

Запугав уговорив местного знахаря, Клэйну удалось получить миссию по сбору редкой травы "Астры ночного неба" и навыки "Опознание ингредиентов" на пару со "Сбором трав". На удивление, у этого задания не было странного двойного дна, как у двух предыдущих. Однако, стоило мальчику подумать, что таинственная "система" прислушалась у его крикам, та поспешила исправить недоработку.

Кузнец Хежик, поддавшись харизме юного мага, дал тому задание "Лучший нож", предлагая испытать кинжал во время своих путешествий и купить его вернувшись (денег у мальчика не было, а у кинжала имелась приписка "может использоваться в качестве инструмента для снятия шкур", а потому он приложил массу усилий, чтобы получить такое задание). Но система решила художественно вмешаться в содержимое миссии.

Получено задание "Лучший Нож".

"Проведите испытания кинжала Хежика во время своих странствий, а после честно ответьте кузнецу, хорош ли его нож и заплатите за него. Цена ножа (по мнению изготовившего его мастера) 18 коре. Награда: (при условии похвалы ножа после испытания и оплаты полной цены) Скидка на услуги Хежика 1-7% (в зависимости от эффективности похвалы) 100-150 репутации Рикланского Лесного Союза (в зависимости от эффективности похвалы). 1000 опыта. Награда: (при отказе оплатить нож или негативном описании ножа) Повышение цен на услуги Хежика 2-15%. 1000 опыта. Награда: (При выполнении особого условия - Вы должны провести расследование и найти дом Хежика, попасть туда в его отсутствие, убить всех внутри и оставить множественные порезы (не менее тридцати) на членах его семьи с помощью полученного кинжала, после чего, не выдав себя, вернуться к Хежику, похвалить его нож и заплатить за него полную цену) Нож, полученный от Хежика превратится в Лучший Нож Хежика. -2000 репутации Рикланского Лесного Союза. 3000 опыта. Новый навык "Семейные узы"."

Лучший Нож Хежика

Волшебный-Проклятый

Требует 30 уровень.

Требует Ловкость 40.

Требует Интеллект 20.

Наносит 25-70 физического урона.

Наносит 10-15 психического урона.

Понижает Харизму на 20.

"Наносит дополнительно 70-90 злого урона цели, если за последние десять минут поражал кровного родственника данной цели.

Накладывает на цель Оковы Вины (снижает скорость движений на 30% от абсолютного значения), если за последние десять минут поражал кровного родственника данной цели.

Может использоваться в качестве инструмента для снятия шкур."

Навык "Семейные Узы" (Проклятый) (Уровень 1).

"При активации данного навыка на цель, вы можете увидеть всех кровных родственников данной цели в радиусе 60 метров. Интенсивность свечения показывает степень родства. При росте уровня повышается радиус действия.

Длительность при активации с панели: не ограничена.

Перезарядка при активации с панели: отсутствует.

Затраты на активацию отсутствуют."

Мысленно высказав местным небесам все, что он думает о таких наградах, Клэйн покинул кузницу. По всей видимости, кузнец был последним местным торговцем. К счастью, мальчик все же разжился ножом без местных денег, что тоже было неплохо, поскольку за мусор, добытый им ранее из кабанов, он выручил всего один коре. Теперь, обладая всем необходимым, он мог отправиться на выполнение заданий.

Покинуть крепость было не сложно. По всей видимости, вся стража уже получила приказ пропускать его, а потому не создавала проблем. Выйдя наружу, мальчик сверился с "картой", еще одним фрагментом системы и направился туда, где, предположительно, могли расти нужные ему по миссии знахаря цветы. Путь был достаточно неблизкий, и по дороге ему встретилось несколько противников. К несчастью, не кабанов. Это была группа из трех волков. Конечно, победить их не составило проблемы с поддержкой основного тела:

"Журнал боя:

"Неизвестный волк погибает при невыясненных обстоятельствах. Наибольший вклад по урону: Клэйн Аврис - 55 единиц урона (22%)."

Получено 918 опыта.

Повышен уровень.

"Неизвестный волк погибает при невыясненных обстоятельствах. Наибольший вклад по урону: Клэйн Аврис - 49 единиц урона (19%)."

Получено 918 опыта.

"Неизвестный волк погибает при невыясненных обстоятельствах. Наибольший вклад по урону: Клэйн Аврис - 52 единицы урона (20%)."

Получено 918 опыта.

Повышен уровень."

Получив десять очков характеристик, юный маг вложил их в дух, как и все предыдущие, доводя этот показатель до 44 (два очка было получено в ходе медитаций и использования магии, два были "врожденными", а сорок - за уровни). Кроме того, за время, пока он бежал к нужному месту, наконец то увеличилась на единичку его Выносливость, достигая 3 единиц. Благодаря этому и его уровню, общее значение здоровья мальчика стало равно 120, а запаса сил - 30.

Таким образом, в основном избегая врагов с помощью основного тела и сразившись только с одной группой волков, Клэйн достиг зоны, отмеченной на карте, как Древний Лес. Именно здесь должны были расти Астры Ночного Неба. Но найти их оказалось не так уж и просто. Прочесав изрядный кусок леса, юный маг не нашел и следа этого загадочного растения. Постепенно наступила ночь и на небе одна за другой начали загораться звезды. К счастью, магическое зрение и звездный свет делали местность вокруг достаточно различимой. Потому, перекусив поджаренной волчатиной, мальчик продолжил поиски. Внезапно, он увидел на поляне нечто, излучавшее серебристый свет. При более близком рассмотрении, это оказался цветок с темными лепестками, покрытыми светящимися искрами, будто, это растение отражало ночное небо.

Применив навык "Опознание ингредиентов", Клэйн получил очередную панель с информацией:

Астра Ночного Неба

Магический ингредиент, Растение

"Таинственный цветок, найти который можно только ночью. Излучает звездный свет."

Прочитав это описание, начинающий гербалист выругался в адрес знахаря, "забывшего" сообщить ему, что цветок имеет смысл искать только ночью, после чего попытался "собрать" растение. Аккуратно подрезав ножом корень так, чтобы извлечь как можно больше, мальчик уже было обрадовался успеху, как вдруг растение прямо у него в руках высохло, и стало называться "Испорченная Астра Ночного Неба", поменяв категорию на "мусор". Журнал боя же заявил, что "навык "Сбор трав" потерпел неудачу".

Обозленный случившимся, юный маг вновь принялся искать чертовы астры в тех местах, где уже искал днем. Конечно же, ночью они там обнаружались, но только третью "астру" ему удалось "собрать" успешно. А нужно их было десять. Продолжая яростно ругаться, Клэйн искал и "собирал" нужные цветы большую часть ночи. К его огромному разочарованию, в этой части леса даже не было врагов и потому выместить свою ярость ему тоже не удалось. Так или иначе, к рассвету он, наконец-то, собрал все десять "астр", после чего направился выполнять задание с кабанами. Тем более, требовалось выполнить еще и условия "Лучшего Ножа", заполнить процентную шкалу "испытания", нанося раны этим оружием.

Теперь начинающий охотник направлялся к уже знакомым землям, в которых обитали Дерзкие Кабаны (ранее отображавшиеся в его "Журнале Боя", как "Неизвестные Кабаны"). Уничтожив в пути еще две группы по три волка и достигнув 11 уровня, через половину дня он оказался в зоне обитания своих старых знакомцев.

Само по себе, убийство кабанов не стало бы проблемой, однако, было необходимо еще и "испытать" нож Хежика. Потому поймав кабана магическими щитами, мальчик принялся сжимать окружение щитов, пока те не лишили животное подвижности и лишь затем, открыв щель со стороны хвоста, принялся полосовать толстую, покрытую шерстью, шкуру своим ножом. Конечно, "Журнал боя" выдал издевательскую цепочку из нулей, намекая, что таким методом ему не нанести ущерба врагу, однако, тем не менее, ему удалось на треть заполнить шкалу испытания ножа. Дальше та никак не заполнялась, намекая на то, что десять ударов на существо - это предел. Прикончив кабана и получив свои заслуженные 1224 опыта, пару кусков мяса и всякий мусор, включающий "испорченную шкуру дерзкого кабана", юный маг направился на поиски следующего.

К концу дня ему удалось найти и убить еще четырех кабанов, принесших, в сумме, восемь кусков мяса, шесть клыков, 4 косточки, еще две "Не до конца переваренные лапки кролика", 2 "Шкуры Дерзкого Кабана" и "Заношенные штаны", дающие -5 к Харизме. Ну и, конечно, 4896 опыта, обеспечившие ему 12 уровень. Скорость прогрессии уровней явно быстро падала, что огорчало. Зато, наконец-то, вырос уровень его основного заклинания "Дикий огонь, всплеск".

Заклинание Дикий Огонь, всплеск (самоосвоение) (Заряжаемый) (уровень 2)

Продолжая рискованные эксперименты, вы, опираясь лишь на свое воображение и силу воли, усовершенствовали свой контроль над стихией огня. Используя данное заклинание, вы, затрачивая каждую секунду 10 единиц маны, наращиваете заряд огня, затем выпускаемый при завершении зарядки или истощении запаса маны на дистанцию до пятнадцати метров в форме узкой волны. Наносит первой цели на пути 14-19 урона за каждую секунду зарядки. Заклинание нестабильно и при более, чем шести секундах зарядки, каждую секунду имеет увеличивающийся на 10% шанс самопроизвольной детонации. С ростом уровня, затраты маны, урон, эффективность преобразования и длительность безопасной зарядки растут.

Длительность при активации с панели: 1-6 секунд.

Перезарядка при активации с панели: 2 секунды.

Затраты на активацию составляют 10 единиц маны в секунду.

Требует Интеллект 15 для активации с панели."

С новыми требованиями к Интеллекту, использование навыка с панели стало невозможным, однако, поскольку Клэйн и так пользовался им только самостоятельно, то это не стало проблемой. К тому-же, использование заклинаний без панели постепенно повышало и интеллект, уже дав ему две единицы.

Посмотрев на две жалкие шкуры в инвентаре, мальчик вздохнул. Оставалось добыть еще 18.

<http://tl.rulate.ru/book/58749/1584373>