

Кстати говоря, я ведь ещё не прочёл подробности к другим навыкам. Я просмотрю их в новом окне.

Магический навык [Магия ветра Ур. 1] (Новое! Случайный дополнительный навык начального уровня для призывателя).

Магический навык, позволяющий игроку применять заклинания стихии ветра.

После повышения уровня могут стать доступны продвинутые заклинания стихии ветра.

Каст заклинания производится автоматически, но может быть настроен для каста вручную;

Когда игрок экипирован металлическими оружием и бронёй будет добавлен бафф;

Заклинания могут быть усилены с помощью брони с М\*Ап+.

Ремесленный навык [Алхимия Ур.1] (Новое! Навык начального уровня для призывателя)

Навык производства, позволяющий игроку обрабатывать предметы и создавать различные вещи.

Манипулирует всем, что подчиняется или противиться законам физики, а также всему, что вмешивается в магическую обработку.

После повышения уровня могут создаваться усовершенствованные предметы.

В зависимости от создаваемого предмета могут потребоваться разные предметы;

Создание некоторых предметов может потребовать уровня мастера магических навыков.

Вспомогательный навык [Взаимодействие Ур.1] (Новое! Случайный дополнительный навык начального уровня для призывателя)

Навык поддержки, который позволяет игроку оказать помощь другому игроку сменой позиций или выполнением одновременных атак.

Эффективен в выполнении умелых действий.

После повышения уровня может быть выполнено больше умелых действий.

Вспомогательный навык [Оценка Ур.2] (Новое! Навык начального уровня для призывателя)

Вспомогательный навык, позволяющий игроку определять ценность предметов.

С повышением уровня игрок сможет определять ценность более редких предметов.

Вспомогательный навык [Анализ Ур. 2] (Новое! Случайный дополнительный расовый навык начального уровня)

Вспомогательный навык, помогающий игроку в сборе информации в его/её поле зрения.

Способность собирать информацию может увеличиться после повышения уровня. В основном эффективен в сборе информации о монстрах.

Я наконец-то прочёл всё это.

Я могу примерно понять большую часть этого, но навык [Взаимодействие] остаётся загадкой.

Я даже не знаю этот навык активный или же пассивный.

В буквальном ли смысле вспомогательные навыки помогают игрокам?

А случайные бонусные навыки – это просто дополнительные навыки?

Активируются ли навыки [Оценка] и [Анализ] от того, что ты просто смотришь на предметы и монстров соответственно?

У-упс.

Я начинаю слишком много думать.

Мы должны двигаться дальше.

По пути в лес мы охотимся на диких псов и зайцегов.

Дорога уходит в лес, который не такой уж и редкий. Я начинаю разглядывать очертания башни вдали.

Чем глубже мы заходим в лес, тем больше в нём появляется тупиков.

Нам стоит отслеживать появление монстров.

Я использую ещё одно зелье на Вольфе для того, чтобы восстановить настолько много

здоровья, насколько возможно.

— Вольф, берегись внезапных атак.

В ответ на моё предупреждение, Вольф пригибается и остаётся на стороже.

О-о-о, это круто.

Пока мы продвигаемся вперёд, я начинаю ощущать чьё-то присутствие из нескольких мест по обе стороны леса.

Шум становится громче.

Похоже, в лесу охотятся несколько групп.

Я увидел группу из пяти человек, которая гналась за довольно тяжело раненым и пытающимся сбежать диким псом.

Я не должен вмешиваться.

Они тоже бросили на меня взгляд, но после стали игнорировать меня.

Нет.

Один из них останавливается и изучает Вольфа.

— Ох, это просто призванный монстр. Долбанные призыватели.

Сказав это, он отправляется вслед за своими компаньонами.

Ага.

Я знаю, но это всё равно ранит.

Я наконец-то достиг зоны вокруг башни, не столкнувшись ни с одним монстром.

В верхней части башни я вижу двух солдат вооружённых луками.

У основания башни стоят четыре солдата, каждый из которых вооружён копьём и щитом.

— Погоди!

Я слышу, как кто-то окликнул меня.

Я останавливаюсь и оглядываюсь вокруг.

Позади башни я вижу здание окружённое каменным основанием и похожее на караульное.

Над головами солдат висят жёлтые маркеры. Они все НПС.

— Это волк? Или собака?

— Он мой напарник.

Кажется, он опасается Вольфа. Я не виню его.

С точки зрения НПС Вольф не похож на существо, которое соответствовало бы игроку.

Может быть будет разумно с этого момента надеть на Вольфа ошейник.

Вольф стоит слева от меня и виляет хвостом, потому что НПС сказал: «Подождите».

Я нежно поглаживаю его голову левой рукой.

— Ты один?

Один ли я?

— Нет, со мной мой напарник.

— Но разве для того, кто проделал весь путь до леса, ты не слишком легко экипирован?

Я не знаю, что тебе сказать.

— Я уйду, как только закончу свои дела в этом месте.

Солдат перестал разговаривать со мной.

Похоже, он утратил интерес.

Другие солдаты не утруждают себя даже взглядом в мою сторону.

Думаю, они и не станут на меня нападать.

Я бросаю очередной взгляд на карту, чтобы подтвердить своё местоположение.

Дальше по пути от башни есть небольшая деревня.

На полпути по дороге находится огромный камень. Оттуда я буду идти по узкой дорожке.

Как только я покидаю башню, оставляя её позади, Вольф внезапно рычит.

Я поднимаю свой жезл.

Это монстр?

Появляющийся из леса силуэт самый большой из всех монстров, с которыми я сталкивался до сих пор.

Это лошадь.

Беспризорная лошадь Ур. 3.

Монстр. Враг. Разъярённый.

[Анализ] сообщает мне, что это b в самом деле монстр.

Маркер над её головой также красного цвета, хотя я никогда не рассматривал лошадь как монстра.

Её уровень также слегка выше.

Она бросается на меня, прежде чем я успеваю подготовить свой жезл. Она быстра.

Думаю, я слышу, как её копыта колотят по земле прямо рядом со мной, но я всё ещё жив.

Похоже, Вольф прижал всё моё тело к земле, чтобы избежать атаки лошади.

Он спас меня.

Отлично, Вольф!

Что случилось с лошадью?

Беспризорная лошадь набирает некоторую дистанцию для того, чтобы снова броситься на нас.

Что мне делать?

Если сражение происходит на дороге, то у лошади преимущество.

— Пошли, Вольф!

Пока что нам следует отступить в лес.

Не скажу, что теперь преимущество у нас, но это лучше чем сражаться с ней на дороге.

Маркер всё ещё мигает, сообщая о том, что лошадь по-прежнему считает нас своей целью.

Я должен бежать быстрее!

Я не могу сбросить лошадь с хвоста. Кажется, она услышала моё прерывистое дыхание, как только вошла в лес.

Я должен как-то остановить её.

Мне просто нужно некоторое время, даже мгновение, чтобы использовать свои магические навыки.

Как только я прячусь за стволом дерева, лошадь бросается на него и проламывает его сбоку.

Это было близко.

Я прячусь за другим деревом, Вольф сопровождает меня.

Где лошадь?

Я высовываю свою голову совсем чуть-чуть из-за укрытия в виде ствола дерева.

Я вижу лошадиный хвост. Похоже, она ещё не заметила нас.

Маркер над её головой продолжает мигать.

Следует ли нам идти?

Нет.

Когда Вольф собирается подняться, я останавливаю его рукой.

Мы подождём, пока она не уйдёт.

Мы не можем издать ни единого звука. Мы должны оставаться ниже травы и тише воды, скрывая своё присутствие.

Вольф повинуется и вторит моим намерениям.

Лошадь не разворачивается к нам. Вскоре, маркер над её головой прекращает мигать.

Она уходит.

— Мы не должны перестараться, - объясняю я Вольфу.

Возможно мы смогли бы справиться с ней будь у нас нормальная пати.

Всплывает информационное окошко.

Вы можете изучить следующие вспомогательные навыки: [Сокрытие], [Обнаружение присутствия].

Эм.

Я просто пытался избежать битвы.

Итак, пытаясь спрятать себя и обнаружить противника, я могу выучить схожие вспомогательные навыки. Это ведь это означает?

Я не знаю, имеет ли это смысл.

Я решил перестать думать об этом слишком много, вместо этого продолжив двигаться.

Довольно скоро я нашёл ориентир.

Там действительно большой камень.

Он выглядит великолепно, подходяще своему образу краеугольного камня. Я не могу заставить себя взобраться на него.

Это самое дальнее куда мы можем дойти по главной дороге от города.

Нам придётся продолжать свой путь по узкой дорожке, которая выглядит едва ли отлично от главной дороги нарисованной на карте. Она выглядит как звериная тропа.

Мы должны остерегаться внезапных атак.

— Идём.

Вольф идёт за мной.

Нет, теперь он идёт впереди.

Полагаю, для волков естественно быть лучше людей в разведке во время путешествия.

Я должен оставить это на него.

В кустах что-то есть.

Я думал, что там были враждебные монстры, но там оказались только невраждебные змеи и лягушки.

Я паникую. Вольф же напротив спокоен и невозмутим.

Но внезапно он останавливается.

Он стоит пригнувшись и не двигается.

— ?



Это птица. Или это курица?

Длина её туловища составляет пятьдесят сантиметров. А, если считать вместе с хвостовым оперением все восемьдесят.

Маркер красный, что указывает на её враждебность.

Дикий фазан (самка) Ур. 2.

Монстр. Враг. Пассивный.

[Анализ] активировался автоматически, когда я посмотрел на неё, показав сведения о ней.

Хм-м, так столкновение с пассивным врагом означает, что я могу приблизиться к нему, не сагрив его.

Тот факт, что в его имени есть приписка (самка) вероятно, означает, что также существует мужской вариант.

Она периодически клюёт змею у своих лап.

Полагаю, она ест змею.

Что мне теперь делать?

Охота наиболее желанный курс действий, но я не знаю насколько сильны монстры второго уровня.

Но я знаю, как должен атаковать её.

Я вызвал список своих заклинаний.

[Призыв монстра] – магия призыва;

[Отзыв монстра] – магия призыва;

[Силовая пуля] – универсальная атакующая магия;

[Обнаружение магии] – универсальная магия восприятия;

[Регулирование воздушного потока] – магия ветра;

[Физическое зачарование: Ветер] – магия ветра.

[Силовая пуля], вероятно, единственная дальнобойная атака, которой я обладаю.

[Регулирование воздушного потока], ну, название, наверное, говорит само за себя.

А что делает [Физическое зачарование: Ветер]?

Я смотрю на заклинание, произнося слово «эффекты».

[Физическое зачарование: Ветер] заклинание: магия ветра.

Дарует силу ветра, временно увеличивая ловкость игрока.

Может быть использовано на других целях в пяти метровом диапазоне от игрока. Можно сопротивляться (речь идёт о резисте к эффектам но я не знаю как правильно это сформулировать).

Продолжительность действия пятнадцать минут.

Бафф на ловкость.

Выясню сработает ли это.

Я сказал системе кастовать тихо и затем выбрал заклинание из списка.

— Физическое зачарование: Ветер!

Я применяю его на Вольфе.

Я кладу свою руку ему на шею и завершаю заклинание.

Поверх маркера, который уже существует над его головой, есть ещё один.

Вероятно, он нужен для целей [Анализа].

— Преследуй её после того, как я атакую её.

Прошептал я Вольфу.

Далее, выбрав заклинание из списка, я начинаю исполнять его.

Я тихо кастую его.

Монстр, в которого я целюсь всё ещё ест. Это сработает.

— Силовая пуля!

Вольф срывается с места, как только я выпускаю заклинание.

Он быстр.

Я также следую за ними.

Заклинание поражает её и выбивает из равновесия, сокращая немало её ОЗ (ОЗ – очки здоровья).

Вольф вгрызается в шею птицы, ну мне так кажется.

Монстр пытается контратаковать своими лапами, но она не может достать его под таким углом.

Вольф немного борется, но умудряется прибить её к земле.

К тому моменту, как я добегаю до них, всё уже кончено.

Она сделала последний вдох.

Это разочаровало нас.

Вы можете выучить следующие вспомогательные навыки: [Засада].

Ещё один вспомогательный навык, который я могу изучить. Их слишком много.

Я до сих пор не определил все из них!

Я втыкаю свой нож новичка в её тело, которое исчезает после того, как из него выпал предмет.

Это крыло.

Материал: Крыло фазана. Сырьё. Ранг: D+.Редкость: 1. Вес: 1.

Крыло Дикого фазана (самки). Материал в основном используется для изготовления стрел.

Это полезная подсказка.

Хотя оно и должно быть обработано, игроки использующие луки в качестве основного оружия, наверняка захотят его.

Что же до меня, у меня нет никакого иного применения для него, кроме как продать. Я сразу же убираю его в свой рюкзак.

Вольф охранял меня, пока я собирал лут.

Хороший мальчик.

Кстати говоря, интересно есть ли у призванных монстров какие-либо собственные навыки.

Сейчас посмотрим.

Я говорю системе показать мне характеристики и навыки Вольфа.

Призванный монстр. Вольф. Волк Ур. 2.

В состоянии боевой готовности.

Характеристики:

Сноровка: 8;

Ловкость: 25 (+2);

Интеллект: 12;

Сила: 11;

Живучесть: 15;

Дух: 10.

Навыки:

[Укус];

[Рывок];

[Угроза];

[Послушание].

Его ловкость действительно впечатляет.

(+2) вероятно из-за эффектов [Физического зачарования: Ветер].

Я действительно не в курсе хорошо ли или же плохо для начинающего искателя приключений +2.

Я к примеру думаю, что это утешительно. Перед уходом я проверяю своё окружение, чтобы убедиться, что больше монстров нет.

Я всё ещё не вижу своего пункта назначения.

Узкая дорожка проходит недалеко от звериной тропы, но дойти до неё не должно быть трудно.

Вдалеке я увидел собирающихся в группу четырнадцать диких фазанов.

Их примерно трое, каждый окрашен в серебристый, белый и чёрный. Они выглядят роскошно.

Каждый из них довольно большой.

Дикий фазан (самец) Ур. 5.

Монстр. Враг. Пассивный.

Я применил [Анализ] на одном из них.

Этот парень страшный.

Я также проанализировал других самцов, которые четвёртого и третьего уровней.

Уровни самок разнились от первого до третьего.

Возможно из-за того, что между нами есть некоторое расстояние, они ушли, не заметив нас.

Это было близко. Я не могу ослаблять свою бдительность в лесу.

Я окажусь в беде, если случайно столкнусь с этой ордой.

Через некоторое время прохождения по узкой дорожке, оставаясь при этом на стороже, я наконец прибыл в пункт назначения.

Хижина окружена каменным основанием.

Я могу видеть только часть крыши, которая выглядит довольно изношенной.

Из трубы поднимается немного дыма. Это значит, что здесь кто-то живёт.

Ворота выглядят простыми, но крепкими, давая мне ощущение безопасности.

Очевидно, они всё ещё заперты.

Интересно, как я должен попасть внутрь. Здесь нет домофона или чего-то такого.

Кто это может быть?

В моей голове раздаётся голос, как будто это информационное окошко.

Откуда идёт голос?

— Эм, я Кит, начинающий искатель приключений. Гильдия искателей приключений была так добра, что представила мне вас.

Я попытался ответить громким голосом.

Можешь доказать это?

— Если этой записки будет достаточно.

Вольф стоит рядом со мной, рыча низким голосом.

Он чего-то боится?

Вольф резко поднимает взгляд на ворота.

Я также смотрю на них.

Чуть выше ворот находится большое количество снарядных ловушек, предназначенных для остановки нарушителей мёртвыми на пути. На одной из них восседает птица.

Эта белая сова и довольно огромная.

Над её головой есть жёлтый маркер, означающий, что она НПС.

Магическая Сова Ур. ???.

Призванный монстр. На боевом дежурстве.

Ого, она выглядит очень сильной.

Я даже не могу проанализировать её уровень.

Вольф тоже выглядит напуганным.

Не мог бы ты оставить её на земле, чтобы я увидел?

— Да.

Я сделал как было сказано и оставил записку написанную на пергаменте на земле.

Сова спустилась на землю.

Её крылья большие, словно демонстрирующие её статус хищной птицы.

Её перья прекрасны, как и глубокие голубые глаза.

Очень хорошо.

Сова подбирает записку своим клювом и перелетает на другую сторону.

Я открою ворота. Ты можешь войти.

Я не знаю какое устройство контролирует их, но ворота с грохотом открываются.

И очень быстро закрываются.

Я прохожу по проходу, больше походящему на коридор. Посреди чрезмерно открытого пространства стоит миниатюрный домик.

Это место кажется несколько странным.

Главный герой Кит.

Раса: Человек (мужчина) Ур. 2.

Класс: Призыватель Ур. 2.

Оставшиеся бонусные очки: 21.

Наборы навыков:

[Владение посохом Ур. 2];

[Магия призыва Ур. 2];

[Магия ветра Ур. 1];

[Алхимия Ур. 1];

[Взаимодействие Ур. 1];

[Оценка Ур. 2];

[Анализ Ур. 2].

Экипировка:



Жезл новичка;

Простая тканевая одежда;

Простая тканевая обувь;

Рюкзак.

Предметы:

Нож новичка.

Призванные монстры:

Вольф. Волк Ур. 2.

<http://tl.rulate.ru/book/21219/1083256>