

Две приближающиеся к нам тени кажутся бродячими псами.

Я попытался применить на них [Анализ], но у меня не получилось. Может быть это потому что между нами всё ещё слишком большое расстояние для его активации.

Единственное, что я вижу, это их собачьи фигуры. Кажется, они такие же как Одичавший пес с которым я сражался вчера. Красные треугольники мигают над ними, показывая что они настроены враждебно.

Вчера был только один, поэтому мне удалось выиграть без каких-либо трудностей. Это более сильный враг по сравнению с Зайцерогом, но всегда есть возможность отступить в случае битве с врагом, что явно тебе не по зубам.

— Вольф, сейчас мы будем драться с ними. Будь осторожен и держись поближе ко мне.

Я проверяю наличие в кармане зелья, готовое к использованию в случае чрезвычайной ситуации.

Если это один на один, Вольф может легко выиграть за счет большего урона. Но что если это будет битва два на два? Что ж, сейчас и посмотрим.

Вольф припадает к земле, готовясь перехватить их.

Когда наши враги достаточно приблизились, я подтверждаю что это дикие собаки.

Мой напарник срывается с места по направлению к псине, что напала первой.

Они останавливаются и кружат друг друга, ожидая идеального шанса нанести удар.

Вторая собака не обращает на меня достаточного внимания, что дает мне возможность внезапно атаковать. Нацелившись на нижнюю часть её живота я сильным ударом посылаю псину в непродолжительный полет.

Увидев это, второй пёс отвлекается от Вольфа и бросается на меня, но сразу же получает атаку в бок от моего напарника, отлетая.

Я ещё раз ударяю своим посохом в живот упавшего дикого пса, дабы удержать того на земле.

Вольфу требуется всего лишь мгновение, чтобы погрузить свои клыки в горло лежащего. Я вижу как его уровень здоровья резко уменьшается.

Другой Одичавший пёс приближается и похоже он нацелен на Вольфа.

Должен ли я добить одичавшую собаку, чьи движения ограничены или я должен отдать предпочтение контролю второго противника? Пока я сомневался, моё тело начало двигаться инстинктивно, прежде чем я успел принять решение.

Сильнее прижав упавшего правой ногой я оборачиваюсь к другому дикому псу и бью его по лицу, пока он агрится на Вольфа.

Не так много урона как хотелось бы, но это дает мне достаточно места, чтобы использовать заклинание.

Я собираюсь использовать Силовую волну, предустановленную универсальную магию, доступную новичкам.

Вольф продолжает рвать горло пса, которого держу ногой и вскоре его здоровье падает до нуля. Один есть, ещё один остался.

Возможно, видя, что она в невыгодном положении, оставшаяся одичавшая собака оборачивается в попытке убежать.

— Силовая волна!

Невидимый волшебный снаряд попадает в псину сзади, заставляя её оступиться.

Пускай его бар здоровья не сильно уменьшился, но это принесло возможность атаковать для Вольфа.

Он кусает заднюю ногу и тащит её, нанося непрерывный урон, пока я сокращаю дистанцию и с разбегу бью своим жезлом по голове собаки, здоровье которой исчезает в мгновение ока.

[Повышение расового уровня! Пожалуйста, добавьте 1 очко к желаемой характеристике.]

Передо мной появляется небольшой экран статуса. Я обращаю на это внимание и вижу, как мигает раздел характеристик.

Основные характеристики:

Сноровка: 15

Ловкость: 15

Интеллект: 18

Сила: 12

Живучесть: 15

Дух: 19

И что мне делать? Я бы специализировался на стате или двух, если бы у меня были другие игроки в качестве членов группы, но я могу пока полагаться только на Вольфа в качестве моего партнера.

Скорее всего, я в большинстве случаев буду избивать монстров собственноручно.

Я смотрю на статистику Силы.

[Вы хотите добавить 1 очко в Силу?]

Опции [Да] и [Нет] отображаются рядом с ним. Когда я фиксирую свой взгляд на опции [Да], мой показатель Силы увеличивается с 12 до 13. Это первый шаг к росту моего персонажа.

[Были добавлены 2 бонусных очка. Теперь у вас есть всего 21 бонусное очко.]

[Вы можете изучить следующие оружейные навыки: [Владение дубиной] [Владение копьем] [Усиленный удар рукой] [Усиленный удар ногой]]

[Вы можете изучить следующие вспомогательные навыки: [Бросок]]

[Хотите перейти к экрану выбора навыков?]

Я выбираю [Да] и быстро осматриваюсь.

Основные разделы навыков: Оружие, защита, магия, ремесло и поддержка.

Но здесь слишком много вариантов для меня, чтобы выбирать необдуманно... пожалуй лучше распределить мои очки после получения совета.

Нужно уделять приоритетное внимание переходу в пункт назначения.

Удостоверившись, что мои бонусные очки увеличились с 19 до 21, я закрыл окно.

Я втыкаю свой нож новичка в труп одной из Одичавших собак, которая начинает растворяться в дыму и не получаю никаких предметов. То же самое с другим диким псом, обидно.

Что ж, нужно идти дальше на запад.

И вот я на холме, который заметил блуждая вчера. Вид сверху впечатляющий.

Отсюда я вижу несколько групп, бродящих вокруг и охотящихся на монстров. Они почти не оставляют живых монстров для фарма, но это также означает, что я могу продолжать свое шествие с меньшим риском.

Я продолжаю идти по пути, сосредоточив взгляд на своем пункте назначения - лесу вдали.

Кажется, Зайцероги - популярные монстры, которые чаще всего появляются вокруг городов.

Я немного охотился на них вчера, но после сегодняшнего боя только они станут для меня лёгкой добычей, даже если я пойду один. Не сказал бы, что выберусь из боя один на один без единой царапины, но благодаря Вольфу мне удалось победить пятерых по отдельности, не получив никакого урона.

Я использовал [Оценку] на выпавших предметах, который оказались двумя кусками кожи и тремя кусками мяса. Также я получил три рога.

[Материал] Шкура дикого кроля | Сырьё | Ранг С | Редкость: 1 | Вес: 1 |

Шкура Зайцерога. Необработанный, маленький кусочек кожи, обычный в обращении.

[Материал] Мясо дикого кроля | Сырьё | Ранг С | Редкость: 1 | Вес: 1 |

Мясо Зайцерога. Плотное, но известный своим подавляющим пресным вкусом.

[Материал] Рог дикого кроля | Сырьё | Ранг С- | Редкость: 1 | Вес: 0+ |

Рог Зайцерога. С заострённым кончиком.

Я полагаю, что такие вещи выпадают в обмен на деньги.

Зайцероги и одичавшие собаки вообще не дропают деньги.

После победы над третьим Зайцегом и подтверждения того, что единственным выпадающим дропом является кусок мяса, я увидел следующую информацию.

[Повышение классового уровня!]

[Вы можете изучить следующие вспомогательные навыки: [Свежевание]]

[Посох: Уровень повышен!]

[Оценка: Уровень повышен!]

[Призывной монстр [Вольф]: Уровень повышен!]

Ух ты. Неплохо.

[Пожалуйста, добавьте 1 очко к желаемой статистике.]

Ой. Похоже, я могу увеличить желаемый стат для призывного монстра.

Появляется небольшой экран статистики, точно так же, как когда мой расовый уровень увеличивается. Раздел характеристик мигает, когда я смотрю на него.

Призванный монстр Вольф Ур.1 → Ур.2

Сноровка: 8

Ловкость: 25 (↑ 1)

Интеллект: 12

Сила: 10

Живучесть: 15

Дух: 10

Хм-м, его Ловкость уже была увеличена на 1, когда я увидел окно.

[Этот показатель уже увеличен с текущего уровня. Вы не можете увеличить его дальше.]

Ну что ж.

Похоже, что статистика увеличилась в общем на 2 очка, но я могу распределять только 1 очко по своему вкусу. Печально, как же я не заметил этого раньше...

Это расстраивает.

Что я хочу от Вольфа прямо сейчас? Я думаю, что я хочу усилить его физические атаки. Это поможет в ближнем бою.

Я перевожу взгляд на нужный стат.

[Вы хотите добавить 1 балл в Силу?]

Опции [Да] и [Нет] отображаются рядом с ним.

Я сосредотачиваюсь на опции [Да], и его Сила увеличивается с 10 до 11.

Возможно, это просто мое воображение, но Вольф выглядит счастливым.

Может быть, я должен дать ему награду.

Интересно, будет ли Вольф есть мясо дикого кролика?

Я поднимаю экран меню и вставляю ключевые слова [Призванный][Монстр] [Кормить] в строку поиска.

Раздел, объясняющий детали Магии призыва, появится в новом окне.

[Призванным монстрам не требуется еда независимо от их типа.]

[Восстановление здоровья и маны будет происходить аналогично игрокам.]

[При уменьшении здоровья и маны, они восстанавливаются в зависимости от продолжительности перезарядки.]

К сожалению я как раз собирался пропустить соответствующие разделы.

Моя плохая привычка - останавливаться на полпути, когда я стараюсь читать внимательно.

Это удобно, что саммоны не нуждаются в еде.

Но я сомневаюсь, что будет наказание, если я всё равно буду их кормить.

— Ты будешь есть?

Можно просто попробовать это здесь и сейчас, чтобы увидеть, съест ли он это или нет. Я отдаю мясо дикого кролика Вольфу, который радостно пережевывает его.

Таким образом, он может съесть это.

Я кладу руку на спину Вольфа, наслаждаясь ощущением его меха, ожидая, пока он закончит свою еду.

Зайцерог в конечном итоге превращается в кучку костей.

— Тебе понравилось?

Шепчу я облизывающемуся Вольфу.

Он машет хвостом в удовлетворении.

Я буду давать ему награду, хотя бы время от времени.

Когда я собираюсь продолжать двигаться, я вижу, что Вольф держит что-то во рту.

Мясо дикого кролика было уменьшено до кости дикого кролика.

[Материал] Кость дикого кроля | Сырье | Оценка E | Редкость: 0+ |Вес: 0+ |

Кость Зайцерега. Единственная съедобная часть - это костный мозг.

Я использовал на ней [Оценку], но я сомневаюсь, что эта кость имеет какое-то значение или ценность.

— Нам это нужно?

Кажется, Вольф не желает расставаться с костью, поэтому я взял её и положил в рюкзак.

Это действительно только моё воображение, то что он кажется удовлетворённым?

— Тогда давай поторопимся.

Мы продолжили идти некоторое время.

Я видел и другие группы, охотящиеся по дороге.

Многие из них охотятся на Зайцеголов из-за выпадающих предметов.

Хм?

Там группа, сражающаяся с какой-то птицей.

Я попытался применить на ней [Анализ], но птица была слишком далеко.

Нет, подождите.

Я сократил расстояние, достаточное для использования [Анализа].

Степной ястреб. Ур.1

Цель - монстр.

Маркер красного треугольника над его головой не мигает.

Это потому, что он не нападает на меня.

Похоже, этот ястреб нацелен на Волшебника в задней части группы.

Нет, это немного неточно.

Он нацелен на то, что принадлежит Волшебнику и постоянно следует за ним.

Это группа из пяти человек. Они постоянно атакуют его, но ни одна из их атак не попала в цель.

Должно быть, они колеблются, потому что боятся нанести удар Волшебнику.

Птица, которая пытается клевать его голову, хватая что-то своими когтями и взлетает.

Это кусок мяса.

Я не знаю, использовал ли я [Анализ] или [Оценку], но когда я посмотрел на это, появилось небольшое окно, показывающее мне, что это мясо дикого кролика.

Волшебник восстанавливает своё равновесие и запускает заряд магии, но промахивается.

— Аргх!!! Верни мясо! - закричала женщина-лучница.

Ну, я понимаю, что они чувствуют.

Когда кто-то у тебя перед носом умудряется стащить твою вещь.

Я думаю, что такие вещи случаются. Мне бы тоже быть более осторожным.

[Анализ: Уровень повышен!]

Ой?

Я не участвовал в битве, но мой скилл апнулся. Не знал, что это так работает.

Я продолжаю путь, ведущий на запад.

До сих пор не видно башни, которая должна быть ориентиром.

Я также видел меньше игроков вдоль дороги.

Бывают такие времена, когда я не сталкиваюсь с монстрами, хотя бы хотел.

В конце концов я встретился с монстром. Я увидел Зайцерога, сидящего рядом с дорожкой.

Красный треугольный маркер на его голове мигает, когда он приближается.

Я применяю [Анализ] и вижу, что это действительно Зайцерог.

Полосатый Зайцерог. Ур.1

Монстр | Враг | Живой

А?

Там теперь больше информации отображается.

Может быть, это потому, что мой навык распознавания вырос?

— Что ж, пошли, Вольф.

Интересно, когда я говорю это, он становится немного сильнее?

Битва затягивается, это странно. Этот кролик несколько жесток?

В паре с Вольфом у нас должно быть преимуществ в бою, но мы ещё не победили. Нам удалось только снизить его здоровье примерно до половины. Почему это так сложно?

Что?

Кажется, я допустил одну ошибку. Рог на этом кролике не прямой. Он слегка согнут назад. Это другой монстр?

Я применяю [Анализ] на нём ещё раз.

Полосатый Зайцерог. Ур.1

Монстр | Враг | Разъярённый

(п\п: обычный Зайцерог в английском - это "Horn Rabbit" (рус. "заяц-рог" или "роговый кролик"), а Полосатый Зайцерог - это "Horned Rabbit" (рус. "заяц-рогоносец" или "рогатый кролик"))

Эм. Что?

Чёрт возьми, разработчики, какого черта вы используете такие запутанные имена для монстров? (Я имею в виду это как комплимент)

Лично мне нравится тот факт, что им весело с этим.

Но я должен обратить внимание на более срочные вещи.

Что значит "Разъярённый"?

Сначала этот кролик не слишком отличался от обычного Зайцерага.

Но это изменилось.

Его рог изогнулся ещё дальше.

Его тело стало немного больше, а часть его коричневого меха стала темнее и приобрела полосы.

Его передние зубы тоже превращаются в острые клыки.

У меня действительно плохое предчувствие по этому поводу.

Его глаза наливаются кровью.

В следующее мгновение что-то приблизилось ко мне и исчезло сразу после этого.

Прозвучал вой двух зверей.

Из того, что я мог понять - Вольф напал на кролика, когда он прыгнул ко мне.

Это было близко.

Вольф кусает кролика в шею, пытаясь развернуть его.

Кролик прыгает вокруг, игнорируя ущерб, который он наносит самому себе.

Звери уменьшают жизни друг друга.

Я готовлю Силовой всплеск, чтобы выстрелить в него, но я не могу воспользоваться возможностью использовать заклинание.

Я не хочу рисковать ударить Вольфа, пока он не отпустит.

Как будто он читает мои мысли, Вольф освобождается, как только кролик снова прыгает.

Сейчас.

Я стреляю в кролика в воздухе.

— Силовой всплеск!

Моя магия поражает его, но не сильно уменьшает его здоровье.

Но кролик сдувается и приземляется на спину, оставляя широкий кратер.

Вольф снова его атакует, кусая заднюю ногу.

Он продолжает раскачивать кроля, ударяя им по земле.

Снова.

И опять.

Я не смог ничего сделать после этого.

— Молодец, ты хорошо постарался.

Это было не так плохо, как если бы Вольф потерял половину своего здоровья, но он потерял всего около 30%.

Я достаю зелье, которое храню в кармане, и выливаю ему на спину.

100% здоровья оно не восстановит, но здесь должно помочь.

Меня несколько раз задела, поэтому я потерял около 10% своего здоровья.

Я пока не буду использовать зелье на себе.

Моё здоровье восстановится с течением времени, даже если оно будет минимально.

Я втыкаю свой нож новичка в Полосатого Зайцерага, который исчезает после того, как роняет три предмета.

Там есть мясо и рог, а также немного сокровищ.

[Материал] Мясо полосатого дикого кроля | Сырье | Ранг С- | Редкость: 3 | Вес: 1 |

Мясо Полосатого Зайцерага. Сила дикой природы обитает в нем. Слишком трудно пережевывать.

[Материал] Рог полосатого дикого кроля | Сырье | Ранг В- | Редкость: 4 | Вес: 0+ |

Рог Полосатого Зайцерага. С заостренным кончиком. Сам рог изогнут назад.

[Сокровище] Магический камень | Магический предмет | Ранг Е+ | Редкость: 2 | Вес: 0+ |

Магическая энергия, которая обитает в монстрах и превращается в ядро при сборе.

Если оставить в стороне ранги предметов, редкость дропа немного увеличилась.

Интересно, что за редкий монстр был в первой области. Этот был сильнее, чем я ожидал.

Интересно, будет ли у сильной группы из шести человек проблемы с его устранением?

Мы идём дальше на запад.

Я продолжал охотиться на Зайцеров по пути и уже начал видеть лес на расстоянии.

[Магия призыва: Уровень повышен!]

А?

Уровень увеличился, пока я шёл?

Это умение Магии призыва, которое повысилось.

Хотя я сейчас не использую Магию призыва.

Подождите.

Я могу получить опыт, путешествуя с Вольфом после его вызова?

Я должен прочитать подробности о Магическом умении ещё раз.

[Магический навык] Магия призыва. Ур.2

Магический навык, позволяющий призывать монстров.

Более сильные монстры могут быть вызваны на уровне выше.

Вызванные монстры считаются членами группы и будут становиться сильнее по мере повышения уровня.

Чем дольше вызванный монстр сопровождает вас, тем выше скорость роста.

Призыв монстров может быть ограничен в зависимости от местоположения.

Призванные монстры не будут навсегда потеряны после смерти. Тем не менее, они потеряют очки опыта, и перед возобновлением будет обратный отсчёт.

Да, здесь всё ясно написано.

Это правда, что Магия призыва не является навыком, который даёт мне слишком много заклинаний, и я только начал его использовать.

Я решил смириться с тем, что в этой игре странные повышения навыков.

----- Статус -----Ник: ???

Раса: Человек (Мужчина) Ур.2 (↑ 1)

Класс: Призыватель Ур.2 (↑ 1)

Бонусных очков: 21 (↑ 2)

Навыки:

Владение посохом Ур.2 (↑ 1)

Магия призыва Ур.2 (↑ 1)

Магия ветра Ур.1

Алхимия Ур.1

Взаимодействие Ур.1

Оценка Ур.2 (↑ 1)

Анализ Ур.2 (↑ 1)

Экипировка:

Жезл новичка;

Простая тканевая одежда;

Простая тканевая обувь;

Рюкзак.

Предметы:

Нож новичка;

Карта с пометкой хижины старого призывателя.

Характеристики:

Сноровка: 15;

Ловкость: 15;

Интеллект: 18;

Сила: 13 (↑ 1);

Живучесть: 15;

Дух: 19.

Призванные монстры:

[Вольф] Волк Ур.2 (↑ 1);

Сноровка: 8;

Ловкость: 25 (↑ 1);

Интеллект: 12;

Сила: 11 (↑ 1);

Живучесть: 15;

Дух: 10.

<http://tl.rulate.ru/book/21219/885496>