

Мия начала длинные дни тренировок под руководством “инструктора” Колсона Азур.

Через несколько дней после начала в статусном окне Мии появился первый навык - [Начальный навык меча ур. 1]. Судя по тому, что у Колсона имелся навык с несколько другим названием ([Средний навык меча]), навыки автоматически улучшаются после выполнения определенных условий.

Тренировки включали в себя повтор простейших движений: горизонтальных, вертикальных, диагональных взмахов и колющих ударов. Как говорит Колсон, эти движения нужно довести до рефлексивного выполнения. Сложные техники, такие как защита от противников с разным типом оружия, а также блокирование атак, должны изучаться гораздо позже.

— Поправь стойку! Держи руку прямо и подними её еще на два сантиметра!

— Слишком медленно! Если ты будешь действовать так медленно в бою, то тебе конец! Повтори это движение ещё десять раз!

Колсон был эффективным, однако немного скучным инструктором. Обычный ребенок давно бы забросил занятия из-за скуки, однако Мия в прошлой жизни прошла через более чем десять лет школьной программы, выполняя даже более не интересные занятия.

Честно говоря, она не имела понятия, насколько он был силен относительно других. Хотя это и не имело значения. Если отбросить некоторую наивность, он был довольно трудолюбив, и это автоматически делало его сильнее обычного стражника из двора отца в её глазах. Естественно, проверять это на других солдатах пока не стоило. Лучше иметь скрытый козырь в рукаве, чтобы применить его тогда, когда настанет его время.

Мия была удовлетворена тем, что начало обучения включало в себя самые основы. Это было то, что нужно, для кого-то, никогда не державшего оружие. Ранее, будучи студентом с отличными оценками, легко было осознать, что ничто в жизни не достигается без труда. Тяжелая работа была необходима для достижения успеха. Или же, другими словами, для того, чтобы стать сильнее.

Тренировки проводились не за бесплатно, конечно. Мия снова посетила своего отца и попросила нанять Колсона в качестве персонального телохранителя для неё. Намерения обучаться мечу высказаны не были: лучше держать это в секрете. Всё же, для чего тренировки были нужны в первую очередь? Вторжение монстров было в далеком будущем, однако к свержению графа нужно было начинать готовиться прямо сейчас.

Мия даже попыталась использовать своё невысокое актерское мастерство, расписывая прекрасный внешний вид Колсона перед своим отцом. Попытка обернулась полным успехом - граф поверил своей дочери, думая, что она следует его примеру, пытаясь заполучить кого-то с красивым лицом, используя деньги. Он даже поднял заработок Колсона на 200 элементарных кристаллов за повышение в статусе. Теперь его месячный доход составляет 1400 осколков.

Конечно, это привело к нешуточной зависти других солдат, когда они узнали, что недавно принятый новичок получил повышение через молодую дочь графа. Мия могла только вздохнуть, прознав про заработок Колсона. Воспоминания о том, что совсем недавно её отец сжёг торговца за пару тысяч осколков, еще были свежи.

Хотя Мия не была фанаткой идеи равенства или чего-то в этом роде, она знала, что слишком большая разница в доходах между высшей и низшей частью социальной пирамиды приведет

лишь к восстаниям. До того, как все грехи её отца всплывут на свет, ей нужно как-то стабилизировать ситуацию на земле, название которой она носит в качестве своей фамилии. Или же её ждет гражданская война, либо наказание от короны. Оба варианта являлись плохими концовками для Мии.

После месяца с начала тренировок навык [Начальный навык меча ур. 1] так и остался без изменений. Похоже, его будет не просто повысить. Принять это и продолжать тренировки было не сложно, имея опыт учебы в течении многих часов или гринда в играх. И только Колсон про себя удивлялся, как Мия может мириться с упражнениями, которые даже он, будучи ребенком, считал невозможно скучными. Если бы не его жажда приключений, жажда стать авантюристом, он бы забросил путь мечника с самого начала!

И всё-таки прогресс был. Хотя её уровень так и остался гордой единицей, количество здоровья и физическая атака повысились на единицу, видимо, подчеркивая повышение её выносливости и силы. Магическая атака также повысилась на единицу, даже учитывая, что учителя в этой области у неё не было. Со временем её характеристики будут постепенно повышаться, до тех пор, пока не достигнут потолка в развитии.

На сегодня же, однако, Мия решила временно прекратить тренировки. Два дня назад она попросила Колсона подготовиться к походу в Светлый Лес на востоке от города Палмо, где они сейчас находились.

От учителя Мия уже знала, что этот лес служит местом обитания самых низкоуровневых монстров. Она планировала получить немного боевого опыта с Колсоном в качестве страховки.

Естественно, так как Светлый Лес был наполнен только слабыми монстрами, про них было полно информации.

[Дикий кабан]

Уровень: 1-2

Здоровье: 16-22

Мана: 5-10

Физическая атака: 6-8

Физическая защита: 4-5

Магическая атака: 0

Магическая защита: 0

Навыки: [Рывок]

[Большая пчела]

Уровень: 1-2

Здоровье: 12-14

Мана: 0

Физическая атака: 5-7

Физическая защита: 2-3

Магическая атака: 0

Магическая защита: 0

Навыки: [Отравленное жало]

Примечание: Летающий монстр

[Слизень]

Уровень: 1-2

Здоровье: 25-30

Мана: 0

Физическая атака: 1-3

Физическая защита: 16-20

Магическая атака: 4-7

Магическая защита: 12-14

Магия: В зависимости от элемента

Из всех монстров в лесу, первые два типа считаются агрессивными, атакующими людей. Слизни были более дружелюбны и не атаковали человека первыми. Люди же обычно оставляли их без внимания из-за их высокой защиты. Низкий уровень монстров означал, что даже обычный сельский житель может пройти через лес без особых проблем.

Помимо намерения использовать Светлый Лес в качестве площадки для тренировок, у Мии было и другое желание. Она хотела поймать магического элементарного слизня!

Исходя из её воспоминаний, в игре существовала популярная система “питомцев”, в рамках которой каждый игрок и каждый НПС могли приручать диких монстров. Единственное исключение - боссы. Не агрессивные и низкоуровневые монстры по типу слизней были самыми простыми в плане захвата. Конечно же, не каждый игрок захочет иметь питомцев, полученных еще на стадии обучения, однако у Мии насчет этого были свои мысли.

Что игроки обычно хотят от питомцев в бою? Либо высокую боевую мощь, либо наличие особенной способности, по типу эффекта оглушения противника.

Однако, Мию несколько беспокоило одно отличие от игрового мира - отсутствие возможности сохраняться и загружаться! Любая ошибка может означать для неё конец. И, следовательно, в приоритете была защита. А раз класс воздушного мага не очень подходил для ближнего боя, ей нужен был танк!

Можно сказать, что разработчики немного поленились и просто скопировали множество обычных монстров, таких как слизней, из других игр, после поместив их в секцию обучения. В игре они имели разные цвета в зависимости от элемента и не представляли особой опасности для команды главного героя, имея только высокое сопротивление с невысокой атакой. Как питомцы, они не могли использовать какие-либо атакующие заклинания, однако, взамен, предоставляли пассивное десятипроцентное повышение эффективности элементарных заклинаний, соответствующих типу слизня.

Раньше у Мии питомцем был детеныш дракона. Самым его главным преимуществом была, конечно же, милота. Он так же обладал серьёзными боевыми способностями, что было неудивительно для монстра, встречающегося ближе к концу игры. Для его захвата навык приручения должен быть очень высоким. Даже если она хотела увидеть своего золотого дракончика снова, в ближайшие десять лет этого точно не произойдет. Драконы не появятся в мире до начала апокалипсиса, который начнет эпоху хаоса. Ждать столько времени определено было не вариантом.

Практичность для Мии была всем. В пошаговой РПГ иметь питомца-слизня было нерационально из-за отсутствия любых атакующих способностей. Но теперь, когда игра стала реальностью, у неё появилось несколько креативных идей касательно использования высокой защиты слизня. Если бы она могла сделать броню из него... кхм, это звучит немного неправильно...

Так же была целая куча вещей, которые Мия хотела испытать в настоящем бою. В наличии было детское тело, несколько не боевых способностей, а так же воспоминания об игровой механике и знания ивентов.

Первое, что нужно было проверить - механику “здоровья”. Всё же, от этого зависела её жизнь. Разница между уровнем с Колсоном была слишком большой, если верить цифрам, он, скорее всего, сможет одним-двумя ударами поставить точку в серьёзной тренировке. Так же, в соответствии со здравым смыслом, человек, сражающийся в полную силу с 1 единицей

здоровья и умирающий от простой царапины смотрится просто нереалистично. После того, как Мия спросила у Колсона про это, ситуация немного прояснилась. Механика “здоровья” в этом мире была чем-то обыденным: при его уменьшении соответственно уменьшаются другие характеристики. Потеря всего здоровья не всегда означает смерть. Обычно человек просто теряет сознание, что, однако, является опасной ситуацией само по себе. В игре кто-либо, чьё здоровье достигло отметки 0, перестает быть целью для атаки, однако в реальной жизни настоящий противник не будет делать скидку на то, что кто-то “выпал”.

Следующее, что хотелось проверить, была механика опыта. Уровень Мии оставался на единице, даже учитывая, что она постоянно совершенствовала свои навыки. Был ли настоящий бой единственным способом получать опыт? И что происходит после повышения уровня?

Насчёт других особенностей вроде внезапного превращения из пошаговой РПГ в стратегию в реальном времени еще предстоит узнать в последующих экспериментах.

К сожалению, она не смогла попасть по Колсону ни разу. Его опыт позволял уклоняться от каждого её удара, читая все атаки, как открытую книгу. Это так же послужило причиной тому, что она предложила сменить место тренировок на Светлый Лес, где можно было попробовать всё на практике. Он являлся превосходной зоной для новичков.

И сейчас у неё в руках [Деревянный тренировочный меч], добавляющий жалкие +1 атаки. Всё же начинать тренировки с настоящих металлических мечей было бы не лучшей идеей. На ней также было одето [Легкое хлопковое платье], которое мистическим образом предоставляло +1 защиту... конечно же, платье было не единственным, что она носила в данный момент, однако только оно добавляло какие-то характеристики.

Как нанятый телохранитель, Колсону ничего не оставалось, кроме как последовать за ней. У простолюдинов было очень сильное чувство иерархии, особенно когда дело касалось дворян, и это не учитывая, что он был нанят Мией. Он не был против выхода в лес, так как был способен победить любого низкоуровневого монстра за пару ударов. Однако делать этого пока не требовалось: его задачей было стоять в стороне, будучи готовым вмешаться, если потребуется.

Светлый Лес являлся одним из множества обычных лесов графства Харт. Через его центр проходила хорошо протоптанная дорога, на которую монстры выходили редко из-за того, что там часто проходили люди. Деревья стояли не слишком плотно, да и в самом лесу было достаточно много полян, что и послужило причиной названия леса Светлым.

Заходя в лес вместе с Колсоном, Мия ощущала предвкушение. Так как их целью не было пересечение леса, они сошли с дороги и направились в лесную часть. Колсон помечал различные деревья, чтобы предотвратить вероятность потеряться. Хотя он и не был опытным авантюристом, основы выживания, привитые его дедушкой, у него присутствовали.

После нескольких минут блуждания в лесу, они наконец встретили первого монстра - дикого

кабана.

Размышляя о его названии, было такое ощущение, что его назвали неправильно. Его размер не превышал обычную собаку. Кабан стоял спиной к Мии и занимался выкапыванием чего-то из-под корней дерева. Его тело было коротким и толстым и имело определенно розовый окрас. Так же у него не было волос. Не свинья ли это часом?

И всё же, монстры начального уровня в Хоплии были теми же, что и в Родане - стране, вокруг которой разворачиваются события в игре. Мия помнила, что дикий кабан может расти в уровне вместе с главным героем, и в конце-концов, превратиться в величественного свина. Ну, насколько величественной может быть свинья. Кабаны специализировались в скорости и атаки. Это не было чем-то, что нужно было Мие. Питомцы в игре могли быть воскрешены, однако это была способность, доступная только игроку. Было крайне сомнительно, что их можно было воскрешать в реальности. Всё-таки было слишком легко убить дикого кабана, имеющего средние значения здоровья и защиты, к тому же учитывая, что она даже не знала, как приручать изначально агрессивно настроенных монстров.

— Ладно, у тебя есть шанс провести неожиданную атаку. Постарайся нанести удар до того, как он заметит твое присутствие.

После того, как Колсон прошептал совет, Мия кивнула. От неожиданных атак было гораздо сложнее защититься, чем от атак в лоб. Если бы это всё еще было игрой со случайными встречами противников, такая атака могла бы считаться "атакой на упреждение".

Она медленно достала деревянный меч, закрепленный на её талии. Хоть он и не был заострен, это все же было лучше, чем использовать голые руки.

После брошенного быстрого взгляда на землю, стало ясно, что подобраться ближе полностью беззвучно не получится из-за обилия листвы, которая обязательно выдаст её приближение. У неё не было класса вора или кого-то подобного с навыками, повышающими незаметность. Зато она могла использовать [Легкий ветерок], чтобы разогнать листья, надеясь, что это скроет её шаги.

Используя магию для прикрытия, Мия начала сближаться с диким кабаном. Расстояние между ней и кабаном теперь не превышало десять шагов. Она шагала медленного и аккуратно... а затем внезапно сделала рывок, когда до кабана осталось пять шагов! Он обернулся, когда до него осталось всего три шага, но уже было слишком поздно. На рыле кабана едва успело промелькнуть абсолютное удивление за секунду до того, как Мия успешно врезала ему по этому самому рылу сверху-вниз!

Она до сих пор не выучила ни один настоящий навык меча, так что было неудивительно, что дикий кабан не был побежден с одного удара. Особенно учитывая то, что она до сих пор была на первом уровне, имела магический класс, а также слабое снаряжение.

Конечно же, будучи низкоуровневым немагическим монстром, дикий кабан не обладал каким-либо уровнем интеллекта. Он был всего лишь низшим монстром, мутировавшим из обычного животного - свиньи. У него было даже меньше интеллекта, чем у обычной свиньи - он действовал на одних инстинктах.

Несмотря на сказанное немного ранее, Мия ни капли не недооценивала дикого кабана. Первый уровень и отсутствие боевого опыта не позволяют такой роскоши. И только потому, что она любит экспериментировать, не означает, что она будет терпеть ради этого боль.

Недавняя атака не была нанесена с использованием всей силы, так как Колсон заранее предупредил её, что такие удары ведут к увеличению времени, требующегося для восстановления баланса, чем умные противники несомненно воспользуются.

Сразу после того, как деревянный меч столкнулся с рылом кабана, Мия уже начала отступать, увеличивая дистанцию. Однако кабан был разъярен из-за того, что его приём пищи был прерван. Он начал хрипеть и фыркать, его лицо явно покраснело! Сразу же после этого, он топнул копытом и активировал единственный навык доступный его виду - [Рывок]!

<http://tl.rulate.ru/book/15176/335420>