

Разобравшись с некоторыми поручениями, я захожу в игру и чувствую запах травы.

Также присутствует запах каких-то цитрусовых.

Пахнет как апельсины.

Это хорошее, освежающее утро.

Я уже позавтракал в реальном мире, но мне нужно поесть и здесь.

После того, как поздоровался с Мастером, мы позавтракали. Теперь я жду, чтобы оказать ему помощь.

Упс, я чуть было не забыл кое-что важное.

Я должен подумать о том, каким будет мой новый призванный монстр.

Лестница в подвал закрыта, но она появляется, когда я кладу руку на пустоту в одной из колонн. Прямо как Мастер научил меня.

Я спускаюсь по лестнице и направляюсь в комнату с рабочим местом.

Мой Мастер Аурнир уже там.

От него несёт алкоголем, а сам он облокачивается на стол.

Он накрыт одеялом, так что мне стоит пока что оставить его одного.

Мне следует проверить список монстров, которых я могу призвать.

Я вызываю список призываемых монстров в виртуальном окошке.

Первый в списке никто иной, как Вольф.

Когда я фиксирую взгляд на следующей строчке, то в новом окне открывается меню выбора призыва нового монстра.

Вот как выглядит этот список.

Волк;

Лошадь;

Ястреб;

Сова;

Деревянная марионетка;

Летучая мышь.

Я уже решил то, какого монстра буду призывать, но теперь здесь появились два новых варианта.

Я должен прочитать детальное описание к каждому из них, а затем пересмотреть своё решение.

Волк. Призывной монстр. Позиция в бою: Земля.

Волк. В основном атакует укусами.

Может похвастаться превосходной мобильностью. Обладает превосходными способностями в бою и поиске, а также во многих других ситуациях.

Лошадь. Призывной монстр. Позиция в бою: Земля.

Лошадь. В основном атакует тем, что бросается на противника и топтанием.

Не подходит исключительно для сражений, но чрезвычайно крепка и превосходна по мобильности и перевозке.

Ястреб. Призывной монстр. Позиция в бою: Воздух.

Ястреб. В основном атакует клеванием и хватанием когтями.

Исполняет бои и поиск в воздухе. Обладает отличным зрением.

Сова. Призывной монстр. Позиция в бою: Воздух.

Сова. В основном атакует клеванием и хватанием когтями.

Не имеет проблем с полётами в лесах и подземельях. Обладает ночным зрением и тихая, когда

летит.

Деревянная марионетка. Призывной монстр. Позиция в бою: Земля.

Сделанная из дерева марионетка. В основном атакует, используя удары кулаками и ногами.

Не совсем подходит для битв. Преданный слуга, не знающий усталости и исполняющий поручения с мастерством и точностью.

Летучая мышь. Призывной монстр. Позиция в бою: Воздух.

Летучая мышь. В основном атакует укусами.

Особенно активна ночью. Способна летать даже в темнейших местах.

Я определённо должен выбрать призывного монстра обладающего превосходством в воздухе.

Вероятный победитель Ястреб, а Сова, вероятно, идёт сразу за ним.

Наверное, мне стоит начать думать о призыве Летучей мыши, когда начну всерьёз ходить в подземелья.

Интересно, что я должен делать со вторым призывом.

Наверное, в качестве дополнительного призыва я могу воспользоваться Волком.

Метальскин Мастера тихо заносит завтрак.

Этот парень не разговаривает ни с кем, кроме Мастера. Мне есть что сказать по этому поводу.

Завтрак выглядит замечательно.

Он состоит из: хлеба, сыра, яиц, салата и небольшого количества супа. Стандартный завтрак в западном стиле.

Вчера было точно так же. Это мастерская, а не столовая.

— Добро утро, Мастер. Просыпайтесь.

Я кладу руку ему на плечо и легонько трясую. Он, наконец-то, открывает глаза.

Он не отвечает на моё приветствие. Такое впечатление, что у него понижено давление.

Он вообще не двигался, поэтому я решил первым приступить к завтраку.

Ну то есть, Метальскин сигнализирует мне, чтобы я начинал первым.

— О, Кит.

К тому моменту, когда он ответил, я уже закончил есть свой завтрак.

Он ел совершенно не замечая меня?

Интересно действительно ли у него настолько низкое давление.

— Ох, точно. Мы должны доставить зелья в Гильдию искателей приключений.

— Вам нужна помощь с чем-нибудь?

— Я уже организовал всё вчера. Пока всё должно быть в порядке.

Он снова медленно ест.

— До тех пор пройдет некоторое время. Ты можешь потратить некоторое время на приготовление зелий.

— Хорошо.

Половина Лечебной травы в джутовых мешках уже была использована.

Мы собираемся собрать ещё травы сегодня?

Я не откажусь, но есть вероятность того, что он захочет увидеть, как я сражаюсь против другого монстра.

Должен ли я добавить защитные навыки [Уклонение] и [Блок]?

Может, я смогу незаметно добавить навыки и тогда Мастер будет думать, что я одарённый

боец. Но это может быть беспочвенными мечтаниями.

У меня осталось семь очков.

Размышляя, я расставляю пустые бутылочки для зелий и зажигаю огонь для горшка.

Могут возникнуть другие навыки, которые заставят меня импульсивно изучить их.

Я чувствую себя парнем среднего класса, который колеблется купить что-либо.

Я продолжаю создавать зелья с такими мыслями в голове.

Кроме чистой воды, которую я получил путём использования магии воды, всё остальное является моей ручной работой.

Я использую две Лечебной травы, которые создают четыре зелья.

К своему удивлению я создал три зелья рангом С и одно зелье ранга С+.

Предмет восстановления: Зелье. Восстановление: +9% ОЗ. Ранг: С+. Редкость: 1. Вес: 1.

Обыкновенное зелье. Восстанавливает малое количество ОЗ. После употребления оставляет горькое послевкусие.

Не может использоваться часто. Время между использованиями предмета – восемь минут.

Процент восстановления ОЗ несколько вырос.

Но что важно, так это снижение времени между использованиями предмета.

Это полезно.

Я помню вчерашнюю битву с Муравьями.

Если бы я мог восстанавливать своё здоровье быстрее, то всё бы сложилось по-другому.

— Кит, ты не можешь доставить это зелье в Гильдию.

— А?

— Если мы не доставим зелья с нужным нам рангом, то в будущем это вызовет проблемы.

Это заставило меня немного задуматься.

Для искателей приключений естественно желать лучшие предметы.

Если они начнут биться за единственное зелье ранга С+...

И если развернется ПВП война...

Они используют все зелья, которые мы доставим для борьбы за зелье ранга С+. Это ненужные хлопоты.

Я убираю зелье ранга С+ к себе в рюкзак, поместив его отдельно от зелий с рангом С.

Я делаю ещё одну партию зелий.

Все четыре зелья получились ранга С. Это немного разочаровывает.

Мастер почти закончил с едой, поэтому я останавливаюсь на этом, убираю инструменты и терпеливо жду его.

Закончив есть, он протягивает мне «мешок для предметов» в виде сумки.

Я выношу товары из его дома.

Когда мы выходим на улицу, он начинает зачитывать заклинание призыва.

— Призыв монстра!

Появляется лошадь. Она выглядит крепкой, а её чёрная, гладкая кожа блестит.

Я импульсивно использовал [Анализ].

Боевая лошадь Ур. ???.

Призванный монстр. В режиме ожидания.

Ого.

Это предназначенная для битв лошадь.

Я фиксирую свой взгляд на строке Боевая лошадь и открывается новое виртуальное окошко, показывающее мне информацию.

Боевая лошадь. Призывной монстр. Позиция в бою: Земля.

Военная лошадь. В основном атакует тем, что набрасывается и топчет.

Лошадь тренированная для сражений. Для езды на ней во время битв рекомендуется обладание вспомогательным навыком [Искусство верховой езды].

Мастер достаёт снаряжение для езды верхом из своего собственного мешка для предметов и надевает его на лошадь.

— Мы не используем Птицу Рух, как вчера, не так ли?

— Мхм. Если мы прилетим на ней в город, это вызовет шум.

Могу себе представить.

Раньше я не думал о таком.

Честно, поскольку теперь я могу переносить холод, езда на ней будет восприниматься проще.

— Что ж, а ты собираешься бежать и не отставать от нас?

Он радостно смотрит на меня.

Бежать в лошадином темпе до самого города просто невозможно.

— Нет, я попробую новый призыв.

Я открываю список своих заклинаний и выбираю магию призыва, после чего нажимаю на вторую строчку расположенную прямо под именем Вольфа.

Это должно позволить мне зарегистрировать мой новый призыв.

Увидев призванного монстра Мастера, я чувствую, что определился со своим.

— Призыв монстра!

На земле появляется магический круг, в котором появляется лошадь.

Моя полоска МР немного сокращается, но не настолько сильно, как это было раньше.

Она напоминает мне мистера Курикому (1).

Её чёрные, большие глаза красивы. Такое чувство, что она смотрит на меня в ответ.

Она действительно выглядит менее мускулистой, чем Боевая лошадь, но её изящные формы наоборот делают её красиво выглядящей.

Как же мне её назвать?

Я думал использовать для её имени кандзи, когда метод ввода внезапно изменился.

Её характеристики выглядят очень яркими.

Дзангетсу. Лошадь Ур. 1.

Характеристики:

Сноровка: 7;

Ловкость: 18;

Интеллект: 7;

Сила: 20;

Живучесть: 22;

Дух: 6.

Её характеристики выглядят очень впечатляюще.

— Ты намерен ехать на голой лошади?

О, точно.

Я идиот. Я забыл самую важную вещь.

— Совсем забыл.

— И впрямь. Но волноваться не нужно. Я одолжу тебе своё снаряжение для езды верхом.

Он достаёт ещё один комплект снаряжения для езды верхом из своего мешка для предметов.

Оно выглядит довольно поношенным.

Мастер обучает меня тому, как надеть его на Дзангетсу.

Она покорно даёт мне надеть его на неё.

Она не взбесилась, когда я надел на неё седло.

Проблема возникла, когда я вставил ногу в стремя и попытался взобраться на седло.

И как именно мне садиться в седло?

У меня нет никакого опыта в верховой езде!

Я ищу [Искусство верховой езды] во вспомогательных навыках. Он доступен.

Я трачу три бонусных очка на его изучение и немедленно активирую его.

Я использую одетые на Дзангетсу поводья, чтобы заставить её пойти шагом, хоть это и чувствуется немного неустойчиво.

Моё тело подпрыгивает вверх-вниз в странном ритме.

Оно двигается автоматически, чтобы создать ощущение естественности и стабильности.

Это освежающее ощущение.

У меня также есть хорошая точка обзора.

Теперь я пытаюсь заставить её повернуть направо и налево, равно как и остановиться.

Я могу сделать это.

Обучение езде верхом такое простое только в таких вот играх.

— Ну что, поехали?

— Ой, Мастер. Подождите, пожалуйста, минутку.

Есть кое-что, что я должен сделать в первую очередь.

Я должен зарегистрировать и призвать нового монстра.

Должен ли я использовать Ястреба или Сову?

Ладно, я решил.

Я выбираю [Призыв монстра] из списка заклинаний и нажимаю на третью строку прямо под Дзангетсу.

— Призыв монстра!

Из появившегося на земле магического круга вылетает Ястреб.

Мой МР медленно снижается примерно до шестидесяти процентов.

Этот Ястреб выглядит более свирепым, чем Степной Ястреб, которого я видел раньше.

Его загнутые когти остры и длинные.

Его глаза выглядят по-настоящему устрашающе. С другой стороны, похоже, у него действительно хорошее зрение.

Я тороплюсь и даю ему имя.

Призванный монстр.

Хеликс. Ястреб Ур. 1.

Характеристики:

Сноровка: 10;

Ловкость: 21;

Интеллект: 18;

Сила: 10;

Живучесть: 10;

Дух: 12.

Когда я даю ему имя, он взлетает вверх.

Он делает несколько кругов над моей головой, прежде чем сесть мне на плечо.

Ого! Его когти впиваются в моё плечо!

Он снова взлетает и на этот раз садиться уже на кончик моего жезла.

Я удивлён, учитывая то, что площадь кончика очень мала. Он умелый.

Я должен достать для него что-то, что послужит заменой для жёрдочки.

— Хм.

Мастер с удовлетворением смотрит на меня. Его Магическая Сова сидит на конце его посоха.

Кажется, Магическая сова пристально смотрит на Ястреба.

И, кажется, Ястреб смотрит на Магическую сову в ответ.

В соревновании нет необходимости. Я не уверен, что мы сможем победить, если сразимся с ней.

— Тогда, в путь.

Дзангетсу и я выходим вперёд.

Ведущая к жилищу Мастера узкая дорожка была слишком трудной для меня идущего пешком, но, похоже, у Дзангетсу не возникает вообще никаких проблем.

Единственный у кого здесь проблемы – это я, так как я подпрыгиваю вверх-вниз.

Вспомогательный навык [Искусство верховой езды] конечно помогает, но сохранять своё равновесие всё ещё трудно.

Именно в такие моменты магия и пригождается.

Я применяю [Физическое зачарование: Вода].

Оно временно повышает Сноровку, так что я подумал, что это облегчит поездку.

Бинго!

Я прямо-таки чувствую разницу.

Я всё ещё должен быть осторожен, но думаю, что теперь справлюсь.

Эффект исчез в тот момент, когда мы уже собирались выйти на главную дорогу к городу, но я не чувствую особой разницы.

Главная дорога не такая же бурная, поэтому мне не нужно полагаться на [Физическое зачарование: Воды].

Мы случайно трижды столкнулись с Дикими фазанами (самками).

Они все были одни.

Я избавился от всех них, не спешиваясь.

Опускание моего жезла вниз с лошади явно наносит больше урона.

Их ОЗ решительно сокращались от одного удара и иногда мы даже препятствовали их передвижениям.

Дзангетсу также присоединялась к битве.

Просто то, что мы топтали их и атаковали их моим жезлом значительно сокращало их ОЗ.

Тем не менее, для монстров не составляло труда избегать Дзангетсу.

Мне следует научиться согласовывать наши атаки по времени с атаками Хеликса и наносить удар в тот момент, когда монстры не двигаются.

Это сложно провернуть.

Но ещё это интересно и весело.

У меня уходит некоторое время на то, чтобы спешиться с лошади и собрать выпавшие предметы, но я надеюсь, что Мастер не возражает.

У Хеликса не было шанса на атаку.

Я планирую использовать его для помощи в более тяжёлых битвах, но пока это только мы с Дзангетсу.

Я устрою ему тренировку, когда мы пойдём по равнинам.

Когда мы вышли на главную дорогу наша скорость значительно возросла, поскольку она была относительно ровной.

На этот раз, впереди пошёл Мастер.

Мы добрались до сторожевой башни за очень короткое время.

Вчера на то, чтобы пройти это расстояние у меня ушёл час, но на лошади это заняло всего лишь несколько минут.

Я знаю насколько это удобно в реальном мире, но теперь я более осведомлён об этом в этом игровом мире.

Мы приближаемся к городу довольно легко.

Но с моей стороны думать так было наивно.

Мастер никогда не даёт мне проводить время без труда.

Когда мы вышли на главную дорогу, Мастер отчитал меня за то, что я позволил Хеликсу лететь над нами.

Он также отчитал меня за то, что я растрачиваю время на охоту на каждого встречного монстра по пути в город.

Ну, в некотором смысле, это именно то чего я и хотел.

Пока мы приближались к городу, я охотился на Одичавших псов и Зайцеголов одного за другим.

Количество выпавших предметов было внушительным.

По большей части это происходило из-за Хеликса, который пикировал на них. Его атаки были чрезвычайно эффективны.

Всякий раз, когда Хеликс видел монстра, нечто вроде информационного окошка сообщало мне об этом.

Это странное чувство, которое сложно объяснить, но я знал всякий раз, когда это происходило.

Это приводило нас к позициям монстров, где мы и устраивали наши внезапные атаки.

К тому моменту, как мы подходили к монстрам, у нас уже было преимущество, так что получалось действительно хорошо.

Мы также быстро завершали битвы.

Но было несколько монстров, которые не дали нам сделать всё по-нашему.

Например, Одичавшие псы.

Они были стаями по пять особей.

Дзангетсу бросалась прямо в середину, чтобы разделить их. Хеликс атаковал их с воздуха, чтобы также разделять их.

Я также размахивал по ним своим жезлом.

Но у псов была хорошая командная работа. Мы не могли с лёгкостью растоптать их. Мы с Дзангетсу и даже Хеликс не выходили из битв невредимыми.

Но даже так, мы побеждали без получения слишком большого урона.

Хотя чтобы одолеть их уходило некоторое время и усилия.

Следующими были Зайцероги.

Хеликс находил их довольно легко, когда летал кругами.

Более половины из них отдыхали недалеко от своих же нор.

Даже когда Хеликс сообщал мне о том, что они там, зайцы чувствовали наше приближение и быстро прятались в своих норах.

Других искателей приключений они атакуют довольно упреждающе, но, похоже, они боятся атак с воздуха.

Но Хеликсу нужно было совершить примерно три атаки, чтобы прикончить их.

После этого были Полосатые Зайцероги.

Он был всего один.

Поначалу, я думал, что не смогу нанести много урона, даже если ударю своим жезлом изо всех сил.

[Анализ] сообщил мне, что это на самом деле был Полосатый Зайцерог.

Чтобы победить его, мне пришлось использовать магию.

Я применил [Физическое зачарование: Земли], чтобы повысить защиту своих призванных монстров и использовал [Силовую пулю] для того, чтобы прерывать атаки зайца.

Честно говоря, это было непростое сражение.

Несмотря на то, что он был один, мы получили некоторые раны. Мне пришлось использовать зелья на всех, после того как мы победили.

Раньше я уже сражался с ним, так что не был удивлён.

Тем, что удивило меня стал тот факт, что сделать это оказалось проще, чем я себе представлял.

Вчера это было гораздо сложнее для меня.

Наконец, самыми раздражающими монстрами были Степные ястребы.

Это было естественно, потому что единственным, кто мог атаковать их был Хеликс.

Степные ястребы нападали на нас из-за мяса Зайцерага.

Хеликс предупредил меня заранее, поэтому я использовал [Силовую пулю], чтобы остановить ястреба, когда он приближался.

Именно тогда прилетел другой Степной ястреб и атаковал нас.

Я применил [Физическое зачарование: Ветер] на Хеликсе, чтобы повисить его Ловкость, пока сражался с другим Степным ястребом, отвлекая его внимание.

Честно, это было раздражающе.

С нетерпением жду возможности увидеть, что Хеликс сможет делать, когда повысит уровень.

Наверное, я мог всё упростить, используя магию, но в таком случае мой МР вероятно был бы опустошён в очень короткое время.

Более того, я не уверен, что мои заклинания попадут.

Мы победили большое количество монстров, так что естественно мы получили большое количество останков.

И как обычно с Одичавших псов ничего не выпало.

Я впервые увидел предметы выпадающие со Степных Ястребов.

Материал: Перья Степного ястреба. Сырьё. Ранг: С-. Редкость: 1. Вес: 1.

Перья Степного ястреба. Обычно используются для создания стрел.

Очередной (не)лёгкий намёк.

С таким количеством выпавших предметов, я устроил сумке для хранения, которая шла в комплекте со снаряжением, хорошее применение.

Даже мои рюкзак и мешок для предметов стали полными.

Мешок для предметов, определённо полезен, но я до сих пор не смог проявить его истинную ценность.

Количество предметов, которое я могу хранить в мешке для предметов равняется числу моего расового уровня возведённому в квадрат.

Ограничения же основаны на размере каждого отдельного объекта, а не на весе.

В кубических терминах стандартом для предмета, похоже, будет: Длина (см) + Ширина (см) + Высота (см) = 200 (см).

Что это за стандарт такой?

К тому же, больше опасений вызывает количество предметов, а не их размер.

Хранить небольшие и лёгкие предметы, вроде зелий в мешке для предметов действительно неэффективно.

Я могу оставить более крупные предметы в рюкзаке, но если он станет слишком большим, то в бою это будет помехой.

Для меня будет лучше сосредоточиться на повышении уровня и расширении своего мешка для предметов.

Предметом, который выпадал чаще всего была шкура Дикого кроля.

Если возможно, мне следует переговорить с игроком, который специализируется в создании брони.

Простая тканевая одежда, которая экипирована на мне в данный момент, уже вся износилась и порвалась, так что я хочу заменить её.

Я ещё хочу получить ошейник для Вольфа, комплект снаряжения для верховой езды для Дзангетсу и ленту на лапу Хеликса, но это проблема для того времени, когда я смогу это себе позволить.

Есть множество вещей, которые я хочу получить.

Главный герой Кит.

Раса: Человек (мужчина) Ур. 3.

Класс: Призыватель Ур. 2.

Оставшиеся бонусные очки: 4.

Древо навыков:

[Владение посохом Ур. 2];

[Удар Ур. 1];

[Пинок Ур. 2];

Магия призыва Ур. 3;

Магия света Ур. 1;

Магия ветра Ур. 2;

Магия земли Ур. 1;

Магия воды Ур. 1;

Аптечное дело Ур. 1;

[Алхимия Ур 1];

[Взаимодействие Ур. 2];

[Оценка Ур. 3];

[Анализ Ур. 2];

[Сопротивление холоду Ур. 1];

[Захват Ур. 1];

[Искусство верховой езды Ур. 1] (Новое!).

Экипировка:

Жезл новичка;

Простая тканевая одежда;

Простая тканевая обувь;

Рюкзак;

Мешок для предметов.

Предметы:

Нож новичка.

Призванные монстры:

Вольф. Волк Ур. 3. Отозван.

Призванный монстр (Новый!):

Дзангетсу. Лошадь Ур. 1.

Характеристики:

Сноровка: 7;

Ловкость: 18;

Интеллект: 7;

Сила: 20;

Живучесть: 22;

Дух: 6.

Призванный монстр (Новый!):

Хеликс. Ястреб Ур. 1.

Характеристики:

Сноровка: 10;

Ловкость: 21;

Интеллект: 18;

Сила: 10;

Живучесть: 10;

Дух: 12.

=====

Гора Курикома-яма - гора в префектуре Мияги, Япония. Когда идёт снег и падает на неё, то иногда напоминает лошадь.

<http://tl.rulate.ru/book/21219/1088005>