

Поджарив и съев кусок волчатины, Клэйн уселся в траву и принялся медитировать, вращая энергию по телу, восстанавливая ману и избавляясь от состояния "усталости". Через некоторое время, согласно системным часам, это было 34 минуты, перед его глазами всплыла панель с сообщением:

"Улучшен навык: Малая циркуляция маны (самоосвоение) (уровень 3)

"Вы улучшили свою способность стабильно вращать поток магической энергии по телу. Пока действует циркуляция, скорость регенерации жизненной энергии повышается на 9%, скорость регенерации магической энергии повышается на 9%, скорость регенерации запаса сил повышается на 15%. С ростом уровня, предоставляемая навыком регенерация и длительность становятся выше.

Длительность при активации с панели: 3 минуты.

Перезарядка при активации с панели: 1 минута.

Затраты на активацию отсутствуют."

Клэйн хмыкнул и подумал "Еще уровнем двадцать и этот навык станет хоть немного полезным". На данный момент, очевидно, предоставляемые циркуляцией бонусы не казались ему особенно ценными. Впрочем, её использование медленно, но повышало Дух с Интеллектом, что не позволяло просто забыть о ней. Вздохнув, юный маг закрыл глаза и продолжил медитировать, поскольку запасы его маны еще не были полны.

Через еще, примерно, двадцать минут, он восстановил всю ману и, опираясь на разведку основным телом, направился к следующему кабану...

За следующие три дня начинающий герой истребил еще почти половину сотню кабанов, и наконец-то набрал нужное количество шкур. В процессе, уровень Охоты и Всплеска вырос до третьего, навык магического зрения до второго (для тренировки Клэйн принялся охотиться с закрытыми глазами и это, по всей видимости, стимулировало рост навыка), а циркуляция - до пятого. Дух повысился еще на 3 единицы, Выносливость на 1, а Интеллект на 2. Кроме того, мальчик получил два достижения:

"Злобный Гений (уровень 1)"

"Вы подстроили гибель более, чем пятидесяти существ с помощью своих коварных и чудовищных методов. Череду загадочных и необъяснимых смертей следует за вами, обгоняемая лишь вашей пугающей славой. Доступен класс Конструктор. Интеллект +5%. Отношение различных служб правопорядка снижено."

"Убийца Кабанов (уровень 1)"

"Убив полсотни существ этого рода, вы стали известны своей ненавистью к роду свинному. Каждый обладатель пяточка и копыт знает, что вы его враг и опасается вас. Урон по всем кабанам и свиньям повышен на 5% (на 2.5%, если это босс). Свиньи и кабаны наносят вам на 7% меньше урона (на 3.5%, если это босс)."

Накопив 45 нераспределенных очков, юный маг задумался на тем, что он должен прокачать. После некоторого размышления, 30 очков было направлено в Интеллект, чтобы в будущем получить возможность изучить хоть какие-то базовые заклинания, а 15, очевидно, в Дух, повысив его до 77.

Особо разочаровывающей частью проведенной охоты была добыча. С сорока с лишним кабанов удалось (кроме шкур) добыть ошметки шкур, испорченные шкуры, клыки, кости, мясо, пять "мусорных" предметов и еще шесть "полупереваренных кроличьих лапок".

При этом ни единого кролика за все это время мальчику не попало. То ли их всех сожрали кабаны, что маловероятно, учитывая тот факт, что на месте убитых кабанов, через не слишком большой промежуток времени, появлялись новые, то ли эти лапки возникали внутри кабанов сами, что звучало достаточно абсурдно по меркам нормальных миров, но вполне реалистично для этого. Ну, или, кролики невероятно хорошо скрывались, ускользая даже от магического зрения.

Обдумав эти, несомненно, важные вещи, Клэйн нашел на карте крепость Риклан и отправился в её сторону, дабы сдать задания и поискать новые. Хотя, конечно, его изрядно смущало обещанное за них количество опыта, смотрящееся на фоне необходимого ему для уровня весьма жалко. Впрочем, мальчик делал эти задания ради репутации и местной валюты, потому, слишком сильного разочарования не испытывал. Исхитрившись по дороге не столкнуться с врагами, к следующему дню он дошел до своей цели.

После некоторого времени блужданий по лестницам и переходам, юный маг оказался в торговом районе, после чего направил свои стопы в Живые Доспехи, к Риаже. Подождав, пока та закончит торговаться с каким-то пушистым клиентом, герой-кабаноборец подошел к торговке и заговорил:

Вы, как всегда прекрасны, о мудрейшая Риажа! После долгих и тяжелых скитаний я вернулся и принес то, о чем вы просили! Взгляните на эти превосходные шкуры и вы поймете, сколько слез я пролил, добывая их, сколько я исходил чащ, рощ и лесов в погоне за лучшим товаром! - Во время своей речи, Клэйн выкладывал из инвентаря шкуры, пока не добыл все двадцать, после чего продолжил. - Надеюсь, это станет основанием для нашей дружбы? Я готов свернуть горы, чтобы стать другом вам и союзником вашему народу!

Риажа в легком испуге и растерянности осмотрела шкуры. Тут были только первоклассные экземпляры. Очевидно, что чужеземец убил куда больше кабанов, чем 20, чтобы получить их. Однако, очевидно, она сама виновата, что сформулировала задание подобным образом. Тяжело

вздохнув и мысленно извинившись перед погибшими животными, Риажа натянуто улыбнулась и ответила:

-Конечно, господин Клэйн. Эти шкуры превосходны. Я даже удвою плату за них. Я тоже... надеюсь... на дружбу между вами и моим народом. Возьмите свою награду. - Закончив говорить, торговка отсчитала 4 больших медных монеты по 10 коре и передала страннику.

"Выполнено задание "Шкуры для Риажи". Получено 2040 опыта. Получено 250 репутации с Рикланским Лесным Союзом. Получено 40 коре."

- К сожалению, пока у меня нет для вас новых поручений. Мне нужно вместе с моим помощником заняться шкурами. Попробуйте поискать поручения в Общественном Квартале, это на втором этаже крепости, с правой стороны от выхода с главной лестницы.

Понимающе кивнув, юный маг отправился к следующему торговцу, удосужившемуся дать ему миссию, по дороге отложив две монеты из инвентаря в карман. этим торговцем оказался кузнец Хежик. Войдя в кузницу с широкой улыбкой на лице, Клэйн направился прямо к самому кузнецу, который, к своему сожалению, не был занят в этот момент, вместо этого стоя за прилавком.

- Уважаемый Хежик! Ваш нож просто превосходен! Его баланс, красота и эффективность не знают себе равных! Кто знает, стоял бы я сейчас перед вами, если бы не это замечательное оружие? Вот, возьмите оплату, вы сделали для меня скидку, установив цену всего в 18 коре, но, на мой взгляд, даже изначальная цена в 20 коре занижена. К несчастью, у меня есть только 20 коре и я их с радостью передаю вам. - Сказав это, юный пройдоха вытащил из кармана две большие монеты и протянул кузнецу.

Тот с застывшим взглядом принял их. Только через пару вдохов Хежик пришел в себя, потряс головой, после чего с неубедительной улыбкой ответил:

- Приятно слышать похвалу от понимающего существа. И еще приятнее видеть честность в наши времена. Приходите в любой день и я постараюсь найти или изготовить нужные вам товары.

"Выполнено задание "Лучший нож". Получено 1020 опыта. Получено 250 репутации с Рикланским Лесным Союзом. Получено 10% скидка на услуги Хежика. Отношение Хежика улучшено до нейтрального. Доступно вариативное задание Шахты Заката."

- Раз уж вы здесь, не желаете ли взяться за еще одно задание? - Вдруг поинтересовался кузнец, обогнав своего собеседника, уже собиравшегося начать клянуть какое-нибудь поручение. - На днях не пришла очередная партия металла из Закатной Шахты. Отправленные туда разведчики обнаружили, что все шахтеры и вспомогательные работники пропали. Опасаясь заблудиться и сгинуть в глубинах подземелий, они вернулись в крепость и уведомили Аралжа, нашего лидера. Мы торгуем металлом с другими крепостями и используем его для создания массы нужных вещей, а потому не можем потерять эти шахты. Я слышал, что странники куда сильнее простых

воинов, быть может, вы можете нам помочь и выяснить, что случилось с шахтерами и шахтой? А при возможности - очистить их от новой угрозы.

Удивленный подобной инициативностью кузнеца и заподозрив злые намерения, мальчик все же решил принять задание:

- Конечно, я помогу вам! Беда рикланского народа - это и моя беда. Как я могу отвернуться от своих друзей в момент опасности?!

Получено задание: "Шахты Заката".

"Данное задание имеет три отдельных части, за каждую из которых предусмотрена награда. Чем больше частей будет выполнено перед завершением задания, тем больше будет дополнительная награда.

Часть первая - изучить Закатные Шахты и обнаружить причину исчезновения шахтеров. Награда: 20 коре. 2000 опыта. 100 репутации Рикланского Лесного Союза.

Часть вторая - найти шахтеров и, если они живы, вернуть их в Крепость. Награда: 40 коре. 6000 опыта. 200 репутации Рикланского Лесного Союза.

Часть третья - устранить опасность в закатных шахтах. Награда: 100 коре. 11000 опыта. 400 репутации Рикланского Лесного Союза.

По мере выполнения задания, задачи могут измениться или дополниться.

Дополнительная награда вариативна и зависит от способа выполнения и степени завершенности задач."

Попрощавшись с кузнецом и уверив его в том, что приложит все возможные и невозможные усилия, Клэйн отправился к последнему из тех, кто дал ему задания.

<http://tl.rulate.ru/book/58749/1587101>