

День 10 — Пещера

Проснувшись с болью в теле, я сразу понял, что спать на земле больше нельзя. Такой сон не позволяет восстанавливать достаточно силы, чтобы работать на следующий день так же усердно, как и раньше.

— Черт, всё тело ломит.

Такое чувство, что у меня болят даже кости. Какие тут дальние походы, когда я даже поспать нормально не могу?

Решено - сегодня весь день трачу на приобретение магии дерева, мне нужна эта способность. Обработка древесины - один из способов получения качественной мебели и росту комфорта в моем жилище.

Можно спать и на полу, но это причиняет слишком большой дискомфорт. Я взял в руки небольшую палку и, сконцентрировав свои силы, принялся при помощи магии изменять её форму.

Это не назвать профессиональной обработкой дерева, но у меня получилось согнуть палку пополам и даже немного придать ей форму ручки.

— Как интересно. Повернуть вот так, сделать вот это...

Даже сейчас я не могу понять что такое магия и по какому принципу она работает, но факт остается фактом - я могу призывать огонь, воду, ветер, управлять землей и деревом, но как?!

Теперь моя пещера превратилась в настоящий жилой дом: в самом центре, словно во времена раннего средневековья, стоит стол. Создал я его из большого бревна, который мне удалось растянуть и превратить в панель, а четыре ножки я сделал из не менее упругих веток деревьев. Вокруг стола я поставил восемь невысоких стулья. Вопрос только в том, зачем мне столько стульев? Ну да ладно, сделал и сделал!

Также я смастерил самый важный предмет для любого человека - это кровать. Моя кровать напоминает стандартные японские пружинные кровати, только вместо пружин лежат палки, что я собрал и превратил в подобие решётки, на которой можно лежать.

Правда, у меня нет матраса, так что кровать всё равно остается ужасно неудобной, но мне кажется, что это лучше, чем спать на голой земле, пускай и в спальнике. Кровать нужно поставить поближе к стене, и там же сделать полку, такую, модную, как мне обещали купить. Хотя какая мода? Главное, чтобы была полка.

Моя комната в прошлом была всего в 6 татами*, а потому мебель приходилось выбирать не только из разряда удобной, но и компактной.

(П.п: 9,72 метра квадратных.)

Сейчас у меня нет таких ограничений, так что я могу создавать мебель любого размера. Ладно, пора отправляться на поиски еды и монстров, чтобы повышать свой уровень. Поскольку у меня теперь есть карта, я открыл её и с печалью обнаружил, что на ней обозначены только те места, где я уже был.

На несколько десятков километров исследована река по течению, а также лес справа от меня и небольшая территория за пещерой, а всё остальное покрыто туманом.

Хотя это и не глубокий лес, мне нужно исследовать и те местности.

— А я довольно много исследовал.

Да, нужно себя и похвалить. Мне довелось исследовать слишком много, особенно вдоль реки, так что теперь пора искать другие области.

Пока я не смогу прокачать свой уровень и усилить навыки, любые попытки найти город местного населения провалятся. У нас просто нет сил, чтобы убивать кобольдов или других монстров.

Повышать уровень, качать навыки, искать припасы и бороться за жизнь любой ценой – вот моя цель.

Я поставил для себя отметку в три уровня – именно столько мне нужно поднять, чтобы стать сильнее, или хотя бы изучить определенные навыки для боя. Увидев несколько гоблинов низкого уровня, я как всегда напал на них.

Ловко перехватив палку правой рукой, я поднял её и занес для точного удара. Гоблин даже не успел понять, что я хочу сделать, как моё оружие достигло его сердца. Я услышал хруст, с которым сломались его ребра, и маленький монстр замертво упал на землю.

Ещё несколько монстров вышли из кустов. Ничего не скажешь, монстров тут и правда много, но и с ними я справлюсь быстрее, чем они смогут опомниться.

Я перехватил палку уже левой рукой и бросился в атаку. Одно ловкое движение и противник падает на землю со сломанной ногой. Пропустить такой удар – это самому себе подписать смертный приговор. И на что он только надеялся?

Остался ещё один противник. Он кричит на меня, разгнув пасть. Швырнуть бы ему в глотку огненный шар, чтоб замолк.

И, словно по команде, из моей палки вырвался огненный шар и полетел в сторону противника. Я даже не понял, как именно я смог использовать магию.

Это новая особенность моего оружия, или же я могу использовать магию и таким странным способом? Как бы там ни было, это хорошо.

Я шёл всё дальше, исследуя новые территории. Каждый встречный мне противник моментально умирал, чтобы даровать мне заветные очки опыта. Была бы тут ещё шкала, показывающая, сколько нужно убить врагов.

Расправившись с очередной группой гоблинов, я остановился и посмотрел на солнце. Ещё пару часов и день закончится. Пора собирать добытые предметы и возвращаться в пещеру, не хочу оставаться в лесу ещё и ночью.

Этот мир не компьютерная игра, а самая что ни на есть реальность, где тебе нужно убивать, чтобы выжить. Сегодня я убил 32 гоблина, прошлый мой рекорд насчитывал 25 гоблинов, так что я стал сильнее.

Возвращаясь домой, я намочил голову в реке, чтобы выгнать плохие мысли. Никто не заставит меня жить не по моим правилам, я буду делать только то, что сочту нужным.

Теперь у меня есть свой дом - прекрасная большая пещера, где появилась кровать, стол со стульями, а так же перегородка между спальней и кухней. В ближайшее время сделаю ещё и ванну с туалетом, и можно будет сказать, что моя пещера - это рай.

Единственное, что меня удручает, так это отсутствие огнестрельного оружия в этом мире. Ни тебе пистолетов или пулеметов - только фэнтезийные мечи, магия и всё в таком духе.

Огненный шар, безусловно, можно назвать дальнобойным выстрелом - теперь я могу выпускать его на расстояние в более чем десять метров, но всё же это не пистолет.

Наверное, я первый попаданец, что жалуется на такие мелочи, как отсутствие пистолета.

Имя: Харука

Раса: Человек

Возраст: 16

Уровень: 5

Звание: —

[Характеристики]

Здоровье: 65 (повышен на 15)

Мана: 61 (повышен на 12)

Выносливость: 65 (повышен на 13)

Сила: 63 (повышен на 15)

Скорость: 58 (повышен на 15)

Ловкость: 58 (повышен на 15)

Защита: 64 (повышен на 14)

Интеллект: 69 (повышен на 15)

Удача: Максимум

Очки навыков: 34

[Боевые навыки]

Боевое искусство владения тростью — Уровень 5 (Уровень повышен +2!)

Уклонение — Уровень 4 (Уровень повышен!)

Блокирование — Уровень 3 (Уровень повышен!)

Магическая блокировка — Уровень 3 (Уровень повышен!)

Волшебная сила — Уровень 3 (Уровень повышен!)

Физическое сопротивление — Уровень 2 (Уровень повышен!)

Концентрация — Уровень 2 (Уровень повышен!)

Скрытность — Уровень 2 (Новый! + Уровень повышен!)

[Магические навыки]

Понижения температуры — Уровень 3 (Уровень повышен!)

Уменьшение объема — Уровень 2 (Уровень повышен!)

Ходьба — Уровень 4 (Уровень повышен!)

Магия основных стихий — уровень 1 (Новый навык!)

[Особые навыки]

Финансовое дело — Уровень 1

Бедность — Уровень 1

Гимнастика — Уровень 2

Замкнутость — Уровень 3 (Уровень повышен!)

Аккуратность — Уровень 2 (Уровень повышен!)

Скрытность — Уровень 1

Карта — Уровень 1 (Новый навык!)

[Снаряжение]

Тканевая сумка, Кольцо спасения, Кожаные ботинки, Перчатки, Сельский тканевый костюм, Магический камень уровня F.

10-ый день закончился новым уровнем!

<http://tl.rulate.ru/book/20533/597239>