Легкими шагами Астария и Бен направились к большому ряду одинаковых конюшен. Каждое из 10 зданий имело длину около 100 метров, внутри располагались 4 ряда по 27 стойл, что означало, что в общей сложности они могут вместить около 1080 лошадей - поистине астрономическое количество.

Расставшись ненадолго, чтобы Бен мог забрать свою лошадь из конюшни, предоставляющей временную ливрею лошадям, Астария пошла дальше, к конюшням, которые активно занимались хлебопашеством и продажей лошадей.

Конюшни делились на три категории: военные конюшни, конюшни для разведения и обучения лошадей и конюшни для временного содержания лошадей.

Войдя в четвертое здание, Астария почувствовала неприятный запах конюшен - это был коктейль из навоза и соломы. Она увидела, что часть стойл пуста, так как многие лошади пасутся на полях, а небольшое количество все еще занято.

Астария обратилась к конюху, который как раз подметал полы.

— Простите, где я могу найти хозяина конюшни, я хочу купить лошадь?

Посмотрев вверх, несколько удивленный мелодичным и чистым голосом, исходящим от фигуры в капюшоне, он быстро отвечает.

— Думаю, хозяин конюшни все еще в своем кабинете на втором этаже. Лестница находится рядом со входом со стороны поля.

Посмотрев туда, куда указал мужчина, Астария поблагодарила его и пошла наверх, легко найдя дверь кабинета. Осторожно постучав, она подождала ответа, прежде чем войти.

Внутри оказался невысокий мужчина, явно начинающий поддаваться смертельному врагу мужчин - лысине, который в данный момент смотрел на документ, над которым работал.

Откинув капюшон, она поприветствовала его.

— Добрый день, извините за беспокойство, но я хочу купить лошадь вместе с седлом и поводьями.

С недоумением кивнув, он ответил, немного успокоившись.

— Конечно, я полагаю, что цена не является проблемой?

Покачав головой, Астария кладет на прилавок последнюю золотую монету.

— К сожалению, на данный момент я ограничена только этим. Не могли бы вы показать мне лошадей в пределах моей цены?

Забрав монету, хозяин конюшни кивком выразил понимание, после чего повел ее обратно вниз.

— Вам повезло, поскольку лошади, которых вы можете купить, все еще находятся в конюшне. Позвольте мне проводить вас.

Следуя за хозяином конюшни, он начинает с энтузиазмом представлять имеющихся лошадей, рассказывая об их характере и достоинствах. Наконец, дойдя до черной гнедой кобылы, хозяин конюшни начинает свое объяснение.

— Эту прекрасную лошадь зовут Сапфир, и вы, наверное, можете сказать, почему, глядя в ее глаза. Ей 4 года, и она очень послушна. У нее приличная выносливость, и иногда она может быть немного игривой, но она будет достойным компаньоном.

Астария подошла к двери конюшни, где Сапфира теперь высунула голову наружу, чтобы посмотреть, что там происходит. Погладив ее по голове, Сапфир издала тихое фырканье от удовольствия. После короткого мгновения поглаживаний Астария решительно произнесла.

— Я возьму ее. Вы не могли бы оседлать ее? Я немного тороплюсь и, скорее всего, это займет больше времени, чем более опытные руки.

С удивленным видом хозяин конюшни комментирует.

— Ты могла бы обмануть меня, что торопишься, ты так старательно осматривала лошадей! Эй, Сэм, иди, расседлай Сапфира!

С улыбкой объясняет Астария, следуя за мужчиной наверх.

— Просто купить любую старую лошадь не получится. Темперамент очень важен, и я хочу выбрать лошадь, с которой я буду хорошо ладить. В конце концов, мы будем вместе путешествовать далеко и надолго.

С довольной ухмылкой хозяин конюшни стал заметно энергичнее.

— Я рад слышать, что вы так думаете, это обнадеживает, что новый хозяин Сапфира так хорошо разбирается в лошадях. Пожалуйста, проходите и присаживайтесь, пока я заполняю бумаги.

Закончив все необходимые бумаги, Астария спускается вниз и видит, что Сапфир ждет ее у дверей конюшни, а конюх Сэм держит поводья.

Подойдя к своей новой лошади, Сапфире, Астария мягко обращается к ней.

— Что ж, Сапфир, с сегодняшнего дня мы с тобой партнеры, и я с нетерпением жду наших совместных путешествий.

[Зарегистрировать черно-гнедую лошадь: Сапфир в качестве наездницы?]

[Да] [Нет]

Нажав "Да", Сапфир официально стала лошадью Астарии.

Почувствовав поглаживающую руку Астарии, Сапфир фыркнула и тряхнула своей длинной черной гривой.

Маунтов в СО можно было получить разными способами, однако все они имели предварительные условия, которые необходимо было выполнить, прежде чем игрок мог получить их в собственность через систему.

В случае с Сапфиром все, что нужно было сделать Астарии, - это получить согласие предыдущего владельца и подойти к лошади на расстояние 5 метров. В данном случае для получения согласия Астарии достаточно было бросить золотую монету.

Поблагодарив Сэма и хозяина конюшни, который пришел проводить Сапфир, Астария вывела Сапфир за поводья и огляделась в поисках Бена. Увидев его вдалеке, она остановилась и села на Сапфира.

Зацепив левой ногой стремя, она подтянулась в седле, удобно устроившись в нем и поправляя мантию. Размышляя о несколько иных ощущениях от езды на лошади, Астария погружается в раздумья.

~Вау, это не кажется таким... ограничивающим, ха. Думаю, это один из тех немногих примеров, когда отсутствие моего мужского достоинства более удобно. По крайней мере, мне не нужно беспокоиться о том, что мои яйца будут раздавлены, а потом вдавлены в седло, Боже, это было гораздо мучительнее, чем получить удар ногой, да еще и продолжающаяся тряска от лошади после этого сделала все еще хуже...~

С озабоченным лицом, отражающим ее противоречивые чувства, и дрожью при воспоминании о прошлом опыте, она поскакала к месту, где ждал Бен.

Увидев, что Астария уже вскочила на коня, Бен окликнул ее.

— Ну что, готовы?

Сверкнув улыбкой, наполненной свирепостью в предвкушении предстоящих боев, Астария ответила.

— Определенно. Хотя держите темп ходьбы в течение нескольких минут, я собираюсь потратить накопленные за прошлую ночь очки.

Быстро прокомментировав утверждение Бена, Астария открыла меню, предоставив Сапфиру следить за дорогой.

[Астария]

Возраст: 20

Пол: Женский

Раса: ???

Класс: Маг

HP: 350/350

MP: 550/550.

Усталость: 94%

Голод: 97%

Lv: 10 - 2.5%

Очки умений: 130/266 - 60%

Очки атрибутов: 0

[Атрибуты]

VIT: 35

STA: 10

DEF: 20 (+1)

STR: 20 (+4)

AGI: 10 (+8)

DEX: 10

INT: 35 (+20)

WIS: 45 (+34)

[Оборудование]

Зачарованный стальной посох мастерства [редкий+]

(34 ATK) (WIS+10, INT+10)

Зачарованный стальной короткий меч [редкий+]

(52 ATK) (WIS +15) (Острота+)

Блузка с оборками [редкость]

(WIS+4, INT+3)

Стальные браслеты [редкость]

(WIS+5, STR+4)

Узкие кожаные брюки [редкость]

(AGI+4, INT+3)

Кожаные сапоги со стальными набойками [редкость]

(INT+5, AGI+4)

Черная нарядная мантия с капюшоном [редкость]

(INT +2) (DEF +1)

Харизма: 10

Удача: 550

Карма: 100,000

[Навыки]

Посох Lv 2

Короткий меч Lv 2

Магическая стрела Lv 2

Огненный шар Lv 2

Молния Lv 2

Земляной шип Lv 2

Заморозка Lv 2

Уклонение lv 2

Сердце маны Lv 1

Кастинг Lv 1

Повышение жизненной силы Lv 1

[Уникальные титулы]

~Первый игрок~

[Общие названия]

(+ для расширения)

Астария начинает с того, что применяет 40 очков атрибутов, повышая свои VIT, DEF, STR и INT на 10, начиная повышать свои базовые показатели перед специализацией. Повышение DEF и VIT увеличит запас прочности при борьбе с сильными врагами, а увеличение STR позволит ей без проблем орудовать своим новым посохом.

Что касается навыков, Астария приобретает и развивает все доступные на данный момент.

Первым дополнительным умением, которое она приобрела, стало [Заморозка] - заклинание, которое запускает шар мороза во врага, замораживая цель на короткое время. Длительность и эффективность заклинания зависит от сопротивляемости цели, то есть обычный гоблин почти всегда будет заморожен, а гоблин класса босс почти наверняка устоит.

Следующее заклинание - [Уклонение]. Это навык, который использует небольшое количество MP для увеличения расстояния уклонения в любом направлении. Он полезен для того, чтобы дать новому магу больше времени для кастования, а также для помощи в позиционировании в бою.

[Сердце маны] - первый активный бафф, который получила Астария. Баффы бывают двух разных форм - активные и пассивные. Активные баффы нужно разыгрывать, и они остаются активными в течение ограниченного времени, в то время как пассивные баффы действуют постоянно, как только они получены.

[Сердце маны] - это пассивный навык регенерации маны, который стоит небольшое количество маны, но увеличивает количество восстанавливаемого MP в минуту на небольшую сумму, становясь более эффективным на более высоких уровнях.

И, наконец, Астария получила [Кастинг] и [Повышение жизненной силы]. Изначально [Кастинг] уменьшает время кастования на 25%, с каждым уровнем немного увеличивая уменьшение, а [Повышение жизненной силы] увеличивает общий показатель VIT на 10, причем количество VIT, получаемое за уровень, каждый раз увеличивается на 10.

http://tl.rulate.ru/book/91182/2946352