Глава 23: Рост (Часть вторая)

Позже в тот же день я начал экспериментировать со своей статистикой. - Детали: Уровень - теперь может отображается в процентах! Так что, если он выглядит как 96 в поле, при использовании этого навыка я могу ясно видеть, что он составляет 96,345%! Более того, кажется, что процент растет просто от любых действий. Таким образом, опытом может быть чем угодно - выживание, создание новых вещей - все это повышает его значение. Конечно, изменение действительно мало, но оно есть!

Имея это в виду, я ставил тесты на получения опыта. Убийство одной и той же жертвы давало наименьшее количество очков, когда я использовал свой навык Психической Марионетки и просто убивал их. Обычно охота напрыгиваниями и заканчивая моими ядом или кинжалоподобными лапами давало больше опыта. Но создавая причудливые ловушки, используя мои сети - было самым полезным! Почти в три раза больше, чем простое промывание мозгов. Усилия и умения были также оценены. Интересно. Тем более, что мой план состоял в том, чтобы перейти на 100-й уровень с моего 96-го. Хорошо - что через несколько дней я достиг 97-ого уровня.

Ловушка, что я использовал чаще всего на охоте, была примитивной - на земле делалась сеть из моей паутины, которая затем прикрывалась листьями или травой. Четыре угла привязывались к нитям, которые закреплялись на крупных ветвях деревьев, закрепленных в согнутом состоянии. Когда животное спотыкалось о нить посередине, та рвалась, а сеть оживала, рывком подымаясь и окутывая жертву в крепкий кокон, который было невозможно разорвать. После чего оставался только вопрос об убийстве добычи и снятии шкуры.

Однако моя охотничья деятельность имела неожиданный результат - большинство крупных животных просто покинули окрестности. Наверное, это правда, что природа найдет баланс. По крайней мере, Урс... Соларе больше не будет ходить наполовину голой. В момент вдохновения я создал для нее более прочную одежду, и рюкзак. Большая часть ее поклажа - кожа и мясо от убитых животных, но кому это интересно - если у нее есть способность вызвать свое оружие и доспехи.

Кажется, мы находимся на краю земель монстров - животные здесь странные: есть лишние глаза, шипы или ноги, но мы еще не встретили никаких смертельных противников. Ну, кто-то, вероятно, классифицировал бы медведя, которого я избил в начале как такового, но на самом деле это была довольно простая схватка. Мы оставались в пещере еще несколько дней, в то время как я отчаянно делал для нас обоих доспехи и инструменты. И снова для меня был сделан какой-то рюкзак, хотя мои земные владения остались в Йоре. Кто знает, с чем мы можем столкнуться? Соларе достались сапоги и рубашка, хотя они на самом деле не так полезны и удобны. Тем временем я понял, как дополнять свои творения, что привело к прекрасному всплытию окна.

Вы приобрели способность: «Кожаное ремесло (элементарный)»!

Вы приобрели способность: «Создатель доспехов (элементарный)»!

Я быстро просмотрел их описание.

«Кожаное ремесло (элементарный)» - вы приобрели эту пассивную способность из-за ваших попыток в искусстве обработки кожи. Он все еще находится на элементарном уровне, но при подготовке и резке любой кожи вы получаете дополнительные бонусы. Теперь доступны самые простые методы, используемые при обработки меха и кожи животных.

Когда я прочитал это, я почувствовал поток знаний, который прошел через меня. Я вдруг узнал об обработке кожи. Использование золы или мочи поможет сохранить ее. Как сделать твёрдой поверхность, чтобы создать более жесткие и прочные детали. Это все было в моей голове! Моя первая способность связаная с обработкой! Сразу же я проверил другой.

«Создатель доспехов (элементарный)» - этот навык позволяет создавать как тканевые, так и кожаные доспехи более высокого качества. Вещи, созданные таким образом, могут быть дополнительно изменены, когда пользователь получит опыт. Достижение даже самых низких рангов в любом ремесленном навыке открывает знания для создания множества видов специальных предметов.

Чтение этого тоже дало мне много знаний. Многие виды брони создаваемые из меха, ткани и кожи - или частей каждого. Они были действительно просты: халат, кожаный нагрудник, кожаные лосины и т.д. Их внешний вид, однако, и желал лучшего, но они были долговечны. Когда я сравнивал вещи, появившиеся у меня в голове с доспехами Соларе, я мог ясно видеть разницу. Теперь я понимаю. Что моя дочь слишком робкая, чтобы сказать, что одежда, которую я для неё создал, просто неудобна, нет никаких оснований не менять это.

Итак, силой я раздел её. Она хныча выдала что то вроде: «Еще слишком рано, нееет!», Но я проигнорировал это. Но хорошо, что даже в этой ситуации у нее есть чувство юмора. Поэтому, пока она лежит глубже в пещере, прикрыв её шкурой, я начал работать.

Сначала каждый кусочек кожи или меха я положил рядом с собой. Я также умело разобрал ей одежду, создавая пространство мастерской с материалами. В прошлом я думал, что мои мандибулы и лапки не будут позволять мне создавать любые предметы, но как же я был

неправ! Моя паутина может быть использована в этом типе работы, что делает меня живой швейной машиной, и острые как нож лапки служат ножницами. Я полностью оборудован!

Прямо сейчас я сосредоточен на создании трусиков и лифчика для моей дочери. Она не может оставаться голой всегда. Таким образом, я ищу подходящую кожу - и мех. Я узнал, из своей способности, что если использовать слабый кислотный раствор шесть будет растворяться. Затем, со всей силой, я начинаю работать над оставшейся кожей, смягчая ее. В итоге два небольших клочка стали намного больше, и я начал их обрезать. После этого пришло время шить - и всё было готово. Чтобы избежать травм от натирания, я наполнил их своими нитями - создавая удобное и долговечное белье. Соларе выглядела необычно довольной, но я не обратил на нее никакого внимания.

Напротив, создание доспехов было моей главной заботой. Короче говоря, я создал много оборудования. Кожаные сапоги, в которых металлические части были встроены в подошвы и по бокам, чтобы обеспечить небольшую защиту и замедлить разрушение предметов. Они были высокими как чулки и использовали ремни, чтобы держать их на месте. Конечно, внутренности были дополнены моим шелком. То же самое было и с брюками. Я сделал их из более плотной кожи для упрочнения коленей и других легко повреждаемых частей с дополнительными слоями защиты. Они выглядели так же, как одежда для детей, увлекающихся паркуром или фигуристов, что сделало их немного неуместными в этом средневековом мире фэнтези. Но кого это волнует?

Рубашка также была создана из кожи - но на этот раз я использовал только тонкий слой, сделав его скорее для лёгкого ношения. Шелк использовался для изготовления внешней части, в то время как внутри был мех, который я собирал заранее. Более прочные и тяжелые доспехи также были сделаны с использованием укрепления частей, снова делая их не совсем подходящими к этому миру.

Последнее, на что у меня хватило материалов, был простой рюкзак. В моем старом мире мы называли этот тип рюкзаков: «Сумки для бега». Он был маленьким и гладким, идеально подходящим Соларе. Внутри было много небольших кармашков, которые могли быть заполнены предметами. Я планировал сделать шлем или даже большой рюкзак, но материалов просто не хватало.

Хорошая сторона моего неожиданного стремления делать вещи - это повышение уровня. В отличие от убийства животных, кажется, что сосредоточение внимания на творческих задачах просто дает больше очков опыта. Конечно, я могу ошибаться в этом, но я буду проверять эту теорию в будущем.

Пока моя дочь смеется про себя, обнимая новую броню. У нее все еще нет оружия, но то что она вызывает, кажется очень хорошим. Из-за этого я не создал никаких перчаток. Они будут сожжены при её призыве орудия. И почему-то эта мысль заставляет мое сердце болеть.

***

Мой уровень уже 98, но я больше не могу получить больше опыта - просто потому, что большая часть моей добычи разбежалась. Итак, чтобы противодействовать этому, мы собираем еду и двигаемся дальше, ища еще одно удобное жилище.

Через несколько дней лес кажется более опасным и жестоким, чем раньше. Многие животные - или я должен сказать, монстры? - имеют предрасположенности к элементам и странные способности. Мой яд и пылающий меч Урсулы - единственное, что сохраняет нас в живых.

Похоже, мы становимся добычей, а не охотниками. Конечно, для любого хищника практически невозможно застать нас врасплох - мой пси-радар помогает в этом. Но это не меняет того факта, что постоянная проверка утомляет.

Из-за этого мы решили остаться на каком-то огромном дереве. У него есть достаточно большие ветви, на которых мы можем спать здесь - и мои сети могут быть использованы, чтобы сделать сон очень удобным. Конечно, нормальному человеку это, вероятно, не понравится, но моя дочь и я далеки от нормы.

Таким образом, время проходит, когда я охочусь с Соларе, пытаясь пробить барьер 100-го уровня. Мы даже столкнулись с чем-то, что я мог назвать только Носорогом. Конечно, у этой твари была странная, твердая кожа, которая испускала электричество.

Обычно они обходили стороной. Но, вопреки моему опыту в этом мире, Носороги плотоядны! Он взревел, увидев нас и помчался вперед, открыв гигантский рот, полный острых как бритвы зубов. Против пятиметрового монстра, бегущего на нас, осталось только уклониться. Он врезался в одно из близлежащих деревьев, встряхивая всю площадь. С фырканью маленькие глаза начали снова следовать за нами, и монстр обернулся, облокотившись маленькими ногами. Гнев в значительной степени исходил от его разума. «Почему такие маленькие твари убегают? Они всего лишь закуски для меня! Остановитесь, позволь мне съесть вас!» В основном он думал об этом.

Я прыгнул на Носорога, но разряды не сильно мне навредили - это было для нас шоком. Животные, у которых есть такая защита, на самом деле не распространены среди этих мест. Тем не менее я был достаточно быстр, чтобы не быть растоптанным. Дальше было просто. Соларе безжалостно выстреливала своей магией, сосредоточившись на одной точке. Когда доспехи были почти уничтожены, я опустил зубы в жареное мясо и дал моему яду растечься по его сосудам. Я признаю, что для носорога потребовалась большая часть часа, чтобы умереть. Мы увидели, как он бьется, с пеной изо рта. Он также завопил странным человеческим голосом, в то время как его разум был полон страха и боли. Это было не очень красивое зрелище. Тем не менее, мы сохранили и освежевали мертвое чудовище впоследствии. Особенно кожа выглядела как интересная находка.

Без отдыха я начал думать об использовании её, чтобы усилить доспехи Соларе. После часа или двух размышлений я бросился за работу. На этот раз шлем был приоритетом - замачивание черепа монстра в моей кислоте сделало его податливым. Затем пришла часть подгонки, создание достаточно места для моей дочери. Я также делал небольшие отверстия здесь и там, чтобы сохранить кожу на месте. После измельчения передней части остальная часть была быстро отрезана до нужной формы. С особой тщательностью я подготовил рог, убедившись, что я не касался внешней части. К сожалению, электрическая способность, похоже, исчезла. Тем не менее, это был хороший материал, и я не жаловался. Дубление и подготовка частей скелета были изнурительными. Но каким-то образом я мог бы сделать это идеально, пока идея прочно засела в моей голове. Это был эффект умения, без сомнений.

Через два дня все было сделано - я даже включил рог носорога в верхнюю часть шлема. Когда я, практически, закончил, появилось окно перед моими усталыми глазами.

Вы создали продвинутое оборудование: «Шлем Блускул»!

Это что-то новое. У меня никогда не было ничего подобного, когда я наносил последние штрихи с моим предметам. Интересно ... - Детали: Шлем Блускул. - прошептал я в своем уме - и это сработало!

«Шлем Блускул» - это оборудование было создано мастером Тсучигумо с низким мастерством. Однако он изготовлен из редких материалов - включая кожу и кость древнего электрического Ранстера и изготовлен с использованием уникальных методов. Из-за этого, кто наденет его, то получит защиту от электричества, так и его свирепость. Используется гуманоидами.

Специальные эффекты:

- малая защита от электричества

- малый электрический урон

Будь я проклят! Я только что создал магическое оборудование?! Хотя я немного разозлился на этот комментарий «с низким навыком», но мне это не поможет - я все еще новичок. Тем не менее, похоже, что такие предметы стремительно увеличивают мой уровень, потому что после его завершения я приступил к новому. Соларе тоже была счастлива, надев его почти мгновенно. И, что более важно, она может производить потрескивание электричества, как у зверя, которого мы убили! Это не очень опасно, но мы возьмем от этого все, что сможем!

Имея это в виду, я сосредоточился на создании щита. На этот раз техника была немного иной. В то время как основа была по-прежнему сделана из ковких костей, я использовал кожу, чтобы создать слои защиты - каждая из них переплеталась. Это было похоже на то, как была изготовлена кольчужная броня, но, конечно, я не использовал кольца. Количество выполненных в нем работ также было довольно высоким. Но я работал, не желая отдыхать, пока не закончу. С каждым часом я чувствовал, что все мое сознание перешло в процесс переплетения обрывков кожи. Впоследствии более прочный подготовленный материал использовался для создания внутреннего слоя, с дополнительным слоем для смягчения ударов. Больше переплетений, исправление ошибок... и через два дня моя работа была закончена!

Вы создали продвинутое оборудование: «Кожаный Щит Блулайт»!

- Детали: Кожаный Шит Блулайт. -

«Кожаный Щит Блулайт» - это оборудование было создано мастером Тсучигумо с низким мастерством. Однако он изготовлен из редких материалов - включая кожу и кость древнего, электрического Рансера и изготовлен с использованием уникальных методов. Из-за этих черт любой, кто использует его, получит дополнительную защиту, и удар с ним будет производить электрический урон!

Специальные эффекты:

- электрический урон при ударе

- уровень защиты: сталь

И с этим я получил свой 100-й уровень.

http://tl.rulate.ru/book/938/121739