

Я прекратил работать на некоторое время.

Похоже, некоторые рабочие были на перерыве и когда они вернулись в мастерскую, мы поменялись с ними местами.

Попивая данную мне воду, я вышел из мастерской.

Воздух снаружи такой хороший.

Также за то время, которое я провёл внутри, я немного поговорил с Нилсом и подучился.

Он сказал мне, что поскольку мастерская такая жаркая, работать в ней длительные промежутки времени опасно.

Да уж, атмосфера там была прямо-таки экстремальной.

Я также показал ему свою работу и он дал мне некоторые советы по тому, как улучшить результат.

По-видимому, стекло заполнило форму не равномерно. Он сказал мне сосредоточиться на вдувании достаточного количества воздуха в трубу, чтобы исправить это.

Хотя я понятия не имею, как сделать это. Ты ведь не можешь увидеть внутреннюю часть формы, пока работаешь над ней.

Как странно.

После того как Нилс провёл мне ещё одну общую лекцию, у меня был брифинг с другими членами мастерской.

Одной из тем, которую я уловил была недавняя нехватка зелий.

Из-за неё, количество заказов на бутылки для зелий быстро увеличивалось. Хотя для бизнеса это и было хорошо, это быстро выходило из-под контроля.

Нехватка рабочей силы и начальник, который продолжает принимать всё новые заказы. Я слышал некоторое ворчание в подобном духе.

Я понимаю, друг.

Руководство принимающее заказы с безумно короткими сроками...

Ой.

Давайте придержим эти несложные мысли для другого места.

—Эй, как дела?

Пока я был потерян в своих ненужных мыслях, ко мне кто-то подошёл.

Это был единственный другой игрок в мастерской.

Над его головой висел зелёный маркер и если бы я должен был описать его несколькими словами, то «симпатичный мальчик» подошло бы.

По пропорциональной верхней части его тела скатывался пот, придавая ей блеск.

Это было немного эротично.

—Отлично, спасибо. А что ты делаешь?

—В какой-то степени я работаю здесь, как стекольщик. Звать Фэй.

—Я просто временно подрабатываю здесь. Меня зовут Кит и я Призыватель.

—Призыватель?

—Ага.

—Эй, чёрт бы меня побрал, мы оба торчим с непопулярными профессиями.

А, теперь, когда он упомянул об этом, там был всего один игрок.

Молодец, присоединился к этой индустрии.

—Почему ты выбрал Стекольщика, в качестве своего класса?

—Честно говоря, я хотел бы задать тебе тот же вопрос.

Какая очаровательная улыбка.

Симпатичные мальчишки хорошо выглядят вне зависимости от ситуации, в которой находятся.

Если честно, я завидую.

—Ну при создании персонажа моим начальным классом был Призыватель, так что я просто продолжил с ним. А что насчёт тебя?

—Хм...Я стремился к этому и наконец получил его как профессию Стекольщика. На это ушло довольно много тяжёлой работы, скажу я тебе.

Сказав это, он запустил руку в висящий на его бедре мешочек и что-то достал.

Это был ветряной колокольчик.

—Я стремлюсь стать стекольным мастером в реальном мире. Таким образом я также могу тренироваться и здесь.

Фэй подул на ветряной колокольчик и тот издал приятный звенящий звук.

Колокольчик был сделан из прозрачного стекла с зелёным оттенком.

Определённо не очень эффектный орнамент.

Края были немного зубчатыми, но когда находившийся в центре стеклянный стержень ударял по ним, раздавался очень красивый звук.

В зависимости от того в какое место ударял стеклянный стержень, раздавались разные ноты. Очень интересная игрушка.

—Будь то реальный мир или этот, я просто хочу оставить после себя что-то оригинальное, понимаешь.

—Этот ветряной колокольчик выглядит немного неуместным, разве нет?

—Да, ты прав. Но для меня весел сам процесс создания.

После этого, мы убили ещё некоторое время разговорами.

Похоже, его тоже достала жара и он уже давно взял себе [Сопротивление жару].

Фэй сказал мне, что изучил [Магию огня] и, что готовится изучить [Сопротивление огню].

Я также упоминал случайные навыки, которые изучил, в качестве тем для разговоров.

Ну, Фэй всё ещё выглядел восхищённым ими, так что я не жалею.

—Ну, у этой работы есть сменная система, так что работать не так уж и плохо. Ещё ты получаешь некоторое избыточное время, так что твоё время на охоту тоже не будет ограничено.

—Правда что ли? У этой работы есть сменная система?

—Ага, всего у нас есть восемь часов, если ты не сделаешь перерыв посередине даже при наличии [Сопротивления жару] к концу ты почувствуешь себя умирающим.

—И у тебя всё равно остаётся время в запасе?

—Нам нельзя работать сверхурочно. А если бы было можно, то мы, вероятно, видели бы как некоторые НПС в самом деле валятся с ног и умирают.

Не то, чтобы я что-то знал, но предполагаю, что это сделало бы твою работу довольно трудной.

С ростом числа игроков, я ожидаю только ухудшения проблемы нехватки зелий.

—Кажется у тебя всё трудно, а?

—Ну, дай им некоторое время и игроки выучат регенеративную магию.

—О. Хорошо сказано.

—Если ты повысишь уровень своего навыка элементной магии до третьего, то сможешь изучить регенеративную магию. В данный момент я прокачиваю свою огненную магию как раз для этого.

—Понятно...

Я всё ещё должен многому научиться.

Теперь, когда я думаю об этом, если регенеративную магию выучит больше человек, то это даст проблеме нехватки зелий некоторое облегчение.

Дисбаланс спроса и предложения с самых ранних этапов игры. Вполне простительно мнение, что это была установленная разработчиками ловушка.

Я не Фиона, как я вообще придумал такую идею.

Через некоторое время пришла пора вернуться к работе.

Вместе с Фэем я делал пустые бутылки для зелий.

Очевидно, что темп Фэя был намного быстрее моего.

За то время, которое требовалось мне для создания двух бутылок, он может сделать три.

Я попросил его показать мне его работу и после применения на ней [Оценки], я увидел, что все они были ранга С.

Мои же напротив были ранга D+ со случайными примесями тех, у которых ранг был С-.

По словам Фэя, если бы он делал это не торопясь и не находясь под давлением, то мог бы сделать и ранга В-.

Хм...

Это его основная работа, но это всё равно ощущается довольно раздражающим.

Как бы сильно я не повышал свои основные характеристики, используя магию или вспомогательные навыки, я был просто Призывателем.

Я не буду безрассудным.

—Думаю, на этом можно и остановиться.

Похоже, что после обеда в мастерской и нескольких смен время Фэя вышло.

Работая бок о бок, это действительно было односторонним боем. Наша разница в мастерстве вообще нисколько не уменьшилась.

Но мне определённо удалось добиться каких-то результатов.

Несколько раз я видел ранг С здесь и там.

И я начал видеть ранг D+ гораздо реже. К концу больше половины моей работы была ранга С-.

—О-о, хорошо поработали сегодня. Если будет также как сегодня, то я буду рад, если ты сможешь прийти и завтра!

Похоже, у Нилса хорошая память.

Меня хвалили за то, что я работал до истечения срока.

—Это заменяющий сертификат о выполнении задания! Если сможешь сделать это, то, пожалуйста, приходи и завтра!

Он передал мне нечто выглядящее как лампа овальной формы.

Полупрозрачное с зелёным оттенком.

Полагаю, я просто передам это стойке Гильдии искателей приключений?

Я только что угодил в канаву, поэтому, честно, я хотел бы поделаться бутылки какое-то время, но так как условия работы оказались настолько суровыми, я ничего не могу поделаться.

Я буду держать голову высоко поднятой и уйду.

Ваш друг прислал вам сообщение.

По дороге в Гильдию искателей приключений мне пришло сообщение.

Оно от Рэйны.

Производство завершено! Я использовала древесину кауа! Некоторое время я буду рядом с деревней Легиас! Мне нужно согласовать цены на сырьё!

Очень энергичная, как обычно.

На прикрепленном скриншоте было изображение Рэйны с посохом. Он выглядел как посох

правильного размера для заклинаний.

Нет, думаю, в этом мире их называют жезлами.

Я использовал [Оценку] на нём.

Оружие: Посох. Жезл из древесины кауа. Ранг: С+. Редкость: 2. АП: +2. М\*АП+3. Сила: 2. Вес: 1. Прочность: 90.

Оружие, которое может быть использовано для нанесения физического урона или сотворения заклинаний.

Обладает некоторой эластичностью и не выскользнет из руки. Простое в использовании.

Предмет с красивой текстурой.

Сила его магической атаки выше, ха.

Я рад, что она откликнулась на мою просьбу согласием.

Давай-ка отправим быстрый ответ.

Сейчас уже довольно поздно, так что я заберу посох завтра.

Есть вероятность того, что мне вдруг придётся помочь Мастеру с чем-нибудь.

Пока что, вернёмся в Гильдию искателей приключений и получим мою компенсацию.

Я бросил взгляд на место для стоянки лошадей, но не увидел там Боевую лошадь Мастера.

Вероятно, он больше не находится в здании.

Когда я передал стойке зелёную стеклянную лампу, то в обмен на неё получил одну монету номиналом сто динсов.

Смотря на деньги, которые я получил, у меня появилось довольно странное чувство.

Ну, деньги, которые я могу выручить с продажи зелий, приходят не каждый день.

За работу полдня и получение бесплатного обеда, полагаю, это не так уж и плохо.

Обычного сотрудника, с которым я был знаком, там не было, поэтому я не решился спросить о Мастере.

Давай уберёмся отсюда и немного поохотимся.

У меня всё ещё есть немного свободного времени до вечера.

Это также поможет Обсидиан привыкнуть к охоте, как в лесу, так и на равнинах.

Я направился к равнинам.

Полоса моих ОМ была заполнена чуть больше, чем на половину и естественным образом восстанавливалась.

Я готовлюсь к зачитыванию заклинания.

Точнее говоря, [Физическое зачарование: Ветер].

Магия ветра была первым навыком, который я взял и я использовал его, чтобы соответствовать случаю.

Но как только она достигнет третьего уровня, я смогу изучить магию восстановления.

Так что я использую Магию ветра, чтобы быстрее добраться до третьего уровня.

Такая у меня цель.

Было ещё одно заклинание, которое я почти не использовал и хотел бы попробовать.

Заклинание Магии земли [Лозоходство].

Это заклинание используемое для поиска руд и минералов как на, так и внутри земли.

Когда я использую его, оно длится пять минут и имеет диапазон десять метров в моём окружении.

Прямо сейчас, я использую Дзангетсу как своё средство передвижения.

Гораздо более эффективно, чем просто передвижение на своих двоих с активированным навыком.

На самом деле, вскоре я нашёл небольшое количество обсидиановых камней. Я игнорировал отклики идущие изнутри земли, придавая значение только тем, что были на её поверхности.

Я хотел избавиться от необходимости спешиваться с Дзангетсу каждый раз и потому поручал поднимать их своей сове Обсидиан.

Обсидиановые камни были подобраны Обсидиан. Обсидиан подобрала обсидиан. Можно и так, и так.

Это абсолютная случайность, клянусь.

Конечно же, я также охотился на Зайцегов и Одичавших псов.

Возможно из-за того, что с Одичавших псов ничего не выпадало и они были непопулярными целями, мне казалось, что их было очень много.

Нет, это было очевидно. Они делали нахождение каких-либо Зайцегов крайне трудным.

Из-за того что Одичавших псов было настолько много, мои трофеи за сегодня были не такими уж и хорошими. Похоже, равнины больше не являлись очень хорошим местом для охоты.

Я по-быстрому завершил свою охоту на равнинах и направился к лесу.

Я искал самок Диких фазанов.

Я держал это в голове, но когда пришёл туда, то увидел нечто ужасное.

Слишком много игроков.

Обычно мы не мешали друг другу, когда охотились, но на этот раз мне придётся серьёзно следить за остальными.

В конце концов, я ехал верхом на лошади.

Я бы не хотел никого задеть.

Говоря себе, что я ничего не могу с этим поделать, я ехал вдоль дороги, высматривая пустое

охотничье угодьё.

Но отправление в лес с Дзангетсу было в своей основе трудной задачей.

То есть, для кого-то с моим уровнем искусства верховой езды.

Я подумывал о смене своих призванных монстров, но заметил кое-что ещё.

Она приближается.

Беспризорная лошадь.

Я не знаю, как лошади общаются друг с другом.

Но эта Беспризорная лошадь выглядела крайне взволнованной после того, как положила глаз на Дзангетсу.

Я также заметил нечто довольно странное, когда применил на ней [Анализ].

Беспризорная лошадь Ур. 3.

Монстр. Враг. Разъярена.

Разъярена...

Я оставался спокоен.

Дзангетсу оставалась спокойной.

Обсидиан также оставалась спокойной.

Хорошо, все в порядке.

В следующий момент, было похоже, что Дзангетсу подхватила разъярённый статус.

Она погналась за Беспризорной лошадью.

Будто неожиданно вернулась к состоянию дикой лошади.

Дзангетсу неоднократно врезалась в Беспризорную лошадь, а я изо всех сил старался удержаться в седле.

Я чувствовал, как по моей правой ноге поднималась боль.

Похоже, мне нужно взять здесь управление на себя.

Веля Обсидиан атаковать Беспризорную лошадь, я изо всех сил старался успокоить Дзангетсу.

Я резко потянул за поводья и прикрикнул.

На это ушло некоторое время, но мне наконец удалось успокоить её.

А-а, это было опасно.

Я особенно рад, что не выпал из седла.

Интересно, как там дела у Беспризорной лошади.

В ответ на раздражающие нападки Обсидиан с воздуха, она перестала двигаться.

ОЗ как у Дзангетсу, так и у Беспризорной лошади снизились на тридцать процентов.

Боже, безудержные лошади страшны.

Их ОЗ так сильно сократились просто от того, что они врезались друг в друга.

Я дал Дзангетсу Лечебную пилюлю.

С магией пилюли, её ОЗ будут некоторое время регенерировать.

На этот раз со мной Обсидиан.

Я помню, как в прошлый раз столкнулся с Беспризорной лошадейю, она убежала посреди боя.

Ну поскольку мои ноги были в разы медленнее лошадиных, это было неизбежно.

Но теперь всё иначе.

С Дзангетсу, даже если они убегут, я буду способен преследовать и ловить их.

На этот раз я не позволю тебе сбежать.

Поначалу я думал, что смогу как-нибудь устранить её.

Но когда её ОЗ упали до половины, её поведение изменилось.

Она принялась убегать.

Прямо как в прошлый раз.

Даже сидя верхом на Дзангетсу, я испытывал трудности в погоне за ней.

Так как на Дзангетсу у меня была надета некоторая экипировка и повешен багаж, гнаться за ней стало довольно сложно.

С поддерживающим меня [Физическим зачарованием: Воды], я почувствовал, что наконец-таки делаю в этом успехи.

В общей сложности, я применил [Физическое зачарование: Вода] трижды.

В итоге я преследовал её более тридцати минут.

Долго.

Так или иначе, во время погони мне показалось, что я проехал мимо деревни Легиас.

Мне также показалось, что я увидел несколько групп других игроков, но они не обратили на меня никакого внимания.

Кроме того, атаковать верхом с лошади было довольно трудно.

Совершенно отлично от случайного размахивания своим жезлом по зайцам и псам.

Мой противник был тяжеловесом.

Я старался вкладывать в свои атаки как можно больше веса, но это сработало бы только в том случае, если бы я использовал обе руки.

Я пытался оставаться в седле, вонзая обе свои покрытые бронёй ноги в бока Дзангетсу.

Я даже не держался за поводья для контроля.

Я держался обеими руками за свой жезл и продолжал атаковать.

Я также местами применял магию.

Честно говоря, когда я наконец-таки одолел её, то был в состоянии полного истощения.

В основном эмоционального.

Магия ветра уровень повышен!

Вы получили заклинание Магии ветра [Сопротивление ветру]!

Вы получили заклинание Магии ветра [Ветряное лечение]!

Вы получили заклинание Магии ветра [Ветряной резак]!

[Взаимодействие] уровень повышен!

О!

Моя долгожданная магия лечения появилась!

Какой радостный случай.

Я спешил с Дзангетсу и проверил список своих заклинаний.

[Ветряное лечение] действительно числилось в нём.

Полоса ОЗ Дзангетсу заполнилась практически на восемьдесят процентов. Похоже, эффект от Лечащей пилюли угас.

У меня не так уж много ОМ, чтобы тратить их просто так, но мне, правда, очень хочется опробовать этот навык.

Я шустро выбираю [Ветряное лечение] и применяю его.

—Ветряное лечение!

Полоса ОЗ Дзангетсу не заполнилась полностью, но поднялась выше девяноста процентов.

Такое же эффективное, как и зелье?

Но я сомневаюсь, что у него такой же отсчёт между применениями, как у зелья.

Ну, в зависимости от ситуации я могу использовать и лечащую пилюлю. Чем больше у меня вариантов действий, тем лучше.

Вонзив в Беспризорную лошадь свой нож новичка, я вынул довольно тяжёлый на вид предмет.

Материал: Шкура Беспризорной лошади. Сырьё. Ранг: С. Редкость: 2. Вес: 5.

Шкура Беспризорной лошади. Толстая, но эластичная. Один лист можно продать по высокой цене.

Ох, она тяжёлая!

Мне каким-то образом удалось запихнуть её в мешок для предметов, так что это было спасением.

Обсидиан не получила урона.

Ну, этого следовало ожидать. Не было моментов, когда она находилась в настоящей опасности получения урона от Беспризорной лошади.

Просто взволновала Беспризорную лошадь и заставила её стоять на месте.

Это была отличная работа.

Извини, сегодня у меня нет для тебя сырого мяса.

Призывные монстры не нуждаются в еде, но угощение в качестве знака признательности это другая история.

Похоже, я забрёл довольно далеко от жилища Мастера.

Я довольно долго бегал там. Успокоимся, пока будем возвращаться.

Я избежал главной дороги и направился прямо к жилищу Мастера. По пути не было никаких настоящих битв.

Вместо сражения с монстрами, я насобирал немного Лечтравы.

Я также использовал [Лозоходство] и собрал небольшое количество обсидиановых камней.

Моя сегодняшняя добыча была не только от монстров.

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];

[Уклонение Ур. 2];

[Блок Ур. 2];

Магия призыва Ур. 4;

Магия света Ур. 2;

Магия ветра Ур. 3 (Уровень повышен!);

Магия земли Ур. 2;

Магия воды Ур. 2;

Аптечное дело Ур. 2;

[Алхимия Ур 3];

[Стеклоделание Ур. 1];

[Взаимодействие Ур. 4] (Уровень повышен!);

[Оценка Ур. 3];

[Анализ Ур. 3];

[Сопротивление холоду Ур. 2];

[Захват Ур. 2];

[Искусство верховой езды Ур. 2];

[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 х2.

Предметы:

Нож новичка.

Призванные монстры:

Вольф. Волк Ур.3. Отозван.

Дзангетсу. Лошадь Ур. 2;

Хеликс. Ястреб Ур. 2. Отозван;

Обсидиан. Сова Ур. 1.

<http://tl.rulate.ru/book/21219/1190585>