

После получения Никеля Лайфхилла, я сразу же отправился в Академию. Как только я приехал, то оставил свою вализу в комнате и побежал, не вытирая холодного пота. Едва успев прибежать вовремя, хватая измученное тело, которое вопило от боли, я "тащил" его за сознанием, силой воли.

Тудух!

- Хм?

"Извините за опоздание", - сказал я, задыхаясь от сильной отдышки.

Хотя, я опоздал минут на 10, что нельзя назвать "вовремя", профессору, похоже, было все равно, и он, не обращая на меня внимание, продолжил занятие.

Из-за громкого открытия двери, на меня было обращено множество взглядов однокурсников, однако я проигнорировал их и сел на пустое место. Как и ожидалось, взгляды направленные на меня, исчезли менее чем через 5 секунд.

- Как вам известно, листья Мохайма обладают прекрасными питательными свойствами, но если их потребление превышает определенный порог, то они становятся сильнодействующим ядом. Этот яд провоцирует галлюцинации и головные боли, но, что интересно, мы можем воспользоваться им...

"Промежуточная Гербология профессора Беобана", так называется предмет лекции.

Связь между магами и травами неразделима. Травы служат основными экспериментальными материалами и выполняют роль проводников при работе с многочисленными реактивами и магическими субстанциями.

Конечно, использовались не только травы, но и различные компоненты, в том числе побочные продукты жизнедеятельности монстров. Впрочем, по сравнению с другими ингредиентами они стоили относительно дешевле. Конечно, цены на редкие травы были непомерно высоки, но оставим это на потом.

Даже в игре, я запомнил названия и рецепты трав для приготовления бафф-зелий и целебных снадобий, хотя и не был магом.

- Если смешать листья Мохайма с тремя дополнительными ингредиентами, можно получить отличное зелье, повышающее выносливость.

Вслушиваясь в слова профессора, я понял одну удивительную деталь.

Три ингредиента? А разве их не шесть по стандарту? Подумал я, пролистывая отрезки памяти многолетнего гейминга.

В игре, для синтеза зелья повышающее выносливость без побочных эффектов, требовалось сочетание 7 ингредиентов, включая листья Мохайма. Добавление всего 3 ингредиентов означало, что это кратковременное средство для повышения выносливости с интенсивным эффектом и плачевными недостатками. Более того, после окончания действия зелья, уровень жизненных сил выпившего значительно падает, сделав его, по сути, лёгкой целью даже для маленького ребёнка.

Так как никто не стал возражать, я заговорил, поскольку не смог сдержать своего любопытства.

- Эм, профессор!

- Ммм? Что такое студент?

- Три ингредиента, которые вы упомянули - это Фрукт Яха, Сок Дерева Тотол и Фрукт Мел, верно?

- Да, всё так.

- А таких ингредиентов, как сок Хвонси или кора Матара, в составе нет?

- А зачем их туда включать? Если хотите выяснить, можете попробовать приготовить эту смесь сами. Хотел бы я увидеть, после какого раза вы сдадитесь.

Язвительно ответил профессор, и в аудитории, раздался издевательский смех студентов.

На мгновение я опешил, но поблагодарив, сел на свое место, никак не показав виду.

"Чем же она, отличается от игры?" - я задавался вопросом.

Если нет других причин... Может, рецепт еще не был обнаружен?

Как только эта мысль пришла мне в голову, по позвоночнику пробежала слабая дрожь.

Надо бы сходить в библиотеку, как только закончатся занятия.

Я хочу проверить книгу, в которой перечислены все открытые типы зелий и реагентов. Если бы у меня был учебник по гербологии, я мог проверить это прямо сейчас. Тем не менее, будучи таким же лентяем, как Адриас, я не взял ни одной книги.

Наконец, после окончания занятий, я быстрым шагом направился в библиотеку, но тут меня кто-то позвал, остановив на пороге.

- Сенпай!

Сначала я подумал, что зовут не меня, но, услышав голос снова, остановился.

- Адриас Кромвель, сенпай!

Обращаясь ко мне по имени, миленькая девушка с сонными глазами взглянула на меня. Подул ветер из окон аудитории, а её короткие белые волосы затрепетали, как цветы сакуры цветущие на весне. Мне удалось расслабить свое напряжённое лицо, и с трудом узнать её.

Люсия Эверласт.

Девушка с таинственной атмосферой, и с перманентно сонными глазами, медленно подошла ко мне.

- Я хочу, кое о чём тебя спросить.

- О чём же?

Я не знал, зачем она меня позвала, но неосознанно начал нервничать. Если бы моя неловкость была замечена, то Люсия выглядела бы слегка озадаченной, однако она не стала заострять на этом внимание и задала свой вопрос:

"Почему ты поставил тот вопрос, ранее?"

Я никак не мог предположить, что она записана, на тот же предмет, что и я. Учитывая, что это только начало семестра и на каждом курсе, появляются новые предметы, студентов распределяют в разные группы, совсем произвольно. Адриас поступил на 3 курс, и гербология это новый предмет, в котором он слабо осведомлён, судя по воспоминаниям.

Если подумать, у неё есть веская причина посещать занятия по гербологии. Не будь она только первокурсницей, её бы перевели на курс повыше. Где можно изучать гербологию на более продвинутом уровне.

"Ну, я просто подумал, что если комбинировать особенности этих ингредиентов, это может сработать, изменяя структуру зелья", - озвучил причину я. Хотя в реальности, всех особенностей этих элементов я не знал, ориентируясь на знания игры.

"Сок Хвонси? Честно говоря, я могу разобраться вплоть до коры Матары, но почему внезапно в этом сочетании возникла Хвонси?" - раздумывала она, задавая конкретные вопросы.

Эта комбинация, была результатом моих экспериментов. В этой недружественной игре, кроме базовых рецептов были только подсказки при смешивании ингредиентов для бафф зелий и реагентов.

Поэтому, однажды я потратил целую неделю на смешивание различных случайных смесей, чтобы получить успешный рецепт. К счастью, игра давала подсказки, даже если элементы не смешивались.

На основе этих подсказок я, в конце концов, и придумывал собственные рецепты.

"Это из-за фрукта Мохайм", - ответил я спокойным тоном.

"Почему вдруг появился фрукт Мохайм?" - любопытствовала она, а в её сонных глазках, отразился игривый блеск.

- Как тебе известно, плоды Мохайма обладают гораздо более сильным воздействием, чем его листья. Однако у него также имеется масса побочных эффектов. Одна из таких побочек является наркотическое вещество содержащейся в них и вызывающее сильное привыкание.

- И что с этого?

"Чтобы его нейтрализовать, нужна кора Матара, о которой я уже говорил. Но поскольку мы не

можем полностью избавиться от побочек, я решил, что для нейтрализации подойдёт лучше Хвонси", - я обоснованно объяснил, ту информацию, которую узнал в ходе создания рецепта в игре.

"Как вы думаете, сенпай, можно ли сделать зелье, повышающее выносливость, используя лишь эти фрукты?" - словно маленькая, несмышленная девочка, закидывала вопросами она.

- Хм...

Больше я ничего не могу рассказать. Возможно, эта идея станет для меня важным источником прибыли.

Конечно, существуют еще десятки, нет сотни других комбинированных рецептов открытых мною в игре. Однако, я не могу вспомнить их всё, но мне следует записать по крайней мере те, о которых я могу вспомнить.

"Хонписира...", - дополнил я, уже предпоследний ингредиент, больше не желая ничего говорить.

Увидев, как она погрузилась в раздумья, я подумал, не сболтнул ли я чего-то лишнего. Это была случайная мысль, но наблюдать, как оживает персонаж, которую я привык видеть в убогой графике в игре, было просто потрясающе. В игре всё выглядело слишком смазанным, а в этой реальности, настолько красиво, что не стыдно было дать пощёчины знаменитостям Кореи.

Одновременно с этими случайными мыслями, в голове всплыло смутное воспоминание.

Ах! У тебя ведь тоже сейчас тяжёлое время.

Она была персонажем, которого я "вырастил" как третьего, а если точнее, последнего мага. В общем, девятый герой, если учитывать их всех.

Степень сложности была просто безумной.

Она обладает невероятным талантом, до такой степени, что впору было сказать, что она исключительный гений с умопомрачительным потенциалом.

Всего лишь небольшое количество тренировок, могло резко поднять уровень владения маной и навыками, преодолевая скорость, которая раньше была заблокирована в игре.

По одному только таланту, она могла с лёгкостью превзойти Диану Альбен, с которой мне довелось столкнуться накануне. Но почему тогда уровень сложности был таким безумным, спросите вы?

"Ммм? Ты все еще здесь? Можешь уходить. Я закончила с тем, что мне было нужно", - сказала она больше не обращая внимания на меня.

- Ага, хорошо. Тогда удачи тебе, хе-хе.

Неужели всё гении настолько высокомерные? Впрочем, я не хотел показывать свое недовольство, так что улыбнулся и ушёл.

В любом случае, эта девушка умрёт в течение нескольких лет, так что мне не стоит о ней беспокоиться. Причиной высокого уровня сложности её персонажа, было не что иное, как неизлечимая болезнь.

Она была персонажем, с наибольшим количеством повторных попыток прохождения. Нет, если быть точным, это были даже не повторные попытки. Приходилось начинать совершенно новую игру, без использования сохранений и загрузок.

Я считал до 12-го раза, начиная заново вновь и вновь, вплоть до того, что перестал считать совсем. Сложность её лечения была запредельной, даже для меня.

"Эмм... Подождите-ка", - я начал рассуждать вслух.

Давай вспомним... Кажется, есть одна возможность помочь ей.

Смогу ли я спасти её?

Ведь у меня уже был подобный опыт. Именно она заставила меня, разработать 100-ни комбинированных рецептов.

Её лечение было нереальным только потому, что было на редкость трудно найти правильный комбинированный метод. Тем не менее, если у вас были правильно подобранные ингредиенты, то все можно было с легкостью решить.

Конечно эти ингредиенты, тоже не так просто достать.

Однако это редкая данность. Раз я знаю этот метод, я смогу её спасти. Проблема в том, что произойдёт, если я её спасу.

Играя за неё, я наверняка убил Адриаса, и точно не один раз.

Если я не вылечу её от болезни, она умрёт ещё до того, как успеет навредить Адриасу, то есть мне. Но, если я излечу болезнь, она сама же лишит меня жизни. Глубоко задумавшись, я пришёл в библиотеку.

"Где я могу найти книги по зельям и реагентам?" - спросил я, того самого мужчину средних лет.

"Ох, если дело в этом, то их, вот только, возвратили назад. Держи", - ответил библиотекарь.

Кажется, кто-то принёс их на лекцию по гербологии. Неужто они вернули книгу, сразу после окончания лекции?

Я хотел было без промедления проверить книги, но перед этим мне нужно было кое-что сделать.

Следовало бы сходить к самопровозглашённом учителю, а по сути к старому, ворчливому паразиту.

Я должен поскорее сходить и передать тело, выполнив ту задачу, которая от меня требуется.

.
. .
. .
. .

Когда я пришёл, лекция Шарона ещё не закончилась. Благодаря этому, у меня появилось свободное время, и я смог поесть в кафетерии, по заранее оплаченному купону.

Закончив есть, я подождал его ещё пару минут, после чего, зашёл в его рабочий кабинет.

"Адриас", - привычно обратился он ко мне.

"Да, учитель", - ответил я с почтением в голосе.

- От тебя несёт.

" Прошу прощения?" - вежливо переспросил я, так как не понял суть сказанного.

"Я чувствую запах еды. Это омерзительно! " - сказал он с отвращением глядя на меня.

- Эмм...простите за это.

И почему этот чокнутый начинает ругаться, как только увидит меня? Я имею в виду, что я такого съел? Неужели я съел тухлятину?

Шарон промолчал и закрыл свою книгу, мимолетно взглянув на вализу, которую я притащил.

- Я говорил, что дам тебе два дня; ты уже принёс его?

- Да, учитель. Всё прошло успешно.

Мне казалось, что 2 дня - это вчера и сегодня, но, видимо, это не совсем так. Что ж, у меня все равно осталось не так много свободного времени.

Так ничего и не сказав, Шарон закрыл книгу и поднялся со своего места.

" Следуй за мной", - тихо пробормотал он.

Как и днем ранее, он открыл барьер и мы вошли в лабораторию. Как только мы вошли, Шарон приказал мне извлечь тело из пространства. Внутренняя часть контейнера, зачарованного магией пространственного расширения, была абсолютно темной, и ничего нельзя было рассмотреть.

Протянув руку, я вытащил более крупное из двух тел, которое смог нащупать.

"Держите", - всё также почтительно, продолжил я говорить с этой дряхлой, эгоистичной собакой.

"Отлично", - кратко ответил он, вот же неблагодарная псина.

И действительно, это было тело молодого рыцаря. Оно было крупным и тяжёлым, вероятно потому что, умерший парень был совсем ещё молод. Пока я с трудом доставал тело, Шарон поглаживал свой подбородок и молча наблюдал за процессом, погружившись в раздумья.

Пока он молчал, я с некоторым интересом взглянул в сторону Анжелы.

Здорово получились...подумал я.

Она выглядит вполне умиротворённой, когда "спит".

Ну, по крайней мере, все прошло как по маслу. Если бы с ней что-нибудь случилось, то без особых доказательств, меня бы абсолютно точно признали виновным. После чего, умереть в страшных муках, было бы лучшим исходом. Ведь, намного хуже, стать подопытным кроликом, из-за гнева некроманта.

"Состояние этого тела намного лучше, чём я думал. Превращу его в химеру-нежить", - закончив оценивать труп, сказал Шарон.

При слове "химера" в моем теле сработал автоматический рефлекс неприятия. Не в связи с тем, что это доставляло какой-то физический дискомфорт, а просто потому, что это означает, ещё больше волокиты и грязной работы, которая ложится на мои плечи.

К моему несчастью, этот процесс не был моментальным актом. Прежде чем активировать магический круг, нужно было провести некоторую выдержку и подготовку будущей нежити, в виде обработки трупа разнообразными реагентами. Естественно, большую часть работы, должен буду сделать я.

"Вот ведь, до чего докатились...", - холодно произнёс Шарон, обрабатывая реагенты рядом со мной.

Подготовив самое важное и не сказав больше ни единого слова, он с хмурым выражением покинул лабораторию.

Видимо, он не горел сильным желанием заниматься этой работой, однако, не мог доверить её мне. Чтобы слуга-неудачник испортил дорогие ингредиенты, он этого допустить не мог.

"Когда всё будет готово, поставь его на созданный мной магический круг и активируй заклинание", - раздался слабый голос из соседнего кабинета, а дверь в лабораторию закрылась.

"Ах ты, старый ублюдок! - выплюнул я, скривившись.

Он распоряжается мной, не дав и гроша.

- Ох точно, деньги!

Я вдруг понял, что совсем забыл упомянуть про стоимость поездки на поезде.

В следующий раз я должен не забыть сказать об этом и содрать с него всё потраченные деньги, до копеечки.

Закончив кропотливую работу, я активировал магический круг и вытянулся всём телом, разогревая затёкшие мышцы, наблюдая за жуткой аурой некромантической магии, которая очень медленно изменяла тело.

Сейчас немного клонило на сон. Ведь не спать 2 дня, для этого тела было довольно обременительно. Поэтому, я полагался на свою ментальную стойкость профессионального военного, чтобы выдержать накопившуюся усталость.

- Ох! Чуть не забыл...

Как раз в тот момент, когда я собирался почитать несколько книг по тёмной магии, мне вспомнился оставшейся в моей вализе Никель.

Может, лучше превратить его сейчас?

Если я превращу его в нежить, то хранение в пространстве вализы, станет огромной проблемой. Мне никогда раньше не приходилось "выращивать" некромантов в игре, так что я не знаю всех их способностей. Тем не менее, я часто видел при битвах с ними, способ хранения призванных миньонов. И он называется "карманным измерением", с помощью которого призыв существа проходит весьма удобно и незаметно.

Разве у меня может быть подобное карманное пространство?

Изначально, только маги высокого уровня могли применять пространственную магию. Поразмыслив некоторое время, я решил, что если ничего не выйдет, то в любом случае придётся хранить его в вализе.

Пусть даже в виде трупа, это неважно. Шарон точно не станет его проверять. Как только я достал труп, на моих глазах появился "безобидный старичок". Рассмотрев его тело повнимательнее, я немного усомнился, что он может быть, столь сильным существом.

Действительно ли это Мастер Ауры?

Я ещё раз прокрутил эпизод с пасхалкой, рассматривая её под разными углами. Я ведь не ошибся в правильности выбора. Если была допущена ошибка, тогда я довольно весомо просчитался и заметно угробил свои шансы на выживание.

Нет, пасхалка не может быть подделкой, только не в этой игре. Подбадривал я себя, полагаясь на уверенность, многолетнего опыта игры.

Довериться себе и доверять структуре игры.

При таких мыслях, ни одна из сторон не кажется надёжной на 100%, поэтому я испытываю некоторое беспокойство.

Теперь, когда я хочу использовать собственное заклинание призыва, я чувствую некое

сожаление. Вот если бы, мой уровень "некромантии" был повыше, я мог призвать не самого слабого скелета, а например Даллахана, Тёмного Воина или даже Вурдалака.

Вот почему большинство некромантов хранят уникальные трупы, а не сразу используют их.

Сейчас не время быть разборчивым.

К тому же, я с самого начала выбирал себе способность с учетом этой ситуации. Если речь идет об "эволюции", то уж как-нибудь эту проблему можно решить.

Так что, я добавил остатки реагентов Шарона и некоторые материалы, чтобы он не заметил. Наконец, я сделал всё что в моих силах, для успешной трансформации Никеля. Остальное же зависит от функций системы.

[Базовая некромантия: призвать скелета].

[Обнаружен труп].

[Обнаружены материалы, пригодные для применения некромантии. Применяются дополнительные эффекты].

- Уф...

Запасы маны начинают быстро иссякать. Сколько же маны нужно, чтобы поднять всего один труп?

По мере поступления манны плоть лежащего Никеля постепенно разъедало.

В конце концов, остались лишь чистые, белые как мел кости. В тот же момент Никель поднялся с круга призыва, созданного системной.

[Базовая некромантия: Вызов скелета успешен]

[Вызван легендарный скелет].

[Уровень базовой некромантии: Вызов скелета увеличен с 1 до 3].

[Поднятый труп обладает исключительным качеством. Будут применены бонусы к статкам].

[Уровень поднятого трупа существенно превышает допустимый предел. Класс повышается. Он становится солдатом-скелетом.]

[Уровень поднятого трупа приближается к запредельному. Он восстанавливает часть своей

былой сущности]

<http://tl.rulate.ru/book/94215/3164078>