

Наступило новое утро.

Утро полное амбиций.

Хотя что-то чувствовалось неправильным.

Но, с другой стороны это действительно не так.

Я планировал призвать нового монстра.

Но единственная вещь, с которой я действительно определился это то, что им станет сова.

Я придумал парочку имён, но пока что, давайте быстренько начнём игру.

Мне также было интересно недавнее поведение Мастера.

Я немного торопливо вошёл в систему, поэтому сначала потратил некоторое время на организацию содержимого своих рюкзака и мешка для предметов.

Внутри было много зелий, которые Мастер не смог доставить, так что половина пространства была занята бутылками.

Я по-быстрому закончил всё организовывать и не зная чем ещё заняться, спустился в мастерскую. Мастера в ней не было. Даже обычного Метальскина нигде не было видно.

Похоже, заняться больше в самом деле было нечем, ха.

Что ж, закончу призыв своего нового монстра.

Я быстро приступил к нему.

Я вызвал список призывных монстров и выбрал четвёртую строчку сверху.

В списке присутствовали и другие кандидаты, но я без каких-либо сомнений подтвердил призыв Совы.

—Призыв монстра!

В центре магического круга на земле появилась Сова.

Возможно из-за того, что я стал немного сильнее, полоска моих ОМ не опустилась столь же сильно, как это было раньше.

Но даже так, они снизились примерно на двадцать процентов.

Когда я пристально посмотрел на Сову, то заметил, что её морда была такой же яростной, как и у Хеликса.

Её лапы были больше, чем у Хеликса, а когти длинными и толстыми.

Похоже, они побеждают и в отношении остроты?

В любом случае, эти когти внушающее страх оружие.

И конечно, самая особенная часть, её глаза.

Большие и непроглядно чёрные, как бездонная яма.

Я тут же придумал другое имя.

Призванный монстр.

Обсидиан. Сова Ур. 1.

Характеристики:

Сноровка: 11;

Ловкость: 16;

Интеллект: 19;

Сила: 12;

Живучесть: 10;

Дух: 15.

Навыки:

[Клевок];

[Бесшумный полёт];

[Дальнозоркость];

[Ночное зрение];

[Засада];

[Почуять опасность].

После того как я закончил давать ей имя, она быстро подпрыгнула и прилетела ко мне на плечо.

Цвет её крыльев переходит из серого в белый.

Посмотрев на её характеристики и сравнив их с оными у ястреба, я понял, что она уступает по ловкости, но сильнее в отношении всех остальных показателей.

Я призвал Хеликса и поставил их характеристики в ряд.

Призванный монстр.

Хеликс. Ястреб Ур. 2.

Характеристики:

Сноровка: 10;

Ловкость: 22;

Интеллект: 18;

Сила: 11;

Живучесть: 10;

Дух: 12.

Навыки:

[Клевок];

[Полёт];

[Дальнозоркость];

[Поиск по большой области];

[Засада];

[Почувствовать опасность].

Да, и всё-таки смысла иметь двух одинаковых птиц, нет.

Хеликс днём, а ночью Обсидиан. Таким образом они не станут избыточными. Проблема решена.

После того, как я закончил играть с Обсидиан, в мастерскую вошёл Мастер вместе с Метальскином.

—Ох, новый призыв, ха.

—Да.

—Очень хорошо.

Вчера он казался немного странным, но, похоже, сейчас он вернулся в норму.

Это было просто моё воображение?

Еда была обычной, но это всё равно был вкусный завтрак.

Полагаю, питаться медвежатиной каждый день это просить о слишком многом.

В любом случае, о моём новом призванном монстре, Обсидиане.

Я попытался сравнить сов с ястребами и понял, что совы не настолько хороши в поиске

добычи.

Но в обмен на это, передвижение внутри леса стало полностью безболезненным.

Однажды она в одиночку, без какого-либо участия с моей стороны, убила самку Дикого фазана, так что у меня также нет никаких претензий к её атакующим способностям.

Точнее правильное будет сказать, её навык [Засада].

Пока самка Дикого фазана была беззащитна, сова совершила тихую атаку сзади.

Хотя, полагаю, что способность разбираться со всем с одного удара будет чем-то слишком большим для просьбы, но, тем не менее, урон, который Обсидиан может наносить был довольно хорошим.

Лесной охотник находился на совершенно ином уровне.

Даже на равнинах Обсидиан могла сидеть у меня на плече и высматривать добычу вокруг нас.

Похоже, что даже, когда она не летает, то всё равно может отлично использовать свои навыки.

Я узнал, что она также может без проблем охотиться на зайцев.

Сидя на лошади, я своим жезлом доставал Зайцeroга и на этом моя простая работа была выполнена.

Я осознал, что моей добычи было меньше, чем когда я охотился с Хеликсом, но этого в любом случае было достаточно.

Вчера я заработал расстройство желудка от того, что съел слишком много.

[Искусство верховой езды] уровень повышен!

[Точная манипуляция] уровень повышен!

Перед самым прибытием в Ремут, я повысил уровни некоторых навыков.

Хм...

[Точная манипуляция] должна была быть навыком для лучшего управления лошадиными поводьями, но мне интересно, действительно ли это изменит ситуацию?

Особенно, когда я уже использую [Физическое зачарование: Вода], чтобы повесить свою Сноровку.

Мой навык [Искусство верховой езды] также получил повышение уровня. Интересно, стану ли я лучше бороться верхом на лошади, если объединю всех их.

Позже проверю это.

Как обычно, я остановился у Гильдии искателей приключений, чтобы оставить доставку зелий.

Но сегодняшняя обстановка несколько отличалась от вчерашней.

Отношение было очень сугубо деловым и обычно очень откровенные и энергичные сотрудники выглядели утомлёнными.

Что-то случилось?

Я нигде не видел главу гильдии.

—Давайте проверим ваше задание, Кит.

—Да, пожалуйста.

Сотрудник средних лет проверил моё квестовое состояние.

В задании по доставке зелий было запрошено, по крайней мере, шестьдесят зелий, а у меня их было восемьдесят семь.

У меня было больше запрошенного на тот случай, если какие-то из них не пройдут проверку качества, но похоже, что все зелья её прошли.

Подсчёты, как и обычно, были выполнены очень быстро и я получил деньги в маленьком мешочке.

Я проверил его содержимое. Двадцать шесть монет номиналом в сто динсов каждая и десять монет с номиналом в один динс.

Две тысячи шестьсот десять динсов означает, что каждое зелье было продано за тридцать динсов...

Это больше, чем в прошлый раз.

Интересно, за сколько они продают их игрокам...

Вы выполнили задание от Гильдии!

Вы получили пять бонусных очков и четыре экстра бонусных очка. На данный момент у вас имеется восемнадцать бонусных очков!

—Насчёт следующего задания...

—Я приму его.

—Нет, дело не в этом, нам невероятно жаль, но у нас больше нет заданий на зелья для вас.

—А?

—Понимаете...У нас закончились пустые бутылки.

Я этого не ожидал.

—Я имею в виду, что бутылки есть, но нам придётся выкупать их у аптеки Ремута...

—Хм...С финансами всё настолько туго?

—Да, именно. Хотя мы запросили повышение производства у стеклодувов.

—Интересно, успеют ли они сделать это вовремя.

—Уверен, что успеют. Наши глубочайшие извинения и вам, Аурнир-сан.

Мастер вклинился в наш разговор.

Сотрудник только то и делал, что извинялся.

Хотя с нашей точки зрения, не похоже, что создание зелий это главный способ заработка на

жизнь у Мастера.

Предположим, что создание зелий было источником средств к существованию Мастера, это в самом деле было бы катастрофой.

— Не переживай об этом, это не твоя вина. Чего там нет, того там нет. Мы ничего не можем поделать.

Я бросил взгляд на лицо Мастера. Я не мог понять, о чём он думает.

Это было немного страшно.

— Кит... Не волнуйся обо мне сегодня и развлекайся. Просто вернись на ужин.

— Да, Мастер. Должен ли я заняться сбором сегодня?

— Хм... у нас нет бутылок.

Справедливо.

Похоже, даже Мастер не станет предъявлять какие-либо необоснованные требования.

Размышления об этом делают меня одновременно и счастливым, и в некотором роде грустным. Сложное чувство.

В любом случае, интересно, что бы поделать до конца сегодняшнего дня.

До полудня всё ещё есть некоторое время, так что мне не нужно волноваться о еде.

Одновременно с тем, как я вышел из своей комнаты, открылась дверь в комнату лидера гильдии. Из неё вышел Лугран и посмотрел на меня.

Быстрый кивок в качестве приветствия и мы разошлись.

Интересно случилось ли что-то в той комнате... Почему-то одно представление этого, вызывает у меня плохое предчувствие.

Я должен перестать думать об этом.

На стене рядом со входом в Гильдию висела доска объявлений о квестах. Я подошёл к ней и посмотрел на доступные квесты.

На простом куске пергаментной бумаги была написана и приклеена к доске простая на вид просьба.

Но когда я изучил квест в виртуальном окошке, то обнаружил кое-что довольно трудное.

Я смешал квесты и используя систему сортировки, отобразил их всех в отдельном окне.

Там были все виды заданий, поэтому мне пришлось порыться в них, прежде чем найти что-то хорошее.

У меня есть достаточно денег для того, чтобы некоторое время жить.

И не было похоже, чтобы были какие-то просьбы о срочной помощи.

Нет никаких квестов, в которых я мог бы использовать и тренировать свои навыки.

И никаких заданий, которые были бы особенно интересными...

Но был один квест, который привлёк моё внимание.

Я снял пергаментный листок с доски и отправился к стойке.

—Хотите принять это задание?

Держа Дзангетсу за поводья, я пошёл к тому месту, в которое меня отправили сотрудники гильдии.

Пунктом назначения являлась улица в старо-выглядающем квартале города. Определённо более старом, чем Гильдия искателей приключений.

Когда я пришёл туда, то был окружён давкой и суматохой места.

Так это была ремесленная улица.

Кузнецы, каменщики, плотники и множество других видов рабочих оживлённо работали в своих выстроенных вдоль улицы мастерских.

Я постучался в дверь одного из таких домов.

Это была мастерская стеклодува.

—Извините, я из Гильдии искателей приключений. Я здесь, чтобы выполнить это задание.

Заговорил я со стеклодувом среднего возраста. Он был очень высоким и мускулистым мужчиной.

Жёлтый маркер указывал на то, что он НПС.

Он действительно испускал воинственную вибрацию. Мог бы с лёгкостью сойти за Бойца.

—О! Я бы хотел поприветствовать тебя, но даже для новичков, я говорю о деле. Всё в порядке?

—Да.

—Вот как? Ладно, дай мне бумагу.

Я отдал ему направление, которое получил от Гильдии искателей приключений.

Стеклодув взглянул на листок один раз, а потом поднял взгляд, чтобы осмотреть меня.

—Хм...Ну, как-нибудь, да получится. Сначала давай проверим твой характер.

Полагаю, что торопить события это нормально, но он выглядел как тот, кто избегает формальности.

Интересно, как это личность преобразовывается в производстве стекла.

Внутри мастерской, я увидел нескольких мужчин и женщин, которые работали над собственными вещами. Они не отвлеклись на вошедшего в комнату незнакомца.

Погодите.

Кажется, там был ещё один игрок.

Над его головой был зелёный маркер и он был единственным, кто остановил свою работу и посмотрел на меня.

Когда я встретился с его взглядом, то он быстро отвёл глаза и вернулся к работе.

Как бы там ни было, наличие здесь другого игрока успокоило меня.

—Сзади есть столб, к которому ты можешь привязать лошадь и оставить её там. Сделай мне одолжение и не пускай лошадь в мастерскую.

—Лады.

Ох, что ж.

Мне придётся заставить Дзангетсу и Обсидиан немножко подождать.

Они защитят друг друга, а если что-то случится сообщат мне, так что всё будет в порядке.

Я привязал Дзангетсу к столбу и вошёл в мастерскую.

Похоже, стеклодув, с которым я говорил ранее, был здесь ветераном.

Когда главы не было на месте, он был вместо него. Такая вот ответственность.

Я применил на нём [Анализ].

Стеклодув Нилс. Ур. ???.

Мастер стекольного производства.

О-о, выглядит как довольно впечатляющая работа.

На уровень выше Стеклодува?

—Что ж, почему бы тебе не показать мне, что ты можешь. Попробуй и подражай этому.

Говоря это, Нилс достал тонкую стеклянную трубу.

На обеих его руках были надеты рабочие перчатки.

Он пошёл к мехам и использовал их для того, чтобы поддать воздуха в нечто похожее на печь.

Он придвинул окружающие огонь камни ближе друг к другу.

Огонь стал более интенсивным и вспыхнул, как знамя.

И беззаботно всунул центр трубки в огонь, чтобы нагреть его.

Через некоторое время, нагретый кусок трубы начал светиться красным.

И...

Разделил и вытянул обе руки.

Центр стеклянной трубы стал тоньше и длиннее.

И после того, как он немного удлинился, вынул его из огня.

Стеклянная труба быстро остыла. Он использовал напильник и сломал ослабший центр, разделив трубу на две части.

В конечном итоге, он оказался с двумя трубами, у каждой из которых были заострённые концы. Что-то вроде двух стеклянных карандашей.

Если к тупой стороне прицепить шарик, то будет выглядеть как пипетка.

Ещё немного и это выглядело бы так, будто вы можете использовать его как пипетку.

—Видел?

—Да.

—Я покажу тебе ещё раз. Потом попробуешь ты.

Сказав это, Нилс ещё раз повторил процесс.

Я понял, что это была очень практическая и аккуратная работа. Для такого тебе действительно требуется хороший контроль своих рук.

Довольно жёсткое препятствие.

Я шёпотом зачитал [Физическое зачарование: Вода].

Я также увеличил свой основной показатель Сноровки.

Я проверил свои характеристики и увидел, что он повысился на два очка.

Ну, это лучше, чем ничего.

—Отлично, теперь попробуй ты.

—Хорошо.

Всего лишь вопрос наблюдения и обучения.

Напомнил я себе и в целом попытался воспроизвести его технику.

В итоге, я думаю, что у меня получилась та же форма, но она была очевидно изогнута.

Оценю её на всякий случай.

Инструмент: Пипетка (малая). Ранг: D. Редкость: 1.

Используется для разделения малого количества жидкостей на капли.

Градации ещё не выгравированы. Вакуумный шарик также отсутствует.

Ранг D.

Провал, как ни крути.

—О, смог воссоздать форму с первой попытки!

—Ха...

—Что ж, позволъ-ка мне проверить её. Сделай ещё одну.

В этот раз я попытался делать это медленнее и аккуратнее.

Хотя в итоге она всё равно получилась немного изогнутой.

Но всё равно лучше, если сравнивать с моим первым куском.

Применение на ней [Оценки] выдало мне ранг D+.

Неудача.

—Ну, эта выглядит нормально, приступай к следующей.

Погодите минутку, не была ли эта оценка немного слишком быстрой?

У меня нет ни уверенности в себе, ни навыков. Это действительно было хорошо?

—Не делай такое лицо. Навык приходит с опытом.

Да.

Я тоже придерживаюсь такого принципа, но разве ваш процесс оценки не проходит слишком быстро?

Внутри мастерской есть черта, узнать которую очень легко.

Жар.

Со стоящими тут и там жаровнями это действительно неизбежно.

Я попытался снять с себя столько экипировки сколько мог.

Я также остался без рубашки.

Рядом с рабочими местами стояли наполненные водой бутылки, горшки и чаши.

Рабочие должны оставаться гидратированными.

У некоторых из них стояли тарелки с солью, которую они время от времени лизали.

Они сказали, что это нужно, потому что если они не сделают этого, то потеря минералов в их поте, окажет влияние на их здоровье.

Конечно, все потели, как незнамо кто, но можно увидеть, что каждый из них старается, чтобы пот не попадал на стекло.

Но жар был удушающим и я не был уверен в том, что смогу сохранять своё здравомыслие.

Это плохо...я не ожидал, что производство стекла окажется настолько экстремальным.

Я задумался о том, есть ли у меня какая-то контрмера против жара.

Мне пришла идея. Один вспомогательный навык.

У меня уже есть [Сопротивление холоду], в качестве вспомогательного навыка.

Следуя этой логике, где-то должен находиться навык с названием [Сопротивление жару], верно?

Я открыл список заклинаний, которые могу выучить и вуаля, он был там.

[Сопротивление жару]. Для изучения необходимо два очка.

Я быстренько изучил и активировал его.

Гораздо удобнее.

Не могу описать это, но это было тем чувством, что у меня возникло.

Нилс быстро показал мне, как делать бутылки для зелий.

В качестве примера, он проделал процесс трижды.

А затем настало время практики.

Процесс был более или менее следующим:

Расплавьте вместе некоторое количество древесной золы, немного натуральной троны и кварца для образования расплавленного стекла;

Залейте достаточное количество расплавленного стекла в форму;

Дуйте в длинную, тонкую, металлическую трубку в форме соломинки, чтобы придать форму;

После того как он немного остынет, отломите форму и дайте ей остыть.

Вот и всё.

И всё, не более того.

Но это всё равно трудно.

Я сделал пять с разбросом рангов от D- до D. У всех них были вмятины.

Но Нилс был очень добр ко мне.

Они не бесполезны.

Сказал он.

В какой-то момент навык [Стеклоделие] стал доступным для изучения.

Я шустро изучил и активировал его.

Это стоило мне пять бонусных очков, но я ни капли об этом не пожалел.

Ещё попытка.

В какой-то момент эффект от [Физического зачарования: Воды] исчез, так что я использовал его по новой и вернулся к делу.

Я сделал всё возможное, а теперь взглянем на результаты...

Ранг D+.

Хм...Всё ещё несколько вмятин здесь и там.

—Хэй, ты улучшаешься довольно быстрыми темпами!

Меня также утешают.

Этот НПС действительно любит ободрять своих подчинённых, ха.

Главный герой Кит.

Раса: Человек (мужчина) Ур. 4.

Класс: Призыватель Ур. 3.

Оставшиеся бонусные очки: 11.

Древо навыков:

[Владение посохом Ур. 3];

[Удар Ур. 2];

[Пинок Ур. 2];

[Одновременный захват Ур. 2];

[Бросок Ур. 1] (Новое!);

[Уклонение Ур. 2];

[Блок Ур. 2];

Магия призыва Ур. 4;

Магия света Ур. 2;

Магия ветра Ур. 2;

Магия земли Ур. 2;

Магия воды Ур. 2;

Аптечное дело Ур. 2;

[Алхимия Ур 3];

[Стеклоделие Ур. 1] (Новое!);

[Взаимодействие Ур. 3];

[Оценка Ур. 3];

[Анализ Ур. 3];

[Сопротивление холоду Ур. 2];

[Захват Ур. 2];

[Искусство верховой езды Ур. 2] (Уровень повышен!);

[Точная манипуляция Ур.2] (Уровень повышен!);

[Прыжок Ур. 1].

[Сопротивление жару Ур. 1] (Новое!).

Экипировка:

Жезл новичка;

Нагрудник из серии Зайцерог+;

Наруч из кожи Снежной обезьяны;

Простая тканевая обувь;

Рюкзак;

Мешок для предметов x2.

Предметы:

Нож новичка.

Призванные монстры:

Вольф. Волк Ур.3 (Спит).

Дзангетсу. Лошадь Ур. 2 (Спит);

Хеликс. Ястреб Ур. 2;

Призванный монстр (Новый!):

Обсидиан. Сова Ур. 1.

Характеристики:

Сноровка: 11;

Ловкость: 16;

Интеллект: 19;

Сила: 12;

Живучесть: 10;

Дух: 15.

<http://tl.rulate.ru/book/21219/1190584>