Утвердив выбор, я открыл статус:

Тариан

Уровень 19

Опыт 133/750

Свободных очков характеристик 0

Сила 20

Ловкость 30

Выносливость 16

Дух 10

Магия света 11

- Исцеление 0+
- Святость 10+

Владение кинжалом 2

- Убийство 0+
- Парные кинжалы 0+

Обнаружение 4

- Развитые чувства 0+
- Интуиция 0+

Скрытность 7

- Невидимость 0+
- Обман 0+

Владение мечом 10

- Одноручный меч 0+
- Двуручный меч 0+

Магия тьмы 2

- Темное искусство 0+
- Проклятие 0+

Алхимия 0

Создание зелий 0

Создание ядов 0

Да уж, давненько у меня не было новых навыков… а ведь сразу после прибытия я каждый день их получал, иногда даже не по одному. Но последний раз это произошло ещё до того, как я познакомился с Ирис. Потому смотря на новые строчки в своем статусе, я невольно начал улыбаться. Хотя будь это новая магия, я бы обрадовался сильнее.

- Как я понимаю, ты качаешь создание зелий? – уточнил я, задумываясь о способностях. Разделение оказалось достаточно очевидным, и в будущем мне придется определиться, какую из них выбрать. Учитывая, что в магии света я взял Святость, а не Исцеление, было бы, наверное, логично взять Создание зелий с благоприятными эффектами и лечением. С другой стороны яды казались весьма притягательным выбором – ослабить, отравить мощного противника.

- Не совсем, я имею очки в обеих способностях, – удивив меня, ответила Ирис. – Иногда для создания зелий необходимы яды: например, для тех же антидотов. Кроме того, я же внесистемный алхимик. Куб в своей работе я применяю крайне редко.

- А без куба прокачка алхимии разве ничего не дает? – несколько разочарованно спросил я.

- Угу. Но вот сам навык качается и при создании зелий вручную, и при использовании куба. Важен лишь факт вливания маны.

- Хм… странно как-то, – протянул я, смотря на куб. – Навык есть, но без особого предмета толку с него ноль.

- Ну, чтобы использовать те же умения мечника, тебе ведь тоже необходимо подходящее оружие, – возразила Ирис, но прежде чем я успел оспорить, добавила: – Однако в целом я согласна: всё же этот навык и впрямь отличается от большинства. Возможно, дело в том, что его создал герой.

- Герой? – тупо переспросил я, в то время как в голове крутилось лишь “чегоооо?”

- Да. Хотя этому нет никаких подтверждений, как и большей части информации, связанной с героями. Известно лишь, что появился навык невероятно давно, а создателем куба точно был один из ваших.

- И потому считают, что и сам навык тоже он создал?

- Кто это сейчас уже разберет? – легкомысленно откликнулась Ирис, в то время как я лихорадочно обдумывал, какие новые грани открывает передо мной эта информация.

Если Ирис права, то герои здесь и впрямь боги. Конечно, девушка и прежде упоминала их могущество с вполне конкретными примерами, но теперь всё вышло на совершенно иной уровень. Ведь подобные манипуляции с системой, если мерить игровыми возможностями, присущи лишь разработчикам. Ни гейм-мастеры, ни даже администраторы обычно не способны добавить нечто настолько масштабное.

- Кажется, ты говорила о книгах, в которых можно почитать побольше о героях прошлого. Насколько реально их найти и какова будет цена? – задумчиво спросил я. Ранее я отказался от подобной идеи, но теперь мне кажется, стоит к ней вернуться. Если повезет, смогу найти какие-то подсказки или просто ценные знания. Ведь не исключено, что в книгах может быть написано нечто, понятное лишь людям из иного мира, знакомым с ММОРПГ.

- Если тебе так интересно, можешь поискать вон там, – сказала Ирис, махнув рукой в сторону стеллажей с книгами.

А ведь точно, как я сразу не догадался? С чего я решил, что вся библиотека посвящена лишь алхимии. Не говоря уже о том, что раз герои связаны с навыком и кубом, их упоминание будет естественно даже в специализированных книгах. Уставившись на сотни книг, я стал прикидывать, как в таком количестве суметь найти необходимое. Что ж, это весьма скрасит мое пребывание в деревне, пока девушка выздоравливает. Конечно, не факт, что я найду нечто…

- Может, вернёмся к алхимии? – вывел меня из раздумий недовольный голос Ирис.

Обернувшись, я увидел её раздраженно-обиженное выражение лица. Пожалуй, тут я не совсем удачно поступил… героев-то она ненавидит, а алхимию любит, и тут на контрасте я действительно мог её разозлить.

- Что мне нужно делать? – спросил я, приветливо улыбаясь и надеясь, что к Ирис вернётся доброе расположение духа.

- Положи ладонь на куб, – пробурчала девушка, но уже куда менее недовольным тоном. По всей видимости, её желание показать мне алхимию столь высоко, что вытесняет любой негатив.

Я придвинулся поближе к кубу и девушке и, следуя её указаниям, положил на него сверху руку. Ничего особенного не произошло, если не считать, что грани куба вновь засияли. Я вопросительно взглянул на Ирис, и в тот же миг перед глазами возникло незнакомое меню, а поверхность под ладонью завибрировала. От неожиданности отдернув руку, я уставился на куб. Последний щелкнул, и его верхняя стенка разделилась на четыре треугольника, которые раскрылись, подобно цветку и, съехав вниз, прислонились к бокам.

Внутри куб оказался поделён на две половины. В первой я обнаружил множество узких вертикальных ячеек, их насчитывалось пять рядов по десять штук – то есть, пятьдесят в сумме. Другая же половина куба ничего из себя не представляла – просто пустое пространство. Разве что на стенках виднелись различные символы, но тех хватало и снаружи.

Закончив осмотр куба, я переключил внимание на меню. В нем оказалось всего три строчки: мне предлагали приступить к созданию, ознакомиться с историей или завершить работу. При выборе первых двух пунктов я получал лишь чистое меню. Тем временем Ирис меня отвлекла требованием выложить из кошеля все её вещи.

Радуясь возможности, наконец, избавиться от целой горы ингридиентов – в особенности от оставшихся личинок. Последние, кстати, всё ещё слегка шевелились. Я принялся захламлять один из свободных столов собранными Ирис травами, стараясь не повредить растения при перемещении.

Девушка же тем временем быстро сортировала и раскладывала ингридиенты по различным посудинам. Несмотря на то, что последнее время мы не слишком часто отвлекались на сбор трав, набраться их успело прилично. Кажется, я знаю, чем будет заниматься Ирис, пока не

поправится. Хотя она говорила, что не хочет надолго здесь задерживаться.

Закончив сортировку, девушка принялась засыпать, заливать и заталкивать ингридиенты в ячейки куба. Не прошло, наверное, и десяти минут, как больше трети из них стали заняты.

- Теперь попробуй что-то создать, – сказала Ирис.

Я выбрал нужный пункт и увидел, что в этот раз меню далеко не пустое:

Зелье малой регенерации

Ячейка 2 – 63.87%

Ячейка 6 – 18.32%

Ячейка 11 – 9.21%

Расход маны: 25

Создать

Зелье ночного взгляда

Ячейка 3 – 7.10%

Ячейка 6 – 29.62%

Ячейка 9 – 62.99%

Ячейка 10 – 55.01%

Расход маны: 40

Создать

Зелье огня

Ячейка 3 – 22.16%

Ячейка 5 – 37.66%

Ячейка 7 – 29.34%

Ячейка 11 – 35.05%

Ячейка 13 – 20.60%

Расход маны: 40

Создать

Зелье спокойствия

Ячейка 4 – 35.78%

Ячейка 5 – 51.97%

Ячейка 6 – 7.32%

Ячейка 9 – 24.08%

Расход маны: 30

Создать

Вариантов для крафта оказалось куда больше, чем я ожидал, учитывая мой уровень навыка. И кое-что меня весьма заинтересовало:

- Ночной взгляд – это то, что я думаю? Он позволит видеть в темноте?

- Да, но зелье неприменимо из-за опасности использования. Выпив его, ты и впрямь сможешь четко видеть во тьме, но любой яркий свет ослепит тебя на длительное время.

- Ясно, – разочарованно пробормотал я, после чего задал следующий вопрос: – Номер ячеек и проценты обозначают, какое количество ингридиентов и откуда будут использованы при создании?

- Верно, – хмыкнула Ирис с довольным видом.

Отбросив “ночной взгляд”, я обдумал остальные варианты и выбрал зелье огня, решив, что последнее время оно неплохо так помогало и лишним явно не будет. Я несколько раз нажал “создать”, но так ничего и не произошло. Я попробовал потыкать в другие зелья, но получил точно такой же результат.

- Ничего не выходит. Мне не хватает навыка алхимии? – спросил я.

- Нет. Тебе не хватает сосуда для зелья, – насмешливо улыбнулась девушка и опустила несколько колб в пустую часть куба.

Могла бы и раньше это сделать, откуда мне знать-то про этот факт? Видимо, ей нравится показывать свое превосходство надо мной – героем.

В этот раз стоило мне коснуться “создать”, как на месте кнопки возник таймер в минуту, а куб пришёл в движение. Верхняя часть его закрылась, а символы на поверхности принялись мигать разными цветами, в то время как в меню тикали секунды. Как только минута истекла, куб вновь раскрылся, и я увидел, что одна из колб более не пуста.

Я прикоснулся к ней кончиком пальца и, убедившись, что она не раскалена, вытащил наружу. Внутри сосуда, заполняя его примерно на треть, плескалась красная жидкость. Я слегка

тряхнул её, наблюдая за тем, как содержимое стекает по стенкам.

- Лучше ты так больше не делай, – прокомментировала Ирис. – Это может быть опасно.

- Оно взрывоопасно? – спросил я, поспешно ставя колбу на стол.

Всё же это было зелье огня… а я ведь даже не хотел трясти, само как-то на автомате вышло.

- Нет, но бывают и такие. Алхимия требует осторожности и внимательности, иначе даже с помощью куба ты долго не протянешь. Так что, если ты в чем-то не уверен, лучше этого не делать.

Кивнув, я вернулся к меню. Теперь в зелье огня отображались куда более высокие проценты. Также они изменились и в прочих рецептах, в которых ячейки пересекались. Похоже, проценты высчитывались от текущего количества ингредиентов. То есть, если засыпать полную ячейку, то вычтет лишь малую часть для крафта, а если вложить составляющие только на одно зелье, то использует 100%.

Следующим я решил создать зелье малой регенерации. Последовал точно такой же процесс с минутным таймером за тем исключением, что израсходовал я меньше маны. Когда зелье приготовилось, я обнаружил, что теперь для создания доступны только три рецепта. Видимо, если для зелья недостаточно ингредиентов, то его не видно в списке. А значит, вполне вероятно, что это далеко не все доступные на моем уровне рецепты. Похоже, алхимия и впрямь может оказаться куда более обширной, чем я предполагал.

А ведь создатель куба предельно упростил её использование. Достаточно всего лишь засыпать нужные ингридиенты, и волшебный аппарат сам отмерит пропорции, сам смешает, разогреет и напитает маной (ну, или что там нужно делать для создания зелий?). В теории, имея куб большого объема и прокаченный навык, можно даже искать неизвестные рецепты – просто забивать ячейки разнообразными ингредиентами и смотреть, не открылось ли чего в меню.

Достав из куба свое новое творение, я сразу же поставил его на стол, и лишь после этого принялся рассматривать. В этот раз вышла мутноватая жидкая субстанция, напоминающая сильно разбавленное водой молоко. Разве хилки не должны быть красными? Ну, хотя это зелье регенерации, а не лечебное.

- И каково чувствовать себя алхимиком? – усмехнулась Ирис.

- Даже не знаю… в играх я вообще любил крафт, – не задумываясь над ответом сказал я, всё ещё пялясь на колбы.

- Что? Какие игры? – спустя несколько секунд недоуменно спросила девушка.

- Нуу… – протянул я, задумавшись. Объяснить ей, никогда не игравшей в РПГ, да и вообще не представляющей, что такое компьютер – сложная задачка. Такое повествование серьезно затянется, да и, наверное, не стоит забивать ей голову. Сложно предсказать, как Ирис среагирует на то, что Эферон, возможно, ненастоящий мир, она сама – лишь строки кода, и её жизнь началась всего несколько недель назад. Хотя в эту версию, я и сам, наверное, уже не верил. Но когда-нибудь я ей расскажу, пусть поразмышляет, пофантазирует – наверняка ей будет интересно. Однако не сегодня, сейчас мне хотелось бы сосредоточиться на алхимии и на изучении библиотеки. Да и разозлится ещё – чего это я о себе возомнил, наглый герой.

- Да в прежнем мире было кое-что подобное… – расплывчато я сообщил. Иными словами, я

хотел сказать, что это довольно увлекательное занятие, но мне предстоит многому научиться.

- Это точно, – одобрила Ирис мой вывод. – Где-то на нижних полках здесь есть несколько книг по введению в алхимию.

- Хорошо, я поищу. А пока можешь мне дать ещё сосудов? У меня осталось прилично маны.

- Хватит пока с тебя. Тебе всё ещё нужно развивать магию света, а к алхимии вернёшься, когда чуть больше о ней узнаешь, – строго сказала девушка, оттесняя меня от куба.

Вздохнув, я закрыл меню, тем самым спровоцировав и закрытие куба, после чего направился в сторону стеллажей.

- Эй, ты зелья свои забыл, – Ирис подошла ко мне и сунула в руки колбы.

- Но я ведь делал их из твоих трав, – возразил я.

- Всё равно они принадлежат тебе. Можешь сам проверить, – отмахнулась Ирис. – Только не забудь их закупорить, вон там на столе есть затычки.

Вначале я не понял, что она имеет ввиду, но потом сообразил – должно быть, система сочла зелья моими. И действительно, они значились у меня в списке предметов. Хотя это и не слишком логично: куб чужой, ингридиенты чужие, однако результат крафта – мой.

Я нашёл затычки и как следует закупорил колбы, после чего спрятал их в кошель. Затем я направился в сторону стеллажей, собираясь заняться поисками информации. Думаю, времени на это у меня будет достаточно – Ирис вовсю возилась с кубом, явно намереваясь остаток дня провести за алхимией.

http://tl.rulate.ru/book/5596/191891