день, он просто её заморил. В конце концов пришлось отменить разрешения для входа в лес и вовсе, – девушка призадумалась и ворчливо добавила: – Хотя от героев патрули следовало бы и поставить. Но видно никто не додумался, что вы будете настолько тупы.

Что-то потянуло Ирис на болтовню – обычно норовит закрыть тему, все подробности выпытывать нужно, да и постоянно "потом, потом". Но похоже о своей сфере деятельности она рассказать и вовсе не прочь.

Продолжая ворчать, девушка вывела нас на широкую поляну, над которой небо не скрывали ветви и лианы. Вот только, похоже, до нас здесь уже побывали – трава была истоптана,

местами выжжена. Юные деревья и кустарники оборваны и изломаны. Ирис, немного оживившаяся во время разговора, стала мрачнее тучи.

- Побудь пока здесь, – бросила она мне. – Я разведу что впереди и вернусь.

Вот чего я и боялся...

- А меня пока змеи не сожрут?

Ирис удивленно уставилась, а затем оглянулась вокруг.

- Если не будешь покидать поляну – маловероятно. Но держи уж на всякий случай, – она протянула мне небольшую колбу. – И это не значит, что можно пренебрегать осторожностью. А то и за сыворотку мне должен будешь.

После сказанного девушка быстро скрылась из виду, а я тоскливо вздохнул. Всё-таки хотелось бы где-нибудь без экстрима тихо мирно побить мобиков под её наблюдением... но как уж есть, сомневаюсь, что веселее под жарящим солнцем конкурировать с десятком более сильных и удачливых за возможность нанести удар.

Я решил всё-таки испытать новую магию, надеясь, что это не значит "пренебрегать осторожностью". Увы, обстановка не слишком располагает к транжирству всей маны, поэтому пока придется ограничиться светлячком.

- Шайн сога зион! – произнес я, вытянув руку.

Знакомые сферы закружились вокруг меня и исчезли. Рука так и осталась пуста. Потребовалось некоторое время, прежде чем я смог найти своего светляка. Он обнаружился прямо над моей головой – шар света размером с мандарин, тусклый, словно лампочка в 20 ватт. Хотя возможно он таким казался лишь на фоне заливающего поляну солнца.

Я попытался мысленно передвинуть его в другое место, но ничего не произошло. Странно, ведь сказано, что он подвластен воле заклинателя.

После нескольких тестов я нашёл способ им управлять – нужно было прикоснуться к нему пальцем и медленно вести в желаемую сторону. Светлячок следовал, будто приклеянный. Однако стоило сделать резкое движение, как он "терял" палец и вновь занимал свое место над головой. Что ж, в темных местах, возможно, и будет от него толк, однако совсем нехорошо, что он сияет прямо над макушкой. Буквально просишь потенциального противника подстрелить тебя.

Ну, какой-нибудь факел явно не лучше, так хотя бы руки свободны для драки.

Я сжал светлячка в ладони, и тот погас. Хм, вот так видимо и можно завершить его действие, хотя в следующий раз стоит проверить, как долго он длится. Впрочем, вероятно, это проще узнать у Ирис, так как сомневаюсь, что магия света так уж хорошо качается за его призыв. Поскольку больше никаких дел у меня особо не было, я принялся ждать спутницу, изучая руководство, осматривая окрестности на наличие ползучих тварей и наблюдая за обезьянобелками и прочей живностью.