

Глава 11

Пилус Хоргсон (Ур. 3)

НР: 29/29

МР: 27/34

Статус: отсутствует

EXP: 44/300

Навыки: 4-точечная магия, 5-точечная магия, 6-точечная магия, Оценка (+), Кулинария, Инвентарь, Грамотность

Достигнув своей цели по распределению 3 очков навыков (SP), я начал строить мысленную дорожную карту того, как я хотел продолжить свое обучение. На этом уровне я получил на одно очко навыка больше, чем на предыдущем, поэтому пока я предполагал, что буду продолжать получать увеличенное количество очков навыка с каждым уровнем, что, похоже, было равно номеру моего уровня. Это подразумевало, что, более или менее, человек в этом мире мог бы автоматически и естественно распределять 1 SP на любой навык, который использовал для получения 100 EXP.

Я уверен, что на самом деле это было гораздо сложнее, но если это так, то это обеспечивало использование очков навыков в соответствии с требованиями для повышения уровня и не приводило к тому, что кто-то бы исчерпал SP по мере роста, как это случалось со мной. Я мог явно ускорить свой рост, как с помощью метасистемы, так и с помощью моих знаний из другого мира, поэтому я приобретал навыки намного раньше, чем зарабатывал 100 EXP. Как только я просто захочу улучшить свои навыки, я также смогу автоматически распределить SP на навыки, заработанные в меню навыков. Для меня жизнь будет наполнена особыми моментами приобретения большого количества новой силы сразу, перемежающимися более длительными периодами прокачки опыта. Меня это устраивало.

Были и другие навыки, которые я хотел получить, и у меня были идеи для получения навыков, о которых я еще даже не знал, но я видел ценность в усилении 6-точечной магии в краткосрочной перспективе. Я уже набрал кучу опыта, просто получая повреждения и исцеляясь, хотя часть моего опыта также была получена от светового заклинания и кулинарии. Кулинария, в свою очередь, предоставляла мне способ восстанавливать МР. Если бы я сражался с большими зверями, я бы получил больше мяса, и даже если бы я пострадал, развивая свои способности к исцелению, я мог бы восстанавливать НР, а затем готовить, чтобы восстановить МР. Я также мог бы восстанавливать НР, употребляя определенные другие продукты, хотя мне пришлось бы следить за тем, сколько еды я ем, чтобы не переест и не оказаться в ситуации, когда мне придется запихивать в рот лишнее мясо, чтобы использовать необходимое заклинание.

Конечно, я не собирался пренебрегать и физическими тренировками. Хотя вся эта дополнительная еда, насыщенная НР и МР, была также калориями и белками. Я использовал

бы это для укрепления своего тела. В свою очередь, когда я получу несколько уровней и больше возможностей, я смогу освоить некоторые боевые навыки и, вероятно, успешно применить их. В краткосрочной перспективе мне, вероятно, придется полагаться на свои элементарные магические навыки для боя, осторожно не истощая слишком много маны. У меня были планы и по этому поводу.

К уровню 6 я смогу развить свою 6-точечную магию, после чего я должен буду стать намного более способным к исцелению и смогу легче экспериментировать с другими аспектами магического круга, так как МР у меня также должно быть относительно много. Мне также понадобится только 1 SP с этого уровня для продвижения, если я вложу все ранее заработанные SP в этот навык, предполагая, что я получу 4 и 5 SP для уровней 4 и 5 соответственно, что означает, что я смогу распределить еще 5 SP при достижении уровня 6, либо на свои другие магии, либо на какие-то новые навыки.

Все, что мне нужно было сделать, это прокачиваться.

* * *

Пришел день рождения моего отца весной, и мы снова отправились на пляжный пикник всей семьей.

Я недавно заметил, что мои родители стали уделять мне меньше внимания, чем раньше, и определенно не так много, как я считал бы необходимым в моем старом мире. На пляже было меньше игр с моей матерью и больше свободного времени для меня. Хотя это было полезно для моих целей, это все же удивило меня. Я не знал, связано ли это с тем, что я продемонстрировал слишком много зрелости за последний год, или это нормально для этого мира.

В любом случае, я мог достаточно далеко отойти, не вызывая особого беспокойства у родителей. Я позволил своему отцу насладиться более романтичным днем рождения с моей матерью, пока сам исследовал и искал морских существ, на которых мог бы тренироваться.

К сожалению, теперь, когда я достиг уровня 3, нодмусы и певчие птицы редко давали мне опыт. Это не значит, что я не мог бы выжать очко опыта здесь или там, либо используя совершенно новый метод, либо просто прокачиваясь много, но это было много усилий за небольшое вознаграждение. Я все еще охотился на них для практики и мяса, но искал более крупную добычу.

Факт того, что я мог убивать несколько мелких существ и получать только 1 EXP после последнего из них, говорил мне о чем-то, над чем я размышлял некоторое время. Это также было что-то, о чем я размышлял в отношении НР и МР. Целочисленный характер этих значений казался слишком дискретным, чтобы работать в реальности. Получал ли я действительно 0 EXP от первых нескольких существ, а затем 1 EXP за последнее? Скорее всего, я получал 0.2-0.25 EXP за каждое из них, что складывалось в целое значение только когда я убивал 4-5 из них.

Это не было большой проблемой в отношении опыта, но это было что-то, о чем я особенно думал в контексте НР и МР и восстановления НР и МР. Если целый жареный нодмаус восстанавливал 1 МР, и я съел половину, получал ли я 0.5 МР? Если я позже съел другую половину, получу ли я еще 0.5 МР? А если вместо того, чтобы съесть вторую половину, я съел другую половину жареного мяса нодмауса? Даст ли это тоже 0.5 МР, незаметно, и таким образом накопится до полного очка, или каждая часть будет ждать в какой-то буферной зоне

для оригинальной недостающей половины? Пока я в конечном итоге восстанавливал 1 МР после определенного количества съеденного мяса, это было нормально, но если бы за кулинарией прятались частичные числа, это могло бы стать актуально, если бы я когда-нибудь обнаружил, что магия кажется стоящей 0 МР, что, как я полагал, в противном случае было бы невозможно.

Эти вопросы, вероятно, станут неактуальными, когда я буду иметь дело с десятками МР за раз, как при касте, так и при восстановлении, но пока каждая единица имеет значение, поэтому я не мог не думать об этом, пока бродил по пляжу, жуя кусок жареного мяса певчей птицы, чтобы восстановить МР для своей охоты.

На пляже я наткнулся на несколько новых существ, которых я еще не победил. Как и на пирсе, там были птицы, похожие на чаек, которые scavenger'или и ловили мелких морских существ. Кроме звуков, которые они издавали и которые были отчасти похожи на ослов, я не видел разницы между ними и чаками с Земли, но я изучу их поближе после того, как добавлю их в свой инвентарь. Большим сюрпризом были сами морские существа.

Первым, что я увидел, были существа, похожие на крабов. У них, казалось, было меньше ног, чем у крабов из моего старого мира, только две пары, на которых они передвигались, поэтому вместо движения как у краба, они двигались больше как четырехногие. Они также прыгали — возможно, более точно было бы сказать, что они нападали — и использовали это, чтобы приземлиться на свою добычу и схватить несчастное существо третьей парой ног и засунуть его в рот. Эти ловкие передние ноги не имели больших клешней, но имели некий захватывающий механизм, который использовался для заталкивания пищи в рот, который сам по себе напоминал клешню краба. Они строго охотились на существа меньше себя, включая мелких крабов, но убегали от меня.

Другими существами, которых я увидел, были большие, похожие на черепаха, существа. Их было

меньше, и они, похоже, выходили на берег, чтобы сделать гнезда, что совпадало с тем, что я знал о черепахах в своем старом мире. Они были значительного размера, особенно по сравнению с моим маленьким детским телом. Мысль о том, чтобы убивать материнских черепах, пришедших на берег только чтобы гнездиться, не вызвала у меня приятных ощущений, но я постарался не думать об этом слишком много. Мне нужен был опыт. В отличие от черепах, которых я знал в своем старом мире, панцири этих черепах казались каменными, как будто покрыты минералами. Несмотря на то что они были морскими черепахами, у них были ноги вместо лап, и эти ноги выглядели копытными, что было странно. Они также копали гнезда больше как собаки, чем черепахи, чтобы отложить яйца. Я наблюдал за тем, где они делали гнезда, чтобы забрать яйца, когда они закончат.

Я обдумывал лучшие способы охоты, не привлекая к себе внимания и не тратя слишком много МР, как это было с каменными пулями, которые я запускал с достаточной силой. У меня было несколько новых дизайнов в инвентаре, которые я хотел попробовать. Я сформировал несколько маленьких каменных пуль в форму иглы или стрелы, вместо маленького шара. Шаровидные пули работали с достаточной силой, но требовали слишком много усилий для пробивания. Эти каменные болты пробивают с гораздо меньшей силой, как лук, а не как пистолет.

И болты, и пули предназначены для дальних целей. Если я мог бы подойти ближе, было бы больше вариантов.

Я сформировал некоторые большие камни в форме шипов, как примитивные гвозди. Поскольку я мог левитировать их — я старался не думать слишком много о том, почему магия так легко нарушает гравитацию — я мог держать их над целью. Затем я мог использовать большой, тяжелый камень в качестве молота, просто сбрасывая его с достаточной высоты на гвоздь. Я также мог использовать магию, чтобы забивать гвоздь, но это стоило больше МР, чем использование другого камня и гравитации как силы. Теоретически я мог бы использовать один гвоздь с гравитацией, сбросив его с большой высоты, но это требовало больше МР для перемещения каменных объектов на большую высоту, и точность чего-то вроде гвоздя уменьшалась, особенно в ветреный день. Метод с гвоздем и молотом был более точным, хотя метод с магическим молотом был самым точным.

После того как я оценил обстановку и наблюдал за маленькими существами какое-то время, изучая их движения и повадки, я начал убирать чаек с помощью болтов, пряча их в инвентаре после сбора. Скоро стая чаек рассеялась и поднялась в воздух, кружась, поэтому я переключился на прыгающих крабов. Если бы я мог подойти близко, я мог бы просто разбить их камнем, но поскольку они убегали от меня, я чередовал между сбрасыванием больших камней и попытками пробить их лица болтами. Мне приходилось постоянно настраивать стоимость МР для каждого, чтобы добиться точности, поскольку сила и точность было трудно определить с этими существами, поэтому я остановился после того, как собрал три и добавил их в инвентарь.

Наконец, когда две черепахи с каменными панцирями, которые я наблюдал, закончили гнездование, я левитировал большой каменный гвоздь над их головами и вонзил его с помощью магии, нанося удар молота по гвоздю и по МР каждый раз. На протяжении всей охоты я ел мясо, пока не насытился, и в конце концов мне удалось завершить работу с черепахами, не исчерпав полностью свой МР. Я собрал черепах и выкопал их яйца. Я также собрал немного камня, чтобы заменить тот, который потерялся из-за болтов, которые отклонились, или гвоздей, которые раскололись. Я мог бы починить сломанные гвозди и болты, но это стоило меньше МР, чтобы отрезать кусочки камня и формировать из них новые из более крупного камня, чем складывать маленькие кусочки обратно вместе и формировать их.

Чувствуя себя умственно истощенным из-за значительно более полного инвентаря, я вернулся к родителям, чтобы набить живот еще большей едой для восстановления и чтобы вздремнуть.

<http://tl.rulate.ru/book/115258/4795818>