

Я надеваю рабочие перчатки и беру в руки совок и джутовый мешок. Я начинаю выкапывать Лечебную траву.

Я становлюсь профи в сборе трав уже на второй день или мне так только кажется?

И с сегодняшнего дня я должен буду учитывать то, где собирать травы и соблюдать осторожность, чтобы не переусердствовать.

Я чувствую себя по-настоящему дотошным и вдумчивым джентльменом.

Верно.

Я преодолел множество испытаний и трудностей, насобирал различных навыков и всё это ради того, чтобы исполнить эту благородную задачу!

Узрите же! Плоды моих трудов!

Заполнение какого-то там джутового мешка за час – детская игра!

А ещё я освоил способ - как различить Лечебную траву и Боль-траву!

Трюк такой же, как предугадывание движений твоего противника в кендо.

Ты должен изучить своего противника.

Но ты не можешь замечать крошечные детали.

Ты должен рассматривать всё его тело.

И ты не можешь просто пялиться на него.

Это как видеть весь лес сквозь одно дерево.

И это как видеть одно дерево сквозь лес.

Ты не упустишь даже малейшего различия.

Боль-трава... Вот ты где!

Хотя большую часть из них я собрал неверно.

Вот как я использовал свой уникальный природный максимум для мотивации самого себя, тем не менее, я всё это время работал спокойно.

Мастер не должен знать о том, что творится у меня в голове.

Выполнение однообразной работы в течение длительного времени определённо направлено на то, чтобы заставить меня ослабить бдительность и совершать ошибки.

Вот почему я делаю это из-за необходимости.

Это мой способ ведения дел.

По правде говоря, это задание наскучивает мне до смерти, но я храню это в секрете.

Меня не волнует, даже если кто-то думает, что я опасный наркоторговец.

Для меня не хорошо притворяться кем-то другим.

Разве не нормально, что у меня есть свои собственные способы развлечения?

А теперь...

Наблюдение за тем, как два Автоматона работают вдове эффективнее меня, заставляет чувствовать, что мои усилия тщетны.

Блинский блин, у меня нет и шанса против машин, когда дело доходит до подобной работы.

— Ох, похоже, пришло время перерыва. Мы должны пообедать.

Услышав, заявление Мастера, два Автоматона перестают работать.

Они физически не могут питаться!

Вольф и Хеликс также реагируют на его слова.

Нет, точнее, они реагируют на что-то спускающееся с воздуха.

Это летит Птица Рух, держащая в своих когтях добычу.

Интересно, что она поймала на этот раз.

Я использую [Анализ], чтобы увидеть, что это такое.

Медведь-охотник Ур. ???.

Монстр. Враг. Туша.

Гигантская птица несёт этого опасно-выглядающего медведя в одной лапе.

Этот охотник стал добычей.

Да насколько же эта Птица Рух сильна?

Этот медведь размером примерно со взрослого белого медведя, а эта птица с такой лёгкостью носит его.

Мастер кажется довольным и вонзает в него свой нож для путешествий.

Из него выпадает немного меха и два куска мяса.

— Это моё любимое.

Мясо мягкое на ощупь. Вообще-то, разве это не целое запястье?

Материал: Лапа Медведя-охотника. Сырьё. Ранг: В-. Редкость: 5. Вес: 1.

Лапа Медведя-охотника. Имеет специфический запах, но богата питательными веществами.

Материал: Мех Медведя-охотника. Сырьё. Ранг: С. Редкость: 3. Вес: 3.

Мех Медведя-охотника. Густой и сохраняет относительное тепло. Выглядит трудным для обработки.

Никогда раньше не видел предмета с редкостью 5.

Мастер произносит новое заклинание призыва, призывая очередного гуманоида.

Он выглядит похожим на Метальскина и Автоматона.

Серебряно-кожий Ур. ???.

Призванный монстр. ???.

Очередной загадочный гуманоид.

Но мне интересно, почему Мастер призвал его.

Серебряно-кожий достаёт из мешка для предметов Мастера различные инструменты.

И всё они кухонная утварь.

Серебряно-кожий отделяет мясо от костей, которое затем нарезает кухонным ножом. Используя кухонный нож, он делает бороздки на обеих сторонах каждого из мясных кусков, посыпают их солью и перцем, а также какой-то коричневой травой.

Теперь он жарит всё мясо.

Несмотря на то, что Серебряно-кожий не удалил из мяса кровь, оно всё равно выглядит сытным.

Серебряно-кожий удаляет мех с лапы Медведя-охотника и начинает варить её на пару.

Он выглядит странно умелым.

Держу пари, что Мастер обычно заставляет Серебряно-кожего заниматься готовкой на открытом воздухе.

— Что касается Боль-травы, она съедобна, если её тщательно прогреть. Она довольно вкусная.

Серебряно-кожий бросает кости в суп, после чего добавляет в него измельчённую Боль-траву и позволяет ему повариться.

Также есть немного хлеба и сыра.

Я не ожидал, что это будет полноценный приём пищи.

Я пробую Боль-траву, как и предложил Мастер.

И когда я применяю на еде [Оценку], то выглядит это следующим образом.

Еда: Стейк из Медведя-охотника. Сытость: +15%. Ранг: С-. Редкость: 3. Вес: 1.

Незначительное увеличение Силы, продолжительность – один час.

Простой стейк приготовленный из мяса Медведя-охотника, с добавлением соли, перца и мускатного ореха.

Это долгий бафф.

От Саки я слышал, что существуют предметы, которые дают такие же эффекты, как заклинания зачарования.

Когда я спросил её о том, что такое бафф, она впала в ступор. Я рад, что она была готова обучать меня.

Пусть это и используется, как еда, но я уверен, что игрокам придется по нраву усиления статистик.

Еда: Мясо из тушёной лапы Медведя-охотника. Сытость: +10%. Ранг: В-. Редкость: 5. Вес: 1.

Незначительное повышение Интеллекта, продолжительность – два часа.

Лапа Медведя-охотника, которую потушили, после чего сварили из неё жидкий суп.

Самый распространённый способ приготовления и наслаждения Лапой Медведя-охотника, которую расценивают как деликатес.

И это тоже.

Любой, кто пользуется магией, захочет еды, сделанной из Лап Медведя-охотника.

Я сделаю скриншот каждого из двух блюд, так на всякий случай.

Еда: Суп из Медведя-охотника с Боль-травой. Сытость: +30%. Ранг: С. Редкость: 3. Вес: 1.

Сваренный на медленном огне суп из Медведя-охотника с Боль-травой. Особенно насыщающий.

У этого блюда действительно вообще нет никаких баффов.

Но показатель сытости действительно высокий.

Съедение стейка, хлеба, сыра и супа заполняет мою шкалу сытости на более чем пятьдесят процентов.

Я пробую маленький кусочек Лапы Медведя-охотника.

Вкусно.

Расстраивает, когда я не могу описать что из этого вкусно.

Единственное что я могу сказать наверняка это то, что её мясо исключительно мягкое и легко жующееся.

Наверное, Мастеру оно нравится и из-за этого тоже.

Мастер скормливает кость из супа Вольфу, а Хеликсу сырой кусок медвежатины.

Для ясности, я всё ещё их хозяин.

Серебряно-кожий убрал всю посуду.

У меня всё равно не было времени на помощь.

Или точнее, он закончил свою работу слишком быстро и точно.

Автоматон, скорее всего, является продвинутой версией призывной Деревянной марионетки, но Серебряно-кожий кажется ещё более продвинутым.

Мастер отзывает своего Серебряно-кожего.

Нет, он также отозвал обоих Автоматонов.

Есть пять джутовых мешков, которые заполнены. Их количество такое же, как и вчера.

Тогда мы, наверное, возвращаемся в его жилище, чтобы делать зелья.

— Мы закончили собирать травы?

— Мхм.

— Тогда, полагаю, теперь мы будем делать зелья.

— Хм? Мы здесь не закончили.

Чего?

Эм...

Мастер, пожалуйста, не делайте такое выражение лица.

— Проведём ещё один бой, начав в этот раз без оружия?

Прямо сейчас, мои ОЗ заполнены, но вот мои ОМ на уровне тридцати процентов.

У некоторых из моих навыков в самом деле повысился уровень, но он действительно пытается заставить меня сразиться в очередной рискованной битве?

— Не переживай. Я помогу тебе, если станет слишком опасно. А теперь, подготовься.

Мастер начинает зачитывать заклинание, не дожидаясь меня.

Он суровый.

Это жёсткая любовь?

Или это просто жестокое обращение?

— Призыв монстра!

Через короткое время появляется мой противник.

Из леса выходит очередная Снежная обезьяна.

Она идёт в более медленном темпе, но кажется отличным в ней что-то ещё.

Она держит что-то в руке.

У этого чего-то рукоятка из кости, к вершине которой прикреплён камень.

Это каменный топор.

У меня плохое предчувствие. Я обследую её, используя [Анализ].

Снежная обезьяна Ур. 5.

Монстр. Враг. Активно управляемый.

Этот монстр на один уровень выше других Снежных обезьян.

— Извините, Мастер, мне кажется, этот монстр немножечко сильнее остальных.

— Неужели? Хм... О, я мог допустить ошибку. Ну, попробуй сразиться с этой.

Вы это специально делаете, Мастер?

Думаю, я сейчас расплачусь.

Переходя сразу к результатам, для меня это стало сокрушительным поражением.

Не прошло и минуты, как Мастер вмешался и уничтожил монстра единственным заклинанием.

Как бы сильно я в него не всматривался, я не мог сказать, что это за заклинание такое было.

Я получил ненормальный статус и не мог использовать ни один из своих навыков. Моё поле зрения также было затуманено, как если бы я пытался смотреть сквозь толстое стекло.

Я также не был самоуверенным.

Снежные обезьяны четвёртого уровня уже являются сложными для меня.

Я точно знаю, что действовал осторожно.

Эта обезьяна была всего на уровень выше.

И она держала одно оружие.

Так я говорил себе в начале боя, но попросту говоря, она ощущалась как совершенно иной монстр.

Я смог уклониться от её первого удара.

То, что случилось дальше, застало меня врасплох.

Она бросила каменный топор в меня.

Я также увернулся от него, но не смог избежать её внезапного рывка.

Мои ОЗ упали до семидесяти процентов, даже при том, что это не был прямой удар... Наверное.

Но затем я получил ненормальный статус, похожий на интоксикацию.

Позже я выяснил, что это был ненормальный статусный эффект, вызванный критическим ударом.

Согласно объяснению, шанс получения ненормального статуса есть, если по тебе пришёлся критический удар, отнявший за раз более половины твоих ОЗ.

Ненормальный статус, который был у меня – это «Оглушён».

Данный статус вызывает временное снижение всех моих характеристик и делает меня неспособным действовать.

Когда я восстанавливаю своё здоровье выпивая зелья или применяя заклинания, то в зависимости от моей сопротивляемости дебафам, есть шанс, что я излечусь от ненормального статуса.

Но из-за самого статусного эффекта, я никак не могу избавиться от него.

Худший ненормальный статус – это «Потерял сознание», который схож с «Оглушён», но также снижает моё сопротивление из-за сопротивляемости дебафам.

Наименее проблемный это «Головокружение», который по-прежнему позволяет мне действовать, хотя все мои действия и навыки страдают от наказания.

Другими словами...

Если я получу сильный удар, то всё будет плохо.

Я испытал это непосредственно. Вместе с болью.

Кажется, меня сейчас по-настоящему вырвет, Мастер.

— Если ты неспособен сражаться, твои монстры окажутся бессильными. Понимаешь?

Я понимаю, Мастер.

Если я рухну, прежде чем вызову монстра всё будет бессмысленно.

Самой логичной позицией для Призывателя будет нахождение в тыле с призванными монстрами на передовой.

Но мне не охота изменять свой текущий стиль игры.

— Теперь, раз ты понимаешь, ты знаешь, что должен делать. У тебя есть средства для этого.

Должны ли ваши уроки быть настолько практичными, Мастер?

— Тебе не нужно заставлять себя говорить. Не торопись и отдохни.

Мастер втыкает свой нож для путешествий в Снежную обезьяну.

Я не могу увидеть, что за предметы выпали.

— Я заберу кожу в качестве исследовательского материала. Ты можешь взять кости и каменный топор.

Я вижу Вольфа перед собой.

Я вот-вот проваляюсь в сон, но я борюсь, чтобы продолжать бодрствовать.

В противном случае, Вольф и Хеликс будут автоматически отозваны.

— Ты упрямый, но, полагаю, это нормально.

Каким-то образом я смог взобраться на Птицу Рух Мастера самостоятельно.

Точно, я должен думать о своём поражении в позитивном ключе.

Я ведь не помер и не воскрес после этого.

Поездка обратно в жилище Мастера выдалась спокойной.

Птица Рух летит ниже и медленнее, но это всё равно холодно.

Вольф находится рядом и согревает меня, так что это помогает.

Я должен использовать это время для того, чтобы оценить свою ситуацию.

Характеристики:

Сноровка: 15 (-9);

Ловкость: 15 (-9);

Интеллект: 18 (-11);

Сила: 14 (-8);

Живучесть: 15 (-9);

Дух: 19 (-11).

Это было очень плохо. Мои характеристики упали почти на сорок процентов.

Я не могу отправляться в такие приключения, как это.

Я должен относиться к этому как к уроку.

Давай-ка взглянем на выпавшие предметы, которые мне отдал Мастер.

Материал: Кости Снежной обезьяны. Сырьё. Ранг: С. Редкость: 3. Вес: +0.

Кости Снежной обезьяны. Лёгкие и прочные.

Оружие: Топор. «Топор дикой обезьяны». Ранг: D-. Редкость: 3. АП: +3. Сила: 3. Вес: 3. Прочность: 90. Дистанция броска: 10.

Простой топор, изготовленный из кости Снежной обезьяны с приделанным к ней камнем.

Размером с ручной топор. Может использоваться в качестве метательного оружия..

Я сохраняю скриншот и убираю их в мешок для предметов.

Дальше.

Я должен открыть вкладку форумов, которую мне скинула Саки и начать писать свой пост.

У меня нет желания тратить время и читать всё то, что уже лежит на форумах.

Мне удаётся каким-то образом разбудить себя и написать информацию.

К тому времени, когда мы добрались до дома Мастера, снижение моих характеристик несколько уменьшилось.

Характеристики:

Сноровка: 15 (-4);

Ловкость: 15 (-4);

Интеллект: 18 (-7);

Сила: 14 (-4);

Живучесть: 15 (-4);

Дух: 19 (-6).

Это примерно семьдесят процентов от значений моих характеристик.

Но это означает, что до истечения дебаффа осталось полпути.

Наверно, я пока что не готов отправиться в приключение.

Но помощь Мастеру не должна быть проблемой.

Я пошёл на второй этаж и переоделся из своей изодранной одежды в новую Хлопковую одежду.

Смотря на Простую тканевую одежду сейчас, кажется, её невозможно починить.

Хотя носи я её под какой-нибудь бронёй, она бы продержалась подольше.

Наверное, я больше ничего не могу с ней сделать, кроме как выбросить. Или использовать её как тряпку.

Вместе с Вольфом и Хеликсом я направляюсь в подземную мастерскую. Мастер и его Метальский уже всю работу над зельями.

— Ну, ты не должен заставлять себя.

— Это же просто наполнение бутылок, это вовсе не проблема.

Мастер, как обычно, использует [Алхимию] для того, чтобы делать зелья в быстром темпе.

Что же до меня, я расставляю бутылки и наполняю их, используя воронку и деревянный ковш, а затем складываю бутылки в мешок для предметов.

Быстро и точно, не совершая ошибок.

Я не совершил никаких ошибок, кроме единичного удара одной бутылки о другую.

Рэйна прислала мне ещё одно сообщение, но я уже с головой ушёл в свою работу. Позже прочитаю.

Я всё равно должен работать.

Мастер останавливается, сделав четыреста зелий.

Лечтравы осталось чуть больше чем один мешок.

— Как ты себя сейчас чувствуешь?

Теперь, когда он упомянул об этом, снижение характеристик полностью прошло.

— Думаю я в порядке.

— М-м. Тогда я останусь внизу. Ты можешь использовать Лечебную траву, а также любые инструменты в мастерской, как тебе будет угодно.

— Понял. Большое спасибо.

— Не забудь сложить зелья, которые ты должен будешь доставить в Гильдию в этот мешок для предметов.

Говоря это, он даёт мне другой мешок для предметов.

Он выглядит как старый тканевый рюкзак.

Серьёзно, сколько у него есть мешков для предметов?

Он слишком загадочный.

Так как у меня есть разрешение Мастера, думаю, я закончу квест, который я получил лично от Гильдии искателей приключений.

Мои ОМ всё ещё далеки от полного восстановления. Сейчас у меня есть примерно половина от общего количества моих ОМ.

Я использую [Алхимию] после того, как восстановлю ещё немного ОМ.

Я использую их только для создания воды.

Я делаю зелья, при этом сверяясь с шагами в виртуальном окошке.

Пока что, я расставил тридцать зелий необходимых для выполнения квеста.

Для начала я использовал одну Лечебную траву, чтобы создать два зелья. Они получились ранга С.

Хорошо, никаких проблем.

Теперь я удваиваю свои вклад и вывод.

По-прежнему никаких проблем.

Наверное, потому что это простая задача и в качестве справки у меня прямо перед носом открыты шаги создания.

После повторения этого несколько раз, у меня начали появляться кое-какие сомнения.

Они касаются шагов для создания зелий.

Измельчите небольшое количество Лечтравы ступкой.

Смешайте её с водой и экстрагируйте это.

Отфильтруйте из смеси твёрдые вещества.

Прокипятите экстрагированную жидкость в течение пяти минут.

Остудите то, что получилось до комнатной температуры.

Залейте жидкость в бутылку, в соответствии с техническими требованиями Гильдии.

При приготовлении чая, ингредиенты обычно экстрагируют, используя горячую воду.

Не то, чтобы нельзя было заварить чай, используя холодную воду, но это чрезвычайно неэффективно, потому что холодная вода не делает листья чая тоньше.

Так почему же я должен экстрагировать ингредиенты вперёд нагревания?

Почему я не могу засыпать измельчённую Лечтраву в горячую воду?

Почему?

В этом есть что-то, что помешает процессу?

Если говорить логически, то тому, что я должен экстрагировать это из воды и уже после кипятить жидкость должна существовать причина.

И странно, что для создания Лечебных таблеток достаточно просто использовать извлечённое твёрдое вещество.

Кроме того, тот факт, что это более концентрировано, разве это не намекает на то, что извлечённое твёрдое вещество всё ещё обладает эффектом восстановления?

Да.

Изучение этого, может того стоить.

Но перед этим, я должен создать зелья в соответствии с просьбой.

А уж после этого я могу поэкспериментировать.

Это ещё одна моя плохая привычка, когда я с головой ухожу в текущую задачу, то игнорирую все остальные вещи.

Мне нужно следить за собой.

[Аптечное дело] уровень повышен!

На половине пути в процессе создания зелий, мой навык [Аптечного дела] получил повышение уровня.

Я думал, что с этого момента ранг моих зелий возрастет, но этого не произошло.

Кроме того, одно зелье рангом C+, все остальные тридцать штук были рангом C.

Ситуация не особо улучшилась.

Самостоятельное создание зелий, заставило меня понять то, насколько же Мастер более искусен.

Массово производить что-то с постоянным рангом невероятно сложно.

Четыреста зелий, которые Мастер сделал сегодня все были ранга C.

Есть ли способ управлять рангом?

Даже в фабричном производстве, для стандартизации качества продуктов требуется использование высоких технологий.

Выход за рамки стандартных спецификаций приведёт лишь к повышению стоимости.

То есть, даже если я просто попытаюсь снизить ранг, это вероятнее всего приведёт к такому результату.

Если я смогу сохранять постоянный ранг, это снизит мои расходы.

Именно. Я хочу избежать доставки зелий ранга С+ в Гильдию, поэтому если я не сделаю их всех в один заход, то мне придётся делать это по новой.

Если говорить иначе, это будет стоить мне времени и материалов.

Если рассматривать время, как расход на персонал, он становится очень большим.

Я сделаю все свои зелья с рангом С.

Я вроде как хочу попробовать.

Я делал зелья в хорошем темпе, поэтому сделаю ещё немного, чтоб было с избытком.

Так как моя работа была довольно гладкой, я сохраняю рабочий процесс своего последнего зелья в свою память.

Я использую [Алхимию] для создания четырёх зелий.

Все они получились с рангом С.

Расход ОМ был большим, но не настолько большим, как вчера.

Из-за того ли это, что теперь я немного более умелый?

[Алхимия] уровень повышен!

Теперь уровень повысился у моего навыка [Алхимия].

Я должен перейти на следующий уровень.

Я использую три Лечтравы для одновременного создания шести зелий.

Во время рабочего процесса, частью, которой мне нужно уделять наибольшее влияние является измельчение Лечтравы ступкой.

По мере того, как количество Лечтравы увеличивается, сделать её равномерно тонкой становится всё труднее.

Мне нужно аккуратно измельчать её.

Всякий раз, когда я касаюсь её и чувствую, что она недостаточно тонкая, я немного увеличиваю прикладываемую силу.

Я работаю осторожно, сосредотачиваясь на нервах в кончиках своих пальцев.

Неожиданно мне в голову приходит идея.

Есть ли характеристика, которая определяет ранг, когда я работаю?

Я думаю, что процесс сам по себе зависит от навыка игрока.

Естественно считать, что Сноровка имеет какое-то отношение к рангу.

Я удачно создал шесть зелий.

Есть два зелья с рангом С-.

Чёрт.

Я чувствую себя немного несчастным по этому поводу, но быть может, пришло время проверить мою гипотезу.

Я вызываю список заклинаний в виртуальном окне и выбираю из них то, которое временно повышает мою Сноровку.

Затем я исполняю его.

Произношение заклинания автоматически завершается.

— Физическое зачарование: Вода!

Я должен убедиться в том, что моя характеристика повысилась.

Характеристики:

Сноровка: 15 (+3);

Ловкость: 15;

Интеллект: 18;

Сила: 14;

Живучесть: 15;

Дух: 19.

Это первый раз, когда я вижу прибавку +3 к статусу с физическим зачарованием.

Мне интересно, насколько сильно простое повышение +3 повлияет на мои результаты.

Изначально, определить эффект без увеличения размера образца было бы трудно.

Я могу судить только исходя из того, насколько лёгким станет процесс.

И я не должен растрачивать драгоценное время.

Заклинание длится только пятнадцать минут.

Я использую трюк, которому меня научила Фиона.

В самом верху моего виртуального окна расположена крайне миниатюрная панель, отображающая оставшееся время баффов.

Я сделаю её более различимой.

Я должен поторопиться.

Я быстро делаю шесть зелий, не делая излишних движений и оставаясь при этом точным и спокойным.

К тому времени, как я закончил, мой лоб вспотел.

Все шесть зелий имеют ранг С.

Если бы я хотел сделать зелья ранга С+ и вложить больше усилий в измельчение Лечтравы, то, думаю, что смог бы сделать это.

В моей голове звучит всплывающее информационное сообщение.

Вы можете изучить следующий вспомогательный навык: [Точная манипуляция].

Хм?

Похоже, что-то спровоцировало доступность этого навыка.

[Точная манипуляция].

Чтобы изучить её, мне необходимо потратить три бонусных очка. Прямо сейчас у меня есть пять бонусных очков.

Я попробую.

Если это что-то, что поможет мне постоянно создавать зелья высокого ранга, то это определённо стоит того.

Я попробую ещё раз.

Я вижу, что эффект от [Физического зачарования: Вода] вот-вот иссякнет.

У меня есть менее половины от моих ОМ, но использование заклинания ещё пару раз не проблема.

На этот раз, я активно пытаюсь повысить ранг.

Я использую одну Лечебную траву для создания двух зелий.

Быстро, точно и аккуратно.

Думаю, я добиваюсь лучшего прогресса, чем раньше.

Это результат после применения [Оценки]:

Предмет восстановления: Зелье. Восстановление: +11% ОЗ. Ранг: В-. Редкость: 1. Вес: 1.

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

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

Оба зелья ранга В-.

Процент восстановления даже выше чем у зелий ранга С+ и время между использованиями тоже короче.

Я сохраняю это в отдельном рабочем процессе для использования [Быстрого воссоздания] и делаю копию результатов [Оценки].

После этого я с головой ухожу в работу.

Для удобства я делаю это четыре раза, каждый раз изменяя переменные.

Я попытался повысить количество пучков Лечебной травы с двух до трёх.

Также я попытался ускорить процесс и позволять себе допускать ошибки. Это было довольно поспешным и самым быстрым, что я когда-либо делал, не обращая внимания на качество.

Я получил результаты в каждой категории, которую могу придумать.

Но я понял, что не могу быть уверен в результатах, пока не увеличу размер образца.

Что я знаю наверняка так это то, что объединённое использование [Физического зачарования: Вода] и [Точной манипуляции] улучшает результат.

Это интересно.

Я думал, что использование [Физического зачарования: Вода] было полезно только для

улучшения оружия в битве.

Никогда не думал, что увижу пользу от его применения здесь.

Это может также применяться и к другим заклинаниям.

Есть другие элементарные зачарования, которые я никогда раньше не использовал.

Я точно знаю, что никогда не использовал ни одного заклинания элемента света.

Я располагаю каждое из зелий согласно его рангу.

В самом верху оказались зелья ранга В-, а в самом низу зелья ранга D, число которых возросло.

Я просто доставлю в Гильдию все зелья ранга С, а зелья рангов С+ и В- оставлю для собственного применения.

Так как мои ОМ были почти полностью израсходованы, возможно, пока что мне нужно прекратить экспериментировать.

Погодите.

Разве нет других вещей, которые я могу попробовать?

Я наливаю одно из зелий ранга В- в светлый измерительный стакан, который я купил только сегодня.

Подтвердив количество, я налил его в горшок.

С помощью измерительного стакана я налил в горшок такое же количество воды.

Я перемешал это деревянным ковшом и перелил это обратно в пустую бутылку.

После разбавления зелья, я экспериментирую с результатами.

Это был простой эксперимент, который не стоил мне и одного ОМ. Я проверяю результаты, применяя [Оценку].

Предмет восстановления: Зелье. Восстановление: +5% ОЗ. Ранг: D. Редкость: 1. Вес: 1.

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

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

Ага, процент восстановления ОЗ на половину снижен. Абсолютно логично.

Время между использованиями вот, что привлекает моё внимание.

Оно было сокращено на три минуты.

Что это значит?

Мне казалось, что отсчёт между использованиями был внедрён с целью остановить игроков от частого использования зелий.

Но с таким результатом, похоже, здесь задействованы некоторые другие факторы.

Что же это может быть?

Может мне стоит спросить у Мастера, знает ли он.

Как раз в тот момент, когда я закончил прибираться, Метальскин открывает дверь в мастерскую.

Похоже, пришло время ужина.

Мастер, также заходит в комнату.

— Как продвигается твоя работа?

— Я смог закончить с запросом Гильдии. Я также сделал несколько зелий рангом повыше.

— М-м.

В меню на ужин нет медвежатины.

Похоже на рагу из зайчатины. Обычно это мясо трудно жевать, но теперь оно мягкое.

Сильно кислый вкус выделяется.

Жаль, что эта еда не даёт баффов.

— Мастер, могу я задать вопрос? Это насчёт вот этого.

Я показываю ему зелье ранга В- и зелье ранга D, которое получилось в результате разбавления другого зелья ранга В-.

Он смотрит на зелья во время еды, будто глубоко задумался.

— Ты подумал об этом и сделал их самостоятельно?

— Да.

— Хорошо. Продолжай в том же духе.

Он прекращает есть и смотрит на меня с серьёзным выражением на лице, после чего начинает говорить.

— Послушай. Что бы ты ни делал, тебе нужно учиться и совершенствоваться самостоятельно. Продолжай задавать себе вопросы. Это и значит быть учеником.

— ...

— Ты вполне можешь продолжать идти по пути Алхимии, но если ты делаешь это только, потому что я так тебе сказал, тогда так не пойдёт.

— Ась?

— Быть волшебником, значит узнавать о мире и следовать его истинам. И манипуляция этими истинами также является долгом волшебника.

— Угу.

— Если ты просто используешь то, что дано, украдено или куплено за деньги, то тогда ты не учишься.

Да, я в курсе.

Мои родители тоже учили меня этому, тому, что учиться это просто ещё одно слово для принуждения к обучению.

В любом случае...

Мне становится сложнее спросить его о сокращённом времени между использованиями у зелья ранга D.

Возможно я проведу некоторые исследования во время своих приключений.

Немного задумавшись, я понял, что Мастер уже закончил есть.

— На сегодня всё. Мы доставим товар в город Ремут завтра утром.

— Хорошо.

— После этого ты будешь помогать мне создавать зелья.

Что значит, что это будет так же, как было сегодня.

Сомневаюсь, что смогу завтра избежать сражения с очередной Снежной обезьяной.

После того, как убедился в том, что мои вещи находятся на втором этаже дома Мастера, я решил заняться разведкой в лесу.

Я едва ли давал Вольфу сегодня активничать.

Утром на равнинах я смог использовать подход найти и уничтожить, используя Дзангетсу и Хеликса. Мне интересно, как будет работать комбинация из волка и ястреба.

Волк и ястреб, хах.

Давным-давно я видел это в фэнтезийном фильме в реальном мире.

Влюблённые друг в друга мужчина и женщина.

Когда садится солнце и наступает ночь, мужчина оборачивается волком. Когда наступает день, женщина превращается в ястреба.

Два любящих человека, способные встретиться друг с другом только лишь в сумерках и на рассвете.

Точно. Я смотрел его с «...».

Сколько времени прошло?

«...» нравились фильмы и романтические истории, в которых люди преодолевали такие вот трудности. Она часто плакала за просмотром таких фильмов.

Мне кажется, что она была дружелюбна и в тот раз хотела просто потусоваться.

Упс, что-то я отвлёкся.

Точно, комбо из волка и ястреба.

Так как солнце ещё не село, думаю, я всё ещё могу пойти на охоту.

Даже если стемнеет, я могу просто использовать магию света.

Муравьи и летучие мыши несколько проблематичны, но если я встречу с ними, то поставлю бегство в приоритет.

Может быть, я немного поохочусь на равнинах.

Я отправился в поход найти и уничтожить в лес, со смотровой башней за лесом в поле своего зрения.

Из-за этого были некоторые проблемы, которые выделялись сильным облегчением.

Самой большой проблемой была мобильность.

Я не могу двигаться также быстро как Дзангетсу, но и не могу поспевать за Вольфом или Хеликсом.

Полагаю, этого надо было ожидать.

У меня есть кое-что, чтобы более или менее скрыть эту слабость.

[Физическое зачарование: Ветер].

Скорость моих движений немного возросла.

Следом был Хеликс.

Поначалу он справлялся нормально, но в тот же миг, как солнце скрылось за горизонтом и на небе стали видны звёзды, он больше не мог лететь так же высоко.

Он даже казался испуганным.

Несмотря на то, что он способен видеть ночью, это не настолько же эффективно как в дневное время.

Далее шло увеличение внезапных атак на равнинах.

Зайцерог внезапно выпрыгнул из своей норы и напал на нас.

Умение Вольфа [Почувствовать опасность] позволяло мне избегать большую часть атак, но не все.

Зайцерог сильно укусил моё плечо, заставив мои ОЗ снизиться где-то на тридцать процентов.

В конечном итоге, этот Зайцерог стал единственным, кто нанёс мне урон.

В это время, Зайцероги по-быстрому перебегают в другие норы всякий раз, когда их внезапные атаки терпят неудачу.

Очевидно, я никак не могу преследовать их.

Их шаблоны передвижения ночью другие и чрезвычайно раздражают.

Последнее было загадкой.

Поскольку я ни разу не подобрался достаточно близко, чтобы применить на нём [Анализ] я так и не узнал его имени. Всё что я видел это летающий светящийся шар.

Вольф продолжал тянуть меня за рукав, чтобы не дать мне подойти к нему, так что я сохранял свою дистанцию.

Я столкнулся с ним только один раз.

Не то, чтобы на равнинах было много подобных монстров, но это просто ощущалось несколько неприятным.

Я сделал скриншот, просто на всякий пожарный, но по какой-то странной причине снимок испортился.

Что это такое?

Экстрасенсорная фотография?

И равнины, и лес становятся по-настоящему страшными по ночам.

И всё же, я получил то за чем пришёл до захода солнца, так что поход того стоил.

Я решил вернуться домой к Мастеру, прежде чем наступит кромешная тьма.

Когда я дошёл до смотровой башни в лесу, то осветил свой обратный путь.

— Вспышка!

Чуть выше и слегка спереди моей головы появился шар света.

Я мог вполне прилично видеть в радиусе десяти метров и относительно неплохо в радиусе двадцати.

Всякий раз, когда я сознательно смотрел в другую сторону, свет регулировался соответствующим образом.

Это удобно.

Но когда я вошёл в лес, преимущества сильно сократились.

Деревья блокировали большую часть света и отбрасывали длинные тени.

Также было много тупиков.

Хеликс окончательно перестал летать и уселся на кончик моего жезла.

С другой стороны, у Вольфа в темноте не было вообще никаких проблем.

Он разведывал и шёл впереди, оставаясь при этом на стороже.

Он надёжный.

Я почти у дома Мастера. Что-то происходит.

Я слышу, как что-то следует за мной с тонкой дорожки, окружённой длинными травинками. Оно показывает себя.

Это какая-то сфера.

Оно намного шире меня.

Я применяю на этом [Анализ] и вижу кучу красных, треугольных маркеров.

Это группа из Злых муравьёв первого уровня.

Среди них есть парочка со вторым уровнем.

Ну...

В конце концов, муравьи это создания, которые собираются вместе.

Я вижу один зелёный маркер.

От ОЗ остались какие-то крупницы.

Там... внутри... пойманный в ловушку... игрок?

Из муравьиного шара торчит меч. Его засасывает обратно внутрь.

Полоска ОЗ полностью исчезает, а вместе с ней бледнеет и исчезает зелёный маркер.

Муравьиный шар извивается так, словно является совершенно иным, самостоятельным существом.

Похоже, тело игрока исчезло вместе с зелёным маркером.

На мгновение в центре шара появляется вмятина. Муравьи быстро перестраиваются и продолжают извиваться.

Это то, что происходит вовремя возрождения?

Однажды, и я могу встретить подобную участь.

Что же делать?

Ответ очевиден.

Я медленно отступаю, чтобы не спровоцировать муравьёв.

Вольф тихо следует за мной.

Хеликс замер.

Как только оказываюсь на достаточном расстоянии, я начинаю бежать.

Кажется, я слышу что-то позади себя, но я не могу останавливаться и думать.

Я продолжаю бежать.

Звук становится ближе.

Быстрее, быстрее!

Накладывающийся звук тиканья бьёт по моим ушам.

Быстрее, быстрее, убегай!

Я открываю список своих заклинаний в виртуальном окне и выбираю [Физическое зачарование: Ветер].

Ну почему оно должно быть таким медленным?

— Физическое зачарование: Ветер!

Доносящийся от муравьёв звук становится немного слабее.

Совсем немного.

Даже если я добежу до ворот жилища Мастера, им всё равно потребуется некоторое время на открытие.

Мне нужно как можно сильнее стряхнуть их с хвоста, иначе я окажусь в беде!

Я вижу свет дома. Ещё немного.

Я чувствую подступающую головную боль просто от того, что бегу на полной скорости.

Появилось информационное окошко, но сейчас совсем не до него.

Поспеши!

Я добрался до ворот.

Они открываются так же медленно как и всегда.

Аргх, машу вать!

Я разворачиваюсь и вижу ещё большее количество Злых Муравьёв.

Почему там теперь два муравьиных шара?

Вольф, который стоит рядом со мной, готовится к битве и рычит низким голосом.

Хеликс выглядит так, будто распушает свои перья. Он раскрывает крылья над моим жезлом и кричит тихо, словно пытаюсь угрожать муравьям.

Под светом моей [Вспышки] красные маркеры неистово мигают.

Оболочки муравьёв отражают свет, делая это ужасающе красивым зрелищем.

Атакующее мою спину неприятное чувство достигло своего апогея. Я поддался ему и будучи не в силах сдерживать это, меня стошнило.

Я подготавливаю себя к невозможной битве, когда внезапно по обе стороны от меня земля грохочет.

Ко мне движутся гигантские куски камней.

Нет, кажется, это движется часть каменного ограждения.

Это больше не каменное ограждение.

Это две гигантские плиты из камня с жёлтыми маркерами над ними.

[Анализ] активируется сам по себе, являя мне их личность.

Каменный голем Ур. ???.

Призванный монстр. Перехватывает.

Это и есть Каменные големы, о которых Мастер рассказывал мне?

Они в самом деле гиганты ростом примерно в три раза выше меня.

У них есть головы, но нет лиц.

Они медленно противостоят рою муравьёв.

Я вижу другой жёлтый маркер на плече Каменного голема с левой стороны.

Это Магическая сова Мастера.

Сова бесшумно взлетает в небо и, кажется, это послужило сигналом.

Битва началась.

Нет, началось паническое бегство.

Каменные големы казалось двигались медленно, но их атаки были удивительно быстрыми.

С каждым махом они раздавливали несколько муравьёв.

Они также наступали на муравьёв, в буквальном смысле давя их и заставляя землю грохотать.

Это был небрежный способ сражения, но он был жёстко эффективным.

Мы с Вольфом и вместе с Хеликсом стояли напротив врагов.

Если честно, то мы должны выложиться на полную против медленно приближающихся к нам муравьёв.

Вольф и Хеликс сделали приоритетом погоню за ними. Они не слишком успешно добивали их.

Двое големов быстро сократили число муравьёв.

Но, казалось, что они прибывали быстрее, чем мы успевали убивать их.

Кроме того, также было несколько муравьёв, которые приближались из леса.

Големы убивали муравьёв, которые приближались ко мне со сторон.

Мы с Вольфом продолжали раскидывать муравьёв, которые пытались окружить нас.

Был муравей, который обошёл нас и попытался атаковать меня сзади, но Хеликс избавился от него атакой с воздуха.

Каким-то образом мы образовали формацию для перехвата муравьёв, каждая из наших ролей определилась практически естественно.

Темп прироста муравьёв начал снижаться, но их всё ещё было очень много.

Сначала я не осознал, что это было.

На мгновение область была ярко освещена. Моего носа достиг запах чего-то горящего.

Что произошло?

Большое число муравьёв перестало двигаться и поднималось вверх в виде дыма.

В следующий момент, я смог увидеть, что же произошло.

Магическая сова Мастера расправила свои крылья, призывая удары молний, которые лились нескончаемым дождём на муравьёв.

Муравьи уничтожались красиво и беспощадно.

После очередного ливня молний муравьи были полностью уничтожены.

[Блок] уровень повышен!

Магия света уровень повышен!

Вы можете изучить следующий вспомогательный навык: [Рывок].

Вы можете изучить следующий вспомогательный навык: [Бег на выносливость].

Ваш призванный монстр «Хеликс» получил новый уровень!

Пожалуйста, присвойте один балл желаемой характеристике.

Я смотрю пустым взглядом на информационное сообщение, которое появилось в моём виртуальном окне.

Появились характеристики Хеликса. Его Ловкость уже повысилась на единицу.

Я решил повысить его Силу.

Призванный монстр. Хеликс. Ястреб Ур. 1 → Ур. 2.

Характеристики:

Сноровка: 10;

Ловкость: 22 (↑ 1);

Интеллект: 18;

Сила: 11 (↑ 1);

Живучесть: 10;

Дух: 12.

Я закрываю окно характеристик Хеликса и ощущаю волну облегчения.

Честно говоря, я не могу поверить в то, что был спасён.

Похоже, с этим покончено. Оставляю уборку на тебя.

Я слышу голос Мастера, говорящего через Магическую сову.

Уборку, говорите?

Я могу лишь оставаться в шоке от ужасного зрелища.

Сколько это займёт времени?

Я беру свой Нож новичка в руку и смотрю на гору из муравьиных туш.

В итоге, на то, чтобы собрать все выпавшие предметы у меня ушло больше часа.

Главный герой Кит.

Раса: Человек (мужчина) Ур. 3.

Класс: Призыватель Ур. 2.

Оставшиеся бонусные очки: 2.

Древо навыков:

[Владение посохом Ур. 2];

[Удар Ур. 2] (Уровень повышен!);

[Пинок Ур. 2];

[Одновременный захват Ур. 1];

[Уклонение Ур. 1];

[Блок Ур. 2] (Уровень повышен!);

Магия призыва Ур. 3;

Магия света Ур. 2 (Уровень повышен!);

Магия ветра Ур. 2;

Магия земли Ур. 2;

Магия воды Ур. 2;

Аптечное дело Ур. 2 (Уровень повышен!);

[Алхимия Ур 2] (Уровень повышен!);

[Взаимодействие Ур. 3];

[Оценка Ур. 3];

[Анализ Ур. 3];

[Сопротивление холоду Ур. 2];

[Захват Ур. 2];

[Искусство верховой езды Ур. 1];

[Точная манипуляция Ур.1] (Новое!).

Экипировка:

Жезл новичка;

Хлопковая одежда;

Простая тканевая обувь;

Рюкзак;

Мешок для предметов.

Предметы:

Нож новичка.

Призванные монстры:

Вольф. Волк Ур.3;

Дзангетсу. Лошадь Ур. 1. Отозвана и отдыхает;

Хеликс. Ястреб Ур. 2 (Уровень повышен!).

Характеристики:

Сноровка: 10;

Ловкость: 22 (↑ 1);

Интеллект: 18;

Сила: 11 (↑ 1); Дух: 12.

Живучесть: 10;

<http://tl.rulate.ru/book/21219/1092810>