Следующий коридор был немного длиннее предыдущего, и в нем было подозрительно мало грибов. Это означало, что узкий проход был погружен в кромешную тьму. Не то чтобы это имело большое значение для Джейка с его сферой.

Пока он шел, он вспомнил, что к нему вернулись его навыки. Он достал кинжал, который получил во второй комнате испытаний, и идентифицировал его.

[Кинжал Кровопролития (общий)] - кинжал, созданный древним давно умершим культом, предназначенный для жертвоприношений. Чары: Любые порезы, нанесенные этим клинком, кровоточат сильнее, дольше и труднее поддаются лечению.

Зачарование объясняло, почему кровь шла так обильно, когда он порезался. Он отложил кинжал, продолжая идти по коридору.

Пройдя пару минут, он свернул за угол и увидел вдалеке источник света. Но это был не голубой свет, к которому он привык, а "нормальный" свет - оранжевый/беловатый. Ну, технически, свет - это комбинация всех цветов цветового спектра. Важно то, что это был свет с цветами, отличными от синего.

Он ускорил шаг и вышел из коридора в новую комнату.

Она была не такой, как он ожидал. Она выглядела как старая библиотека или, возможно, офис. Вдоль стен стояли книжные полки, заставленные старыми книгами в кожаных переплетах. В центре комнаты стояли стул и стол с несколькими письменными принадлежностями.

В стене напротив входа была старая деревянная дверь. Поскольку системных сообщений пока не было, он подошел к одной из книжных полок и попытался достать книгу, но натолкнулся на какой-то невидимый барьер.

Он попытался сделать это с парой других книжных полок и получил тот же результат. Он также попытался передвинуть бумагу и маленький стаканчик с карандашами и ручками на столе. И к тому, и к другому он не смог прикоснуться из-за того же барьера. Не найдя больше ничего интересного, он вошел в единственную дверь в комнате.

Перед ним открылся небольшой, относительно обычный коридор с пятью дверями, по две с каждой стороны коридора и одна в конце. Первая дверь, которую он открыл, вела в комнату, в которой стояла кровать. Остальная часть комнаты была абсолютно пустой, здесь были только небольшой деревянный стол и стул, а также комод и шкаф. Он не смог открыть комод и шкаф, встретив еще один невидимый барьер.

Выйдя из комнаты, он закрыл за собой дверь и открыл следующую. Эту можно было описать только как средневековую ванную комнату, в которой почему-то были установлены современные душ и туалет. Он вошел в комнату и попробовал спустить воду в туалете, что, на удивление, получилось. Итак, древний забытый храм в подземелье с водопроводом. Все ясно.

Третья комната, в которую он вошел, находилась в конце коридора, и то, в чем он оказался, было не совсем тем, что можно назвать "комнатой". Это было больше похоже на адскую пещеру. Грибы. Повсюду грибы. Не только синие, сияющие, но и другие, менее зловещие.

Пещера не была закрыта и имела еще один выход рядом с деревянной дверью. Джейк вышел через вышеупомянутый выход и оказался в небольшом огороженном стеной саду. Повсюду росли цветы, странного вида трава и кустарники, многие из которых он уже видел раньше в обучающем лесу. Был даже небольшой пруд с различными водными растениями.

Сад был обнесен стеной, но стена эта, как казалось, простиралась в бесконечность. Над садом висела миниатюрная версия искусственного солнца, увиденного им в лесу, излучающая тепло и свет. Джейк на мгновение растерялся: он помнил, что, когда он вошел в подземелье испытаний, был поздний вечер, и, судя по отсчету таймера, с тех пор прошла всего пара часов.

Покачав головой над странным садом, он вернулся через пещеру в четвертую комнату. Эта комната была похожа на старую лабораторию. Не на современную, а на лабораторию сумасшедшего ученого 1600-х годов. Это было похоже на воплощение мечты безумного химика.

Здесь были ступки и песты, колбы, алембики и множество других инструментов и материалов. В комнате также стояли открытые бочки с тем, что казалось водой. Сбоку стояли закрытые шкафы, которые тоже нельзя было открыть из-за барьера.

Когда он вышел из комнаты и направился к следующей, он задумался, что именно система хотела от него. Никакого вызова не было предъявлено, и никакой путь вперед не был известен. Это место больше походило на жилой квартал, чем на испытательный полигон. Может быть, вызов состоит в том, чтобы найти вызов?

Открыв пятую дверь, он оказался в другом зале, похожем на те, в которых он проходил испытания ранее. В центре комнаты стоял пьедестал. Он подошел к нему и обнаружил на нем отпечаток руки. Он посмотрел на свою руку и быстро сопоставил отпечаток.

Он положил руку на отпечаток, и тут же его чувство опасности вспыхнуло, когда черный шип пронзил его насквозь, прежде чем он успел среагировать. Он вскрикнул от боли и попятился назад, а в комнате раздался грохот.

Перед пьедесталом начала подниматься новая платформа. Однако Джейк едва успел обратить на это внимание, глядя на дыру в руке и видя маленькие, едва заметные черные линии, расползающиеся по венам на руке. Подавив панику, он бросился к вновь поднявшейся платформе. Не нужно было быть гением, чтобы понять, что он был отравлен.

На платформе лежала книга. Книга была массивной, гораздо массивнее всех книг, которые Джейк когда-либо видел раньше. На обложке была изображена маленькая змея. Та самая змея, которую он видел на символах и фреске. Он попытался открыть книгу, так как система наконец-то что-то сделала.

Задание подземелья: Станьте алхимиком Малефической Гадюки и излечитесь от яда, протекающего по вашим венам, прежде чем он вспыхнет и убьет вас. Яд будет оставаться в спящем состоянии в течение 30 дней, не оказывая никакого влияния на участника в течение этого периода.

Отказ от профессии приведет к тому, что претендент будет полностью восстановлен и возвращен в зону обучения. Все награды будут сохранены, а все предметы возвращены.

Вылечить себя от яда 0/1

Оставшееся время: 30 дней.

Стать алхимиком Малефической Гадюки?

ДА/НЕТ

Он был ошеломлен сообщением. Профессия? Надпись N/A на странице его статуса раздражала его уже давно, но он не ожидал, что ему предложат профессию таким образом. Это был первый способ получить профессию, который он увидел с момента внедрения в систему, и он сомневался, что это была обычная профессия. Алхимия? У него не было никакого опыта в этой области за пределами игр.

Он был довольно хорош в современном эквиваленте, химии, еще в школе, но никогда не занимался этим на более высоком уровне. Он также сильно сомневался, что знания о химических соединениях могут быть полезны, учитывая, что магия - это все-таки магия и все такое.

Временной лимит также составлял 30 дней. Если посмотреть на его только что уколотую руку, было совершенно очевидно, откуда взялся яд. Рана уже зарубцевалась благодаря его высокой живучести, и он не чувствовал никаких изменений.

У Джейка также был вариант просто бросить все и вернуться в лес. Это был самый безопасный вариант. Он исцелился бы, ушел с новым кинжалом и бонусом к силе воли. О, и куча дерьмовых синих грибов, а также десять чуть более приятных серебряных грибов.

Не то чтобы он потратил много времени на все это.

Но он был тем, кто приветствовал вызов. Ему нужна была профессия, и если эта профессия хоть как-то связана с тем сокрушающим небеса драконом, она должна была быть могущественной. Книги и игры в жанре фэнтези давно приучили его безоговорочно считать драконов высшими существами.

Без дальнейших колебаний он принял вызов.

Вы получили профессию Алхимика Малефической Гадюки.

И с этим сообщением все на мгновение потемнело. Голова Джейка словно раскололась, в сознание хлынул поток информации, гораздо больший, чем когда он получал класс лучника.

Это длилось всего несколько секунд, но ему показалось, что прошло несколько часов, прежде чем это наконец прекратилось, оставив его с сильной головной болью и большим количеством системных сообщений. Ему потребовалось еще несколько секунд, чтобы собраться с мыслями; головная боль тоже утихала. Когда ему стало легче, он наконец открыл описание своей новой профессии.

Алхимик Малефической Гадюки - Алхимик Малефической Гадюки может соединять природные богатства мира, делать зелья, пилюли, трансмутировать один материал в другой, а также множество других мистических средств, которые еще предстоит открыть. Этот редкий тип алхимика специализируется на приготовлении ядов. Из ремесла, классически приносящего восстановление и улучшение, Алхимик Малефической Гадюки несет боль, порчу и смерть. Бонусы к характеристикам за уровень: +2 ЖИВ +2 МУД +1 СВ +1 СТК +2 Свободных очка.

Описание алхимика было очень похоже на то, что он себе представлял. Он предполагал, что у него есть способность делать зелья, основываясь на своем опыте прохождения некоторых онлайн-игр во время учебы в университете. Трансмутация также была очень классическим приёмом алхимиков. Возможно, однажды я даже сделаю философский камень, пошутил он про себя.

Но на этом знакомые черты заканчивались; последняя часть описания немного отличалась. В этом варианте профессии алхимика основное внимание уделялось ядам. Все описание было очень зловещим, но, опять же, оно было явно создано по образцу или, по крайней мере, под влиянием змеи. Вернее, небольшой змеей, питающейся грибами, - он подумал, что речь идет о Малефической Гадюке.

Профессия также давала больше бонусов к статам, чем его класс лучника, давая в целом на два стата больше за уровень. Однако ни один из них не влиял непосредственно на боевые действия, и он был слегка огорчен отсутствием бонуса к восприятию. Но что сделано, то сделано, он смирился с этим, и пути назад уже не было.

Он знал, что решение о выборе профессии было не таким уж незначительным. Скорее всего, оно было таким же значительным, как и выбор класса. Если не более, так как эта профессия явно не была базовой, раздаваемой налево и направо. Наконец... Джейк вынужден был признать, что мысль о том, чтобы заняться алхимией, была довольно крутой.

С этим он перешел к следующей части: Навыки. Быстро просмотрев их, он увидел, что получил пять, и начал перебирать их один за другим.

Получен навык: [*Травничество (обычное)] - Дает знания о травах, найденных во всей вселенной. Самый многочисленный источник природных сокровищ - это травы, найденные по

всему миру. Поэтому знание растений и их эффектов необходимо любому алхимику. В конце концов, алхимик должен знать, с чем он работает, чтобы создавать свои изделия. Дает способность распознавать травы с первого взгляда и правильно определять их свойства

Относительно понятный навык, и одна из причин внезапного притока информации, который он получил после получения профессии. Теперь он знал о множестве различных растений, о существовании которых раньше даже не подозревал. Мысль о том, что система может напрямую вживлять знания в голову человека, была пугающей.

Способ получения знаний был странным. Знания не были мгновенными, как, например, то, что он знал, как пользоваться луком, благодаря предыдущим тренировкам. Это было такое знание, которое, как будто, появлялось постепенно, если он думал о чем-то, имеющем отношение к навыку. Например, если он думал о том, что ему нужно растение, обладающее целебными свойствами, на ум внезапно приходило значительное количество потенциальных трав.

Покачав головой над этим откровенно тревожным явлением, он продолжил.

Получен навык: [*Варка зелья (обычное)] - варка зелий - это хлеб и масло большинства алхимиков. Зелье может стать спасителем в трудную минуту или дополнительным средством для победы над противником. Позволяет варить зелья обычной редкости и ниже. Для создания зелий необходимо иметь подходящие материалы и оборудование. Добавляет незначительное увеличение эффективности созданных зелий, основываясь на мудрости.

Получено умение: [*Создание яда (Обычное)] - В то время как большинство сосредоточивается на аспекте дарования жизни через свое ремесло, другие предпочитают ее отнимать. Позволяет создавать яды обычной редкости и ниже. Для создания ядов необходимо иметь подходящие материалы и оборудование. Добавляет незначительное увеличение эффективности созданных ядов, основываясь на мудрости.

Эти два навыка были невероятно похожи по замыслу, но сильно отличались по своим результатам. Кроме того, он не обладал большим количеством имплантированных знаний. Он кое-что понял о том, как использовать инструменты, найденные им ранее в лаборатории, но эти знания не казались ему привычными. Это было больше похоже на то, что он посмотрел обучающее видео в Интернете, знакомящее его с самыми основами приготовления зелий и ядов.

Вспоминая разговоры с Каспером, получившим базовый навык стрельбы из лука без какого-либо предыдущего опыта использования лука, тот рассказывал Джейку о чем-то подобном. Он знал, как держать лук и пускать стрелы, но не более того. Несмотря на то, что у них с Джейком был один и тот же навык, причем одинаковой редкости, Джейк значительно превосходил его в умении им пользоваться.

Вспомнив свое обучение, он повысил ранг навыка, но это повышение не сопровождалось никакими знаниями.

Единственным различием между навыками была их редкость. Поскольку уровней навыков не существовало, Джейк предположил, что эффективность умений зависит исключительно от их обладателя. Возможно, существует некая линия, где навыки повышают свою редкость в зависимости от того, насколько вы искусны, но он сомневался, что все так просто. Возьмем, к примеру, навык стрельбы из лука.

Джейк был довольно опытным лучником. Теоретически, его знания о том, как обращаться с луком, были близки к уровню спортсмена. Возможно, даже выше, так как он потратил много времени на то, чтобы изучить все самостоятельно, ведь у него не было тренера, который бы делал это за него. И все же стрельба из лука у него была только на уровне обычной редкости. Должно быть, для повышения ранга требуется что-то еще. Возможно, на это требовалось время, а возможно, нужно было достичь какого-то квалификационного порога.

Другими словами, навык давал базовое инстинктивное мастерство в его использовании, но чему-то большему, чем это, нужно было учиться. И если вы хотите, чтобы навык стал лучше, вам придется работать над его совершенствованием. По крайней мере, так считал Джейк, основываясь на имеющихся на данный момент данных.

Не имея возможности ни подтвердить, ни опровергнуть свою гипотезу, он перешел к двум последним навыкам.

Получен навык: [Токсикология (Необычная)] - Знание всего ядовитого. Умение с первого взгляда распознавать ядовитые вещества и правильно определять их свойства. Чтобы приготовить самые смертоносные яды, нужно знать, что именно смешивать.

Этот навык был точно таким же, как и навык травничества, только с ядовитыми веществами и необычным, а не обычным. Однако он не ограничивался травами. Например, если он задумается о воде, которая чуть не убила его раньше, то теперь он знает, что эта вода была какой-то токсичной жидкостью с некротическими свойствами. Он не знал подробностей о воде, только основы того, что это было.

Перейдя к последнему навыку, он был приятно удивлен, увидев метку редкости.

Получен навык: [Яд малефической гадюки (редкий)] - Малефическая гадюка выслеживает свою жертву, и ей достаточно нанести один удар, чтобы яд разъел ее. Увеличивает силу всех создаваемых ядов. При соблюдении определенных условий дает возможность изготовить яд с редкостью выше, чем у вашего навыка изготовления ядов. В крайнем случае яд может быть улучшен до редкости навыка "Яд Малефической Гадюки" (Обычный --> Редкий). Позволяет яду не терять эффективность в течение короткого времени после нанесения на оружие.

Этот навык стал тезкой всей профессии, которую он принял. Более сильные яды и возможность создавать яды с более высокой редкостью - оба показались ему неплохими, хотя сравнивать было не с чем. Однако последний эффект был ему особенно интересен.

Этот навык открывал возможность более активно использовать свою профессию в бою. Что может быть опаснее стрелы в лицо? Отравленная стрела в лицо.

У него оставалось еще одно уведомление, что стало еще одним приятным сюрпризом.

Усовершенствован навык: [*Идентификация (низший --> Обычный)] - навык идентификации, известный всем даже самым маленьким детям мириад рас. Навык позволяет попытаться идентифицировать любой объект или существо, на котором вы сосредоточены.

Единственное отличие в описании навыка - убрали "базовый", так что теперь он называется просто "навык идентификации". В общем, ничего особенного. Но Джейку все равно было интересно посмотреть, что он теперь сможет идентифицировать. Возможно, он даже сможет идентифицировать других людей?

Джейк догадался, что повышение было связано с тем, что у него была и профессия, и класс, а может быть, это было связано с тем, что два навыка, Травничество и Токсикология, дали ему больше знаний. Если оглянуться назад, то оба этих навыка включали фразу о способности определять травы и токсины.

Закрыв все окна, он посмотрел на свою руку, которая по-прежнему заживала. Еще раз осмотрев комнату и не найдя ничего интересного, он развернулся и направился прямо в сад, чтобы опробовать свои новые навыки.

http://tl.rulate.ru/book/62079/1674572