Перед Мастером появляются три призванных монстра.

Передо мной падает тень самого большого призванного монстра, привлекая моё внимание.

Его размер сопоставим с размером привратников Мастера, Стальных Големов.

Но вместо каменной брони големов, он носит свои мускулы.

Красный Огр. Ур. ???.

Призванный монстр. Атакует.

Он выглядит надёжным.

Птица Рух освобождает монстра от своих когтей, бросая его на землю.

От этого импульса, показалось, будто монстр врезался спиной в землю.

Но на самом деле, монстр соскользнул на землю, совершив мягкую посадку и готовясь подняться.

На мгновение, он вызвал порыв ветра.

Что конкретно сделал этот монстр?

Что-то маленькое атакует монстра из-под тени Красного Огра.

Оно быстрое и храброе.

Оно выглядит маленьким из-за размеров Красного Огра и монстра.

Но это всего лишь моё искажённое чувство перспективы. Оно больше и сильнее меня.

Якша (1). Ур. ???.

Призванный монстр. Атакует.

Это демон.

Что-то в нём пугает меня.

На спине Якши притаился ещё один призванный монстр.

Лис-демон. Ур. ???.

Призванный монстр. Поддерживает.

Его тело покрыто золотистым и белым мехом, а пальцы лап чёрным. Сочетание цветов поражает и я не могу отвести от него взгляда.

Он напоминает мираж, но в то же время обладает небольшим присутствием.

Это странное чувство.

На самом деле он начинает исчезать.

Я больше не могу видеть его.

Взамен моё внимание переключается на приземлившуюся позади Мастера Птицу Рух.

Её ОЗ значительно восстанавливаются, когда Мастер применяет на ней лечащее заклинание.

Но это не полное восстановление.

Сразу же после этого Мастер зачитывает заклинание.

Внезапно, в воздухе возникает вибрация, которая, кажется, сходится вокруг монстра.

Монстр вдыхает воздух, а вместе с ним и поваленные деревья с мелкими камушками.

Воздух перестаёт двигаться.

В следующий момент монстр делает выдох.

Это как если бы он наколдовал торнадо из своего рта. Это замечательное зрелище.

Торнадо идёт в сторону Птицы Рух.

Это определённо невыгодно для Птицы Рух, которая использует свои большие крылья для полёта.

Это прямое попадание.

Или таким оно должно было быть.

Птица Рух остаётся на ногах с Мастером перед собой.

Что случилось?

Красный Огр одной рукой держит монстра за нос, а другой держит его короткие, но толстые зубы.

Он пытается поднять монстра.

Якша бегает вокруг его ног.

В своих руках он держит тесак с широким лезвием.

С моей точки обзора он выглядит небольшим, но на самом деле он очень большой.

Каждый раз, когда Якша замахивается им на монстра, я вижу, как из последнего выплёскивается кровь.

Одновременно с этим я слышу крики боли монстра.

Должно быть Плотоядный Тапир очень рассержен от того, что получает урон.

Монстр издаёт невероятный рёв. В следующее мгновение, Красный Огр начал получать раны по всему своему телу.

Тем, что порезало тело Красного Огра, было небольшое торнадо.

Красный Огр также ревёт.

Его тело покрыто кровью, но его раны, похоже, затягиваются.

Его мускулы выпирают даже больше, чем прежде.

Он контратакует.

Держа монстра за нос, Красный Огр начинает размахивать им.

А затем бросает монстра.

Монстр пытается снова открыть свой рот, но у него не получается.

Красный Огр наступает на его рот.

Пока он остаётся на земле его ОЗ сокращаются, в то время как Ракша постоянно режет его живот.

Тем временем, Птица Рух поднялась в воздух. Она приземляется на тело монстра, словно прикрывая его.

Она клюёт голову монстра.

Как будто Птица Рух мстит за тот урон, который получила ранее.

Верхом на ней сидит Мастер.

Лис-демон забрался на Птицу Рух и сейчас отдыхает рядом с Мастером.

Похоже, исход битвы уже предрешён.

Я думаю, что монстр сражался достойно…нет, он сражался храбро.

Но в итоге, он не может ничего сделать.

Не когда он окружён и подавлен атаками с различных направлений.

Мастер…Вы сильны.

Я восхищаюсь вашей силой!

Но дорога впереди кажется мне довольно длинной.

Монстр мёртв и это место уничтожено.

Лес усеян поваленными и сломанными деревьями.

Я удивлён, что мы все в порядке.

Не проявляя никаких признаков того, что собирается забирать выпавшие с монстра предметы, Мастер внимательно изучает его.

Он явно недоволен.

Интересно есть ли какая-то проблема?

Теперь он втыкает свой нож для путешествий в монстра, как если бы принял решение.

В руке Мастера лежит маленький предмет.

—Всё в порядке?

—Да. Никаких проблем.

Лис-демон держится вблизи от ног Мастера.

Кажется у него несколько хвостов.

Нет.

Что-то не так.

Иногда у него один хвост, два хвоста или вообще нет хвостов.

Они практически напоминают мерцающее пламя.

—Не воспринимай это так, как видишь. Это не более чем иллюзия.

Вот как.

Погодите, тогда в тот момент, когда показалось, что Птицу Рух ударило торнадо, это могло быть дело лап Лиса-демона.

Абсолютно логично, если она избежала атаки через иллюзию.

Это же Лис-демон, в конце-то концов. Они известны тем, что проворачивают такие вот трюки.

Когда я подхожу к Ракше, то вижу, что он выше меня примерно на две-три головы.

На нём надета кожаная броня. Это что-то напоминает.

Это также напоминает сцену того, как Четыре небесных царя (2) наступают на злых духов.

Но голова выглядит иначе.

Его волосы длинные и грубые.

Они закрывают его глаза, но я могу увидеть их, когда меняю угол, с которого смотрю.

Его глаза налиты кровью.

Я ощущаю, как из них исходят террор, безумие и убийственные намерения.

Я скован страхом.

И наконец, есть Красный Огр, который даже больше Якши.

Несмотря на то, что он пострадал от прямого попадания торнадо монстра, я не вижу на нём каких-либо ран.

Его ОЗ также восстановились практически до максимума.

Я не думаю, что Мастер вообще лечил его.

Я поражён его регенеративными способностями.

Волосы растут по всему его телу, а рельефность его мускулов потрясающая.

Словно мускулы и есть его броня.

Я не смогу ранить монстра такого размера.

Он настолько огромен, что я не смогу применить на нём [Одновременный захват] или [Бросок].

Очевидно, что я также не смогу ударить или пнуть его.

Интересно, встречусь ли я с подобным монстром в будущем.

Такое чувство, как будто призванные монстры Мастера одновременно смотрят на меня с моими спутниками.

Даже Вольф и Хеликс выглядят напряжёнными.

Но только лишь на мгновение.

Мастер отзывает всех своих призванных монстров, оставляя только Птицу Рух.

—А теперь, полетели домой.

—Ладно.

Похоже, я не буду сражаться во второй раз.

Честно, я немного волнуюсь.

Есть ли здесь монстры, которые так же сильны, как тот, которого мы видели только что?

Я не смогу справиться с собой, если они начнут нападать на меня.

—Все монстры, которые были здесь разбежались. Даже если я попытаюсь призвать их, они слишком далеко.

Понятно.

Сомневаюсь, что он захочет, чтобы я ввязался в такую битву.

Повезло мне.

С призывом Мастера, мы направляемся к нему домой.

По какой-то причине, обычное обеспокоенное выражение на его лице кажется другим.

Я начинаю чувствовать некоторое беспокойство, но взбираюсь на Птицу Рух и принимаю тепло от Вольфа и перьев Птицы Рух.

Когда мы прилетели к нему в жилище, я помогал ему в создании зелий.

Как обычно.

Но случилось кое-что.

Мастер потерпел неудачу в создании зелий.

Хоть он и использовал [Алхимию] все десять зелий получились ранга С-.

—Ох, так не пойдёт.

Я почувствовал ещё большее беспокойство.

Было очевидно, что его что-то беспокоит.

После этого, он сумел создать зелья ранга С.

Но, кажется, он хорошо знает самого себя.

Он остановился после того, как создал около двухсот пятидесяти зелий.

—Так вообще не пойдёт. Я продолжу после некоторого отдыха. Ты можешь продолжать выполнять свой заказ.

—Хорошо.

Мастер оставил уборку на своего Метальскина и спустился вниз.

Так была ли проблема с монстром только что, в конце концов?

Ну, я всё равно не могу ничего с этим поделать.

Я должен закончить свой заказ.

Но сегодня отличается ещё кое-что.

До вчерашнего дня у меня практически не было ОМ для использования.

Но сейчас я могу позволить себе использовать [Алхимию] несколько раз.

Я попробую использовать [Быстрое воссоздание] на лучшем зелье, которое у меня пока что есть.

Я использую одну Лечтраву для создания двух зелий, следуя способу изготовления зелья ранга B-.

Мне удалось создать два зелья с рангом C+.

[Быстрое воссоздание] является одной из частей поднавыков техники создания, которая в свою очередь относится к древу навыка Алхимии. Похоже, что ранг будет просто снижаться.

Я пробую ещё раз только для того, чтобы снова получить зелья ранга C+.

Теперь я попытаюсь увеличить количество.

Я использую две Лечтравы для создания четырёх зелий.

На этот раз я создал три зелья ранга C и одно с рангом C+.

Так не пойдёт.

Даже при том, что я хочу, чтобы все они были ранга C, это не постоянно.

Я пробую сделать шесть зелий с использованием трёх Лечтрав.

Результатом стали пять зелий с рангом C и одно C-.

Как мне сделать результаты постоянными?

[Алхимия] уровень повышен!

Повышен уровень профессии!

О, это удобное время для поднятия уровня [Алхимии].

Уровень моей профессии тоже поднялся.

Похоже, чтобы поднять уровень профессии я должен поднимать уровни навыков, которые связаны с ней.

До сих пор, моя [Алхимия] некоторое время была застывшей на втором уровне.

Я продолжаю применять [Быстрое воссоздание] для создания зелий.

Я использую три Лечтравы для шести зелий.

Они все с рангом C.

Я повторил это ещё несколько раз. Не было никаких зелий ранга C-.

Теперь я попробую увеличить это до четырёх Лечтрав и восьми зелий.

Результат шесть зелий ранга C- и два ранга D+.

Да, мне предстоит ещё долгий путь.

Получить уровень – это мало.

Я продолжаю использовать [Быстрое воссоздание] до тех пор, пока у меня хватает на него ОМ.

В итоге я использовал все бутылки для зелий, которые мне предоставила Гильдия.

Думаю, меня немного занесло.

Зелий ранг которых не C довольно-таки много.

Но даже так, я смог создать восемьдесят семь зелий, что больше шестидесяти, которые они запрашивали.

Я также сумел создать двенадцать Лечащих пилюль.

Едем дальше.

На этот раз, я постараюсь создавать зелья аккуратно вручную.

Мне не удалось создать зелья с рангом B, но мне удалось создать сразу четыре зелья ранга B-.

Я сохраню этот рабочий процесс, так на всякий пожарный.

Теперь у меня есть немного свободного времени.

Я могу продолжить создание зелий, но я только что понял, что не предоставлял Вольфу и остальным своим призванным монстрам достаточно игрового времени.

Я пойду дальше на запад, пока буду охотиться.

По словам Мио, там есть деревушка. По крайней мере, я должен узнать, где именно.

До заката всё ещё есть некоторое время.

Дождь стал слабее.

Прямо сейчас у меня призваны Вольф и Хеликс.

Когда мне нужно куда-то отправиться, я могу просто переключиться на Дзангетсу.

Немного поздновато, но я начинаю сожалеть о том, что потратил слишком много ОМ на [Алхимию].

Я не буду рисковать и пока буду придерживаться этой схемы.

Я энергично иду по дороге до города, делая движение приоритетом.

Мне кажется, что он немного далеко.

На секунду мне захотелось получить навык [Бег на выносливость], но для таких моментов у меня есть Дзангетсу.

В таких ситуациях, мне лучше ходить быстрее.

Я кастую [Физическое зачарование: Ветер].

Разница небольшая, но благодаря заклинанию я определённо стал быстрее.

Заклинания зачарования определённо полезны и не только в битвах.

Естественно, я сталкивался с монстрами, даже при том, что это дорога в город.

Я охотился на Диких фазанов (самок) вообще без каких-либо проблем, поскольку я уже знаю, как сражаться с ними.

Проблемой были Беспризорные лошади.

Они быстрые и упрямые, а ещё у них есть склонность сбегать после получения определённого количества урона.

Когда они сбегали после того, как мы с Вольфом прикладывали усилия, чтобы нанести им урон это казалось потерей.

И это ощущалось ещё бóльшей потерей, когда мне приходилось применять зелья для восстановления потерянных ОЗ.

Мы также столкнулись с монстром, которого я никогда прежде не встречал.

Полосатый Енот Ур. 2.

Монстр. Враг. Активен.

Это енот с полосками.

Он маленький и его легко победить. По крайней мере, таким было первое впечатление, которое сложилось у меня.

Этот монстр обладает способностью, которая схожа со способностью Лиса-демона Мастера.

Он создал свою копию.

На самом деле он был всего один, так что легчайшим решением для меня и Вольфа было одновременное нападение на обоих енотов.

Он также применял огненные атаки.

Я был шокирован, когда над ним внезапно возник огненный шар.

Но с ним также было относительно просто справиться.

Судя по всему для того, чтобы исполнить свою атаку ему нужно неподвижно стоять.

Поскольку деревьев, за которыми он мог бы спрятаться не было, меня вообще не ударило.

Ну, один раз меня всё-таки ударили.

Огненные шары исчезали всякий раз, когда я приближался, чтобы ударить монстра.

Для Хеликса было опасным атаковать его с воздуха, поэтому мы с Вольфом атаковали енота по очереди.

[Физическое зачарование: Ветер] помогло мне и в этом случае.

Несмотря на то насколько незначительным оно было, увеличение скорости сильно помогло.

Материал: Шкура Полосатого енота. Сырьё. Ранг: С-. Редкость: 1. Вес: 1.

Шкура Полосатого енота. Тонкая и мягкая. Хорошо сохраняет тепло.

Это был единственный выпавший предмет.

Она не такая же толстая как шкура Зайцерога. Она не кажется хорошим материалом для создания брони.

Глядя на неё, она напоминает мне о былых временах, когда люди носили шарфы, напоминавшие шкуры лис и енотов.

Это немного жутко, когда я думаю об этом.

Моё внимание привлекает вид игроков.

Здесь их очень много.

В каждой группе всегда есть игрок, пользующийся луком.

Среди них, даже есть группа из шести человек, из которых трое игроки, использующие луки.

Ого.

Может они и необходимы, но они кажутся слишком популярными.

Я волнуюсь, что они будут охотиться на всех Диких фазанов (самок).

Это напомнило мне, что в лесу есть Дикие фазаны (самцы).

На них я ещё не охотился.

Интересно, какие с них выпадут предметы.

Раз уж здесь так много игроков, некоторые из них точно должны охотиться на фазанов.

Был навык, который повысился, пока я охотился.

[Владение посохом] уровень повышен!

Думаю, я часто использовал его, но он наконец-таки получил повышение уровня.

Единственный начальный навык, чей уровень ещё не повысился – Магия ветра.

Я чувствую, что повысить его уровень сложнее по сравнению с моим Расовым уровнем.

Я должен идти дальше по дороге в город.

Это маленькая деревня, обнесённая забором.

Когда я приближаюсь к ней, она выглядит достаточно большой. Также, она кажется довольно оживлённой.

Возможно это из-за числа игроков в ней.

В деревне есть разделённые забором сад и фруктовый сад.

Также есть своего рода ферма.

Там находятся НПС с жёлтыми маркерами, вместе со случайным игроком, у которого маркер зелёного цвета.

Интересно, помогают ли они на ферме?

Пока я осматриваю деревню, то также замечаю, что по дорогам ездят повозки.

В большинстве повозок находятся древесина и корма, но также есть и какие-то торговцы.

Внутри также присутствуют игроки.

Да.

Это хорошее место.

Рядом со входом в деревню стоят потрёпанные, импровизированные смотровые башни. Полагаю, это ворота.

Есть вывеска, которая представляет собой кусок древесины, прикреплённый к воротам. На вывеске что-то вырезано.

Я пристально смотрю на неё и появляется небольшое виртуальное окошко, показывающее название деревни «Легиас».

Это определённо деревня, о которой говорили Мио и остальные девушки.

Я могу свободно войти.

Стражник, похоже, также не против позволить войти ещё и Вольфу с Хеликсом.

Здесь много игроков.

Кажется, многие из них зарабатывают себе на жизнь здесь с той же идеей бизнеса на уме.

Главный герой Кит.

Раса: Человек (мужчина) Ур. 4.

Класс: Призыватель Ур. 3 (Уровень повышен!).

Оставшиеся бонусные очки: 11.

Древо навыков:

[Владение посохом Ур. 3] (Уровень повышен!);

[Удар Ур. 2];

[Пинок Ур. 2];

[Одновременный захват Ур. 2];

[Уклонение Ур. 2];

[Блок Ур. 2];

Магия призыва Ур. 3;

Магия света Ур. 2;

Магия ветра Ур. 2;

Магия земли Ур. 2;

Магия воды Ур. 2;

Аптечное дело Ур. 2;

[Алхимия Ур 3] (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];

[Прыжок Ур. 1].

Экипировка:

Жезл новичка;

Нагрудник из серии Зайцерог+;

Наруч из кожи Снежной обезьяны;

Простая тканевая обувь;

Рюкзак;

Мешок для предметов х2.

Предметы:

Нож новичка.

Призванные монстры:

Вольф. Волк Ур.3.

Дзангетсу. Лошадь Ур. 2. Отдыхает;

Хеликс. Ястреб Ур. 2.

Ракша – одна из разновидностей природных духов, ассоциируемых с деревьями и выступающих хранителями природы в индуизме, буддизме и джайнизме;

Четыре небесных царя – собирательное японское название четырёх богов-хранителей в буддизме, каждый из которых оберегает одну из четырёх сторон света.

http://tl.rulate.ru/book/21219/1190582