

Сводка

Получено Общего Опыта

1 - Использование Здоровья

52 - Использование Выносливости

231 - Использование Маны

Получено Опыта Навыков

80 - Заморозка

40 - Расширение ауры

103 - Очищение [Ранг повышен]

8 - Зима

- Сука...!

Рейн выругался, когда пронзительный синий свет разрушил его покой с максимальным ущербом. Неожиданно проснувшись, его бедные глаза покалывали и омывались светом, Рейн мысленно добавил, что нужно сделать что-то с окнами. Он поставил это на первое место, временно подвинув "остаться в живых" на второе.

Рейн переживал боль, его закрытые глаза вообще никак не помогали, чтобы уменьшить яркость диалогового окна. Еще через несколько секунд его глаза достаточно приспособились к блеску, чтобы он смог прочитать текст. Раздражение от такого способа пробуждения постепенно проходило по мере того, как он рассматривал приобретенный опыт. Он был особенно доволен повышением ранга очищения. Он закрыл окошко и сразу же открыл меню параметров, чтобы покончить с этим навсегда.

Коснувшись пункта "Настроить ИЛС" и просматривая меню, он нашел несколько настроек для диалоговых окон статусов. Как он уже отметил ранее, это меню было необычайно интуитивно понятным. У него было представление о том, каков прок будет от каждого варианта даже без дополнительного описания. Он немного запутался, меняя уведомления с "безопасных" на "немедленные", что, по его интуиции, приводило к появлению окна перед его лицом всякий раз при победе над противником.

Было бы ужасно, сражаясь он более чем с одним противником за раз, если бы не изменил режим оповещения с "визуального" на "звуковой". Существовали варианты для различных типов окон, поэтому он изменил "тон диалога убийства" на "колокольчик", "тон диалога уровня" на "фанфары" и "тон диалога обучения" на "будильник". Он не возражал против наличия будильника, ведь знакомый звонок был куда предпочтительнее ослепительной неоновой вывески, пробивающей себе путь прямо сквозь веки. На данный момент других типов уведомлений в списке не имелось, но была возможность стандартного звукового оповещения, которое он оставил на предустановке "оповещения".

Принимая решения о звуковых оповещениях, он заметил опцию "журнал оповещений", которая над его ИЛС вызвала панель среднего размера со списком всех его предыдущих сообщений. По завершении настройки сигналов оповещений он перетащил окно журнала в левую нижнюю часть и сделал его в основном прозрачным. Он оглянулся по комнате, журнал оставался неподвижным относительно положения головы, а не глаз. Черт, это по-прежнему весьма раздражает. Хотел бы я, чтобы была возможность включать и выключать эту штуку... Эй, разве не было здесь меню под названием "Ключевые слова" или что-то такое? Опции

После нажатия опции 'ключевые слова' для отображения мысленного интерфейса, Рейн получил новое меню со списком опций слева и текстовым редактором справа. Список слева был знакомым, в нем были перечислены названия различных меню, которые он мог открыть, а также заклинания. Внизу списка появилось новое ключевое слово, которое он не узнал: "журнал уведомлений". Выбирая его, он увидел, что текстовое поле повторяет ту же фразу.

Хмм, Журнал уведомлений.

Когда он сосредоточился на команде, журнал исчез. Сосредоточившись снова, он вернул его таким же образом.

Ладно, хорошо. Я могу его включать и выключать. Интересно, могу ли я сменить ключевое слово?

Прикосновение к текстовому полю привело к появлению строки текста в нижней части окна. "Выберите новое ключевое слово", говорила она. Не имея клавиатуры, Рейн попытался сфокусироваться на слове "лог", и текст в поле изменился в соответствии с ним. Чудно. Подумал он, нажимая кнопку Применить и закрывая меню свайпом.

Лог.

Журнал исчез.

Лог.

Журнал снова появился.

Круто. Стоп, надо кое-что проверить.

Кхм. Я написал в своем логге, что собираюсь в лес, чтобы найти бревно.

Ничего не происходило.

Хорошо, он появляется только тогда, когда я действительно хочу использовать ключевое слово, а не тогда, когда думаю, используя это слово в каком-то другом контексте. Тогда в чем смысл вербального интерфейса? Я слышал, другие говорили при кастовании заклинаний, но зачем это делать вместо того, чтобы просто подумать об этом?

Рейн снова обратил свое внимание на лог, плавающий в нижнем поле его зрения.

Теперь есть ли способ увидеть полный текст этого? Это не показывает детали, просто сводная строка.

Открыв меню настроек, он обнаружил, что оно действительно существует. "Управление фокусированием" оказалось единственной самой революционной функцией, которую Рейн обнаружил до сих пор, за исключением, возможно, самой системы. Когда он включен, фокусировка на записи в журнале в течение нескольких секунд вызвала полное сообщение. Отменять его было так же легко, как вернуть внимание к окружающей обстановке. По какому-то наитию он попробовал это с панелью здоровья, увидев цифры 200/200, появляющиеся в Белом тексте, когда он сосредотачивается на нем, а затем исчезает, когда он перестаёт.

И вообще, что за чертовщина с этим меню? Тот факт, что оно вообще здесь, достаточно необычен, но иногда кажется, что варианты, которые мне нужны, просто появляются, когда они мне нужны. Это почти как... это почти как будто я вижу то, что ожидаю увидеть. Определяет ли мой разум интерфейс? Это похоже на видеоигру, потому что я хотел быть разработчиком игр, прежде чем мне пришлось бросить колледж? Арррг! Сомнение в моей реальности так раздражает! Я должен был уделять больше внимания на факультативе по философии...

Рейн закрыл за собой дверь и встал, решив, что он уже потратил более чем достаточно времени, болтая без дела. Его Манна все еще восстанавливалась, не до конца восстановившись даже после того, как он проспал всю ночь. Чтобы ускорить её, он активировал зиму, а затем вытащил меню своих навыков, чтобы увидеть изменения, очистка поднялась на ранг вверх. Стоимость манны удвоилась с 10 м / мин до 20 м/мин, а дальность активности увеличилась до двух метров. Не было никаких признаков того, что он стал сильнее. Он подозревал, что это было бы основано на том, насколько быстрее очищала аура Амелии, чем его, но у него не было удобной возможности, чтобы проверить это.

Восстановление манны все еще слишком медленное. У меня есть очко навыка, но нет никаких аур, которые я хочу разблокировать прямо сейчас; у меня и так достаточно проблем с манной. Интересно, есть ли что-нибудь в других магических деревьях? Эх, почти выбрался из комнаты с койками, не заблудившись в очередной кроличьей норе.

Усевшись обратно на кровать, Рейн начал перебирать бесчисленные варианты в меню своих навыков. Он просто искал подходящие названия навыков и не утруждал себя чтением описаний. Он почти проскочил мимо него, пройдя на два экрана дальше, прежде чем понял, что он видел, и вернулся назад.

Название дерева навыков он уже видел раньше: "Магическая практичность". Навык нулевого ранга "внутренняя ясность" бросился ему в глаза как именно то, что он искал. Это увеличило регенерацию манны на 20% без каких-либо затрат. Рейн сразу же выбрал его и потратил свое очко мастерства. Черт возьми! Я видел это раньше, но забыл об этом. Это лучше, чем зима! Ну, на самом деле я полагаю, что зима на самом деле не связана с регенерацией манны заклинателя, будучи аурой АОЕ и все такое... Тем не менее, это именно то, что я искал.

Рейн открыл свой статус и навыки, чтобы проверить, насколько сильно изменилось это умение.

Характеристики

Ричмонд Рейн Страудвотер

4 Уровень

Опыт: 331/700

Без класса

Здоровье

200

Выносливость

200

Мана

200

Сила

10

Восстановление

10

Выносливость

10

Энергия

10

Фокус

10

Ясность

60

Неиспользованные очки

0

Статистика

Всего

База

Модификатор

Здоровье

200

200

0 | 0%

Регенерация З

100 / день

100 / день

0 | 0%

Выносливость

200

200

0 | 0%

Регенерация В

100 / день

100 / день

0 | 0%

Мана

200

200

0 | 0%

Регенерация М

32 / час

30 / час

-1/час | 10%

Скорость передвижения

10

Зрение

10

Сопротивления

Жар

Холод

Свет

Тьма

1 | 0%

1 | 0%

1 | 0%

1 | 0%

Сила

Тайное

Ментальное

Химическое

1 | 0%

1 | 0%

1 | 0%

1 | 0%

Навыки

Заморозка (2/10) Опт: 83/200

15-17 урона холодом (срд) в секунду всем субъектам и окружающей среде

Достаточное повреждение вызывает замедление

Дальность: 2 метра

Стоимость: 10 омн/с

Расширение ауры (1/10) Опт: 45/100

Расширение диапазона ауры на 1 метр

Увеличение стоимости ауры на 120%

Очищение 2/10 Опт: 34/200

Очищает яд, гниль и загрязнение

Дальность: 2 метра

Стоимость: 20 омн/мин

Зима (1/10) Опт: 11/100

Увеличение Регенерации М. на 110% для всех субъектов.

Дальность: 1 метр

Стоимость: 1 омн/час

Подлинная ясность (1/10) Опт: 0/100

Увеличение регенерации базовой маны на 120%.

Неиспользованные очки навыков: 0

Удовлетворенный улучшением своих навыков и, наконец, готовый отправиться в путь, Рейн надел ботинки, схватил свои вещи и направился в зал квестов, чтобы посмотреть, есть ли что-нибудь подходящее для его уровня сегодня.

Подойдя к доске, он увидел, что на самом нижнем ряду действительно что-то написано. Он мог получить награду в 10 тел, что привело его в восторг, но он не мог определить больше из написанного. Иконка представляла собой пару сцепленных рук.

Передав запрос Гасу, он протянул его ему и с надеждой стал ждать. Гас посмотрел на газету, потом на Рейна, словно размышляя. В конце концов, он пожал плечами и жестом пригласил Рейна следовать за ним. Он провел Рейна в комнату со столом, похожим на тот, к которому его привели в первый день. Гас велел ему подождать там и ушел.

Примерно через 5 минут ожидания Рейн начал скучать и вытащил свои языковые заметки. Прошло еще минут пятнадцать, и Рейн уже начал подумывать, не забыл ли Гас о нем, когда увидел, как в комнату просунулась его голова. Увидев, что Рейн еще здесь, он вошел внутрь, за ним последовали три человека. Две женщины и мужчина заняли места за столом, Рейн поспешно убрал свои записи и батончик с едой, который он использовал для укрепления челюсти.

Голова Гаса была повернута к остальным, и он что-то им говорил. Рейн уловил его имя и слово "слизь", так что он догадался, что Гас немного рассказывает им о его подвигах. Главная

женщина выглядела немного не впечатленной, но двое ее младших коллег просто смотрели на него с уважением. Все трое были одеты в плотную одежду и высокие сапоги, а молодой человек позади нес три лопаты. Они явно не были авантюристами, просто нормальными рабочими.

В конце концов, Гас повернулся к Рейну и попытался объяснить, что это за поиски. После еще пяти минут обсуждения Рейн наконец понял, что это своего рода эскорт-квест. Этим троим нужно было что-то сделать в канализации, и Рейн должен был защитить их. Кивнув, он сказал: "Да, я буду защищать и убивать слизь."

Ну, по крайней мере, я знаю, что смогу убить. Я просто хотел бы заняться чем-нибудь... другим. С таким же успехом я мог бы начать спать в канализации, как какой-нибудь тролль, если так пойдет и дальше.

Гас кивнул, протянул ему бланк задания и встал, чтобы выйти из комнаты.

- Подождите, - сказала главный рабочий. Рейн вопросительно посмотрела на нее. "Как <что> убивает слизняков?" она спрашивает, Рейн угадал смысл. Это разумный вопрос, я думаю. Если бы я нанимал кого-то для своей защиты, я бы хотел знать, что они справятся с этой задачей.

Рейн стоял, оглядывая комнату. Убедившись, что места достаточно, он встал и жестом велел остальным оставаться на местах. Он подошел к самой дальней от них стороне комнаты, повернулся и включил охлаждение, не расширяя диапазон. Внезапный порыв холода вызвал волну холодного воздуха, окатившую Гаса и рабочих, но кольцо инея, конденсировавшееся от влаги в воздухе, остановилось в двухметровом радиусе от стола.

Двое молодых рабочих, казалось, были поражены этим. Старший рабочий и Гас восприняли это более спокойно, хотя Гас и посмотрел на него с некоторым любопытством. Может быть, он не распознает навек? Ауры, вероятно, не так популярны. Стоимость манны на охлаждение является сокрушительной. Отключив ауру, Рейн вернулся к группе. Женщина кивнула Гасу, который повернулся к Рейну и передал ему бланк задания, прежде чем покинуть комнату.

Повернувшись к главному рабочему, Рейн указал на себя. "Рейн."

- Ванна, - ответила главный рабочий. Затем, указав на двух молодых рабочих, она указала на женщину Йотта, а молодой человек с лопатами-Тарни. Затем она жестом пригласила его следовать за ней и повела из комнаты к выходу из Гильдии. Она подвела их к входу в канализацию и начала спускаться, не дожидаясь, пока остальные последуют за ней. Добравшись до дна, она велела Йотту зажечь факел. Пока Йотта доставала из рюкзака факел и

зажигала его, Рейн огляделся. Он был рад видеть, что местность все еще выглядела довольно чистой после его последнего очищения. Камень был мокрым, но больше не запятанным.

Вскоре они двинулись вверх по течению, ведя за собой Рейна и высматривая слизь, пока остальные следовали за ними. Ванна направила его по боковому проходу, который он видел вчера, но не исследовал. В центре этого прохода был прорезан канал поменьше, впадающий в главный водный путь, но он был сухим. Накануне он просто перепрыгнул через него, чтобы продолжить путь по главному туннелю, так как в этом не было никаких факелов. Ему показалось, что он вспомнил, что накануне в канале текла тонкая струйка воды, но теперь камень даже не был влажным.

Некоторое время они шли по наклонному проходу, прежде чем Рейн услышал предательский звук приближающихся слизняков. Подняв руку, он жестом приказал остальным оставаться на месте. Он двинулся вперед, увидев очертания двух слизняков, когда они вошли в свет факела. Оглянувшись, он убедился, что за ним никто не последовал. Удовлетворенный тем, что не навредит своей аурой своим союзникам, он двинулся вперед, чтобы вступить в бой со слизняками.

Он активировал охлаждение и вошел в воду, замораживая и убивая слизняков без каких-либо проблем, и узнал, что такое "дзиньканье" (ding-a-ling) звенящий звук колокольчика), когда яркий сигнал возвестил о смерти монстров. Ванна, казалось, успокоилась, а остальные выглядели взволнованными, болтая друг с другом и сияя.

Впервые видите авантюриста в действии?

Рейн переключился на очистку и начал очищать разлагающиеся кучи, чтобы найти тел. Он думал, что белая аура была немного сильнее на втором уровне, сияя ярче и удаляя слизь немного быстрее. Как бы он ни был доволен этим, это было ничто по сравнению с реакцией рабочих. Открытие, что он может испарять слизь и оставлять камень незапятанным, привело их в неоправданное возбуждение, даже более опытная Ванна бросила на него благоговейный взгляд.

Настроение Рейна еще больше улучшилось, когда он увидел, что оба слизняка оставили после себя Тел когда испарились. Он собрал их, добавив в свой флакон и затем деактивировал свою ауру. Проверив свой бар манны, он увидел, что он был примерно наполовину полон, и поэтому можно продолжать. Он жестом пригласил рабочих следовать за ним и продолжил путь по туннелю.

Наконец проход закончился, и Рейн понял, зачем понадобятся лопаты. Канал, проходивший под стеной, был забит большим количеством грязи. Сбоку от туннеля виднелась еще одна груда камней, свидетельствующая о том, что его выкопали раньше, а потом снова заблокировали. Йотта сунула факел в крепление, а Тарн раздал лопаты. Они уже собирались

приступить к работе, но Рейн поднял руку, останавливая их.

Я хочу кое-что попробовать...

Подойдя к завалу, он активировал очистку на полную мощность, чтобы охватить все это. Он с удовлетворением наблюдал, как грязь начала испаряться и исчезать в воздухе. Темп был медленным, хотя и завал был довольно большим. У меня кончится манна еще до того, как я сделаю хоть одну вмятину. Черт. Ну что ж. Я помогу им убратъся после того, как они все уберут. Он сделал знак остальным, отменяя свою ауру.

- Извините, манна, - сказал он, убираясь с их пути, чтобы они могли работать. Он подошел к тому месту, где в стене был повешен факел, и нашел место, где можно было присесть и отдохнуть. Рабочие выглядели немного разочарованными, но приступили к расчистке завала без жалоб. К тому времени, когда они очистили большую его часть, манна Рейна была значительно восстановлена.

Йотта проломила блок ударом лопаты, и Рейн поднял голову, вскрикнув от прилива скользкой воды, хлынувшей в щель. Ванна отреагировала быстро, выскочив из канала. Остальные двигались недостаточно быстро, промокнув насквозь, когда давление за барьером пробило брешь, отходы жизнедеятельности и вода начали смывать их вниз по каналу.

Рейн быстро вскочил на ноги, схватил Йотту за руку, и изо всех сил потянул, чтобы помочь ей выбраться из канала. К счастью, она была не глубже пояса, и он смог поднять ее через край, хотя и не раньше, чем она была покрыта с головы до ног.

Тарни повезло меньше-его смыло в туннель потоком отходов. Ванна помчалась за ним, догоняя, когда ему удалось вцепиться в канал. Прежде чем он успел ослабить хватку, она вытащила его, тяжело дыша, и положила на край канала. Все трое смотрели, как поток грязной воды не ослабевает.

Рейн не терял времени, активируя очистку. У него уже был личный опыт быть покрытым грязью с ног до головы, и не пожелал бы этого даже своему злейшему врагу. Водянистая жижа, казалось, была менее устойчива к очистке, чем твердая с завала, и через несколько минут осталась только память о грязи.

Рабочие горячо поблагодарили его, Тарни даже зашел так далеко, что неловко и восторженно обнял Рейна. Как только все успокоились, они пошли обратно по туннелю, и к тому времени, когда они достигли главного водного канала, поток уменьшился до медленного и стабильного. Больше инцидентов не было, и к тому времени, когда отряд вернулся в гильдию, манна Рейна снова была полна. Трое рабочих последовали за Рейном к стойке. Гаса там не было, но Ванна

позаботилась о том, чтобы рассказать историю, а рабочий гильдии сделал несколько пометок, прежде чем вручить Рейну его десять тел.

Рабочие еще раз поблагодарили Рейна и ушли, оставив ему свободный день. Он подошел к доске. Больше не было квестов, подходящих для его уровня, поэтому он оказался в недоумении, не зная что делать.

Думаю, я буду тренироваться. В данный момент я неплохо зарабатываю, хотя мне не помешало бы выпить и поесть. О, я должен купить бурдюк с водой или что-то в этом роде. Канализационная вода везде, но она не предназначена для питья.

Рейн побрел в таверну, немного потратившись и купив половину жареной курицы и кружку пива, чтобы запить ее. Это обошлось ему в целый тел, судя по всему, это была обычная плата за еду в заведении. Он не мог прочесть меню, так что он был в некоторой степени во власти персонала относительно того, что он получил.

Цыпленок был восхитителен, и он мог представить, что потратит все свои деньги здесь, если не будет осторожен. Он также купил еще четыре батончика пайков и спрятал их в рюкзак, пообещав себе, что израсходует их, прежде чем платить за другую нормальную еду. Все окончив, он чувствовал себя довольно богатым с 10 телами и четырьмя медяками в кармане.

Время обучения. Хм, здесь не выйдет тренировать охлаждение так что почищу всё.

Он активировал ауру, вытянул ее и оставил включенной, когда подошел к бару, чтобы вернуть свою тарелку. Это вызвало небольшой переполох в комнате, но суматоха утихла, когда стало ясно, что он не собирается поджигать здание.

Блин, я даже думать не хочу о сжигающей ауре. Если это что-то вроде заморозки, я могу случайно сжечь весь город. Может быть, именно поэтому люди за пределами гильдии так сильно реагировали, когда я использовал это?

Манна Рейна неуклонно снижалась. Он не спускал с нее глаз, пока выходил из комнаты, направляясь в ванную, прочищая себе дорогу по коридору. Он был уже на полпути, когда вдруг остановился.

Я... мне больше не нужно туда ходить. Я должен был уйти сразу, из таверны, и теперь я... не говорите мне, что очищение работает как....

Рейн стоял в коридоре, ошеломленный, пока его мозг пытался осмыслить свое последнее откровение.

Это самое любимое заклинание. Навсегда!

<http://tl.rulate.ru/book/27347/661770>