

## Характеристики призванных зверей

□ Приобретается в линии насекомых Призыв Уровень 1. Хорош в эффектах дебаффа дальнего боя. Дебафф не всегда срабатывает.

□ Приобретается в линии зверей Призыв Уровень 1. Это единственная линия атаки. Атакует врагов с высокой физической силой и силой атаки.

- Получается в Системе птиц Призыв Уровень 2. Он хорош в поиске врагов и разведке.

- Получается в Линии травы Призыв Уровень 3. Может быть превращен в лечебный препарат. Если вы используете умение, вы не можете вернуться к Призыву.

- Получается в Каменной системе Призыв Уровень 4. Защитник.

□ Приобретается в линии рыб Призыв Уровень 5. Базовое усиление. Вы можете плавать в земле с помощью специальных навыков.

Благословение / Насекомая система призванных зверей Выносливость, Быстрота / Звериная система Физическая мощь, Мощностъ атаки / Птичья система Быстрота, Интеллект / Травяная система Магическая мощь, Удача / Каменная система Физическая мощь, Выносливость / Рыбная система Интеллект, Магическая мощь

## Навыки и эффекты призванных зверей

Жук Линия насекомых Н Прыжок Просто спрыгнуть. G Провокация Заставляет врагов яриться. F Всосывание Впитывает силу врага. Это не означает, что ваша сила увеличится. E Масштабный порошок Усыпляет врага. D Паутина Останавливает движение врага. Замедляет.

- Урон в 1,5 раза выше обычной атаки на всех рангах серии зверей - серии птиц. G Менеджер голоса - Зная имя, F трансляция, которая может имитировать голос субъекта, который услышал голос - Так как не было человека, который сказал Не проверено. Ожидайте в главе 3. Вы можете искать объекты в области радиусом 3 километра. □ □ □ □ Вы не можете искать препятствия. Навыки могут быть активированы только в течение дня. Ночью D: вы можете искать объекты в области радиусом 3 километра. □ □ □ □ Вы не можете искать препятствия. Навыки могут быть активированы только ночью.

- Система травы F Аромат: Исцеляет за 6 часов вместо 5 часов. Используйте E Траву жизни, чтобы восстановить 1000 здоровья. Исчезает после использования. Используйте D магическую силу, чтобы восстановить 1000 единиц магической силы. Исчезает после использования.

- На всех рангах каменной системы защитите себя в 1,5 раза прочнее обычной защиты. □ Система летучей рыбы D Увеличение физической магии.

Название призванного зверя и его внешний вид / линия насекомых Н Жук Денка. Больше, чем жук Тоносама. G Пьеонта лягушка. Лягушка-бык большая. F Чу холм. Когда свернется, выглядит как волейбол. E Бабочка ласточкин хвост. Один метр от крыла до крыла. D Паук @ Паук. Длинной 1,5 метра. □ Линия зверей Н Крыса Чороске. Маленькая крыса. G Кротик Могсукэ. Примерно с небольшую собаку. F Собака Поча. Про собаку Акита. E Саблезубый тигр ТАМА. Рост 1,2 метра. Длина 2 метра. D Медведь @ Медведь. 2,5 метра в длину. □ Линия птиц

G Чаппи @ Попугай. F Голубь Поппо. E Ястреб @ Ястреб. Размах крыльев около 2 метров. D Пустотелый @ Сова. 1,5 метра с размахом крыльев. - Линия трав F Аппо @ Яблоко. Конечности растут. E Маметарау Горошек. Конечности растут. Картофель D картофеля. Конечности растут. □ Каменная система E Сделано из кабелита. Ластик с конечностями. Длина 1,5 метра. Броня из медно-бронзы D. Средневековый европейский стиль. Длина 2 метра. Щит длиной и шириной 2 метра. □ Рыба D Лосось Харамизуке. Около 2 метров.

История до повышения навыка □ 1 месяц и 00 месяцев Приобретение книги магии, призыв уровня 1, призыв зверя ранга H □ 1 год и 10 месяцев Призыв уровня 2, приобретение синтетического навыка □ 3 года и 00 месяцев вызов животного ранга G □ 5 11 месяцев Призыв уровня 3, Укрепление навыков, Призыв зверя F. 7 лет, 09 месяцев Призыв уровня 4, Навыки хранения, Призыв зверя E, 9 лет, 10 месяцев Призыв уровня 5, Разделяющиеся навыки, Призыв B

Магическое потребление, призыв, хранение и обмен каждого навыка равны 0. Магическая сила не расходуется. Генерация варьируется в зависимости от звания призвателя. □ Синтез зафиксирован на 5 единиц потребления магической силы □ Усиление зафиксировано на 10 единицах потребления магической силы

Синтетические комбинации:

- Стихии птиц с насекомыми или зверями
- Стихии насекомых с птицами
- Стихии камней с птицами или травами
- Стихии рыб с травами или камнями.

Для генерации и синтеза требуется указанное число волшебных камней. Тип волшебных камней должен соответствовать рангу:

- 1 линия насекомых
- 1 линия зверей
- 3 линии птиц
- 5 линий трав
- 9 линий камней
- 15 линий рыб.

Уровень и статус благословения:

- Увеличение до +10 (Уровень 1)
- Увеличение до +20 (Уровень 2)

- Увеличение до +50 (Уровень 3)
- Увеличение до +100 (Уровень 4)
- Увеличение до +200 (Уровень 5)

Характеристики хранилища:

Может вместить предметы размером до 30 см в квадрате.

Предметы, которые останутся в хранилище после следующего сражения:

- Запас еды на месяц и более (вяленое мясо, сушеный картофель, хлеб, ягоды мороми и т.д.)
- Емкость с водой
- Волшебное орудие для разведения огня
- Горящие факелы
- 300 кг дров, одеяла, запасная одежда, меч из мифрила, рапира Дугласа, кинжал

Возможности обмена:

Обмен зрением и слухом. Можно давать указания и применять навыки призванным существам. Обменом можно поделиться с несколькими существами. Доступное для обмена количество существ равно 1 на каждые 200 единиц интеллекта, включая благословение. Обмен возможен только на расстоянии до 50 метров. Обмен можно отменить даже на расстоянии более 50 метров. Если расстояние превышает 50 метров, повторный обмен невозможен.

Связь между интеллектом и указаниями:

Интеллект призванных существ зависит от их происхождения и ранга. Существа с низким интеллектом не слушаются указаний. Однако они могут активировать навыки. С интеллектом 100 можно воспринимать команды. С интеллектом 400 можно взаимодействовать с другими призванными существами (гипотеза).

<http://tl.rulate.ru/book/108052/3959083>