Глава 3

"Готовимся к охоте"

Прошло ещё несколько дней. Эри большую часть дня проводила в библиотеке.

С её первым уровнем открылся и естественный навык "Трёхмерное видение". "Трёхмерное видение" - это способность чувствовать предметы в определённом радиусе от себя не полагаясь на глаза. Эту способность девочка использовала ещё на Земле и научилась не просто замечать силуэты предметов, а даже читать буквы, правда лишь на расстоянии вытянутой руки.

Из книг Эри узнала что на небе имеется два светила. Бiggerее называют Аш, меньшее - Рен. Это так же имена богов в некоторых религиях. Луна лишь одна и она красная. Бога луны зовут Фенгари.

В Астраде и соседних королевствах поклоняются Ашу. Религия называется Фёсан.

Континенты расположены очень далеко друг от друга. Континент Виндерия был обнаружен недавно, менее десяти лет назад. О его существовании узнали благодаря древней карте, найденной в руинах давно разрушенного королевства. Для его поисков снарядили две сотни кораблей, но добраться смогли лишь пятьдесят. Фауна там так сильна и агрессивна, что люди не смогли пройти даже километра вглубь континента. Обрато вернулось лишь три корабля.

Так же стало ясно что в сутках 30 часов. Неделя (декада) тут имеет десять дней, один из которых - выходной. Месяц - это пять недель. А в году 10 месяцев.

Времена года каждый год немного передвигаются, поэтому каждые десять лет мудрецы решают сколько дней добавить или убрать. Время суток тоже разнится. В четные месяцы ночь длиться лишь два-три часа, а в нечётные становится равна дню.

Кроме того, в ветхой книге написано что разумными считаются не только хафу и хито, но и высшие монстры, такие как драконы или кракены. Высшие монстры являются эволюционной формой монстров и обладают достаточным интеллектом, чтобы считаться личностью. Но в новых книгах разумными их не считают. Да и судя по тем же книгам, высшие монстры не появлялись уже больше 150 лет.

На физических занятиях, в перерывах между тренировками и спаррингами нам иногда объясняли важные вещи. Например, "знаки потенциала". Они могут быть потрачены как на познание нового или улучшение старого навыка, так и на усиление тела. Обычно их можно получить поднимая уровень.

Если улучшать тело, то это значит что ты увеличишь свой предел. Например: если увеличить силу, это значит что при должной тренировке ты сможешь стать сильнее, чем если бы ты тренировался без траты знаков. Но мгновенно улучшить тело нельзя, нужно тренироваться.

Чтобы получить новый навык, нужно выполнить "условие" (или воспользоваться книгой навыка) и вложить нужное количество "знаков потенциала". Многие условия записаны в книгах и узнать их просто.

Тренер упомянул и о способе добычи "опыта". После убийства монстра нужно подойти к его трупу в течении получаса, дотронуться и ждать пока не прекратиться поглощение опыта. Чем меньше ран у добычи и чем быстрее подойти, тем больше "опыта" можно получить.

Остальное должны рассказать на занятиях по магии и других предметах по изучению здравого смысла системы. Они начнутся сразу после полной адаптации к мане и освоения языка. А незадолго до магических тренировок, нам позволят отправиться на охоту в "Охотничьи угодья новичков". В том месте вообще нет монстров выше пятнадцатого уровня. За их популяцией тщательно следят, ведь это место используют дети богатых семей для начальной прокачки. Обычно не связанные со сражениями или магией люди повышают уровень максимум до 10-20. Дальнейшее повышение требует больших рисков и времени, поэтому без необходимости никто не станет этого делать.

После тренировки все стали расходиться. Скоро будет ужин и сейчас большинство героев отправились смыть пот и сменить пропахшую тренировочную форму на чистую одежду. Но не все. Эри и Ханс пошли по другим тропинкам.

Дверь склада для испорченного оружия была заперта, но Эри уже была здесь раньше и обнаружила дыру в крыше, скрытую под кучей веток. Само здание было сделано из брёвен, имело узенькие окна и находилось в удалении от самого замка. Девочка обнаружила это место на одной из карт замка и любопытства ради приходила посмотреть.

Пробраться внутрь было просто. Тусклый свет пробивался сквозь находящееся под потолком окно и еле-еле освещал груды искорёженного оружия, которое скоро заберут на переплавку. Для обычного человека такого количества света было бы слишком мало, поэтому на стене рядом с запертой дверью в ржавом кованом зажиме висел факел. К счастью, Эри свет вообще не нужен.

Эри провозилась на складе около часа. Когда она вылезла, то в руках держала полуметровый мешочек. Девочка вернула горсть веток на место и отправилась в свою комнату. Быстро переодевшись и смыв грязь с тела, она поспешила к ждущей за дверью горничной.

После ужина герои вновь собрались в гостиной. Так происходит каждый день. В гостиной уютно и тепло. Поленья в камине приятно потрескивали. Эри забралась в "своё" мягкое кресло и усевшись поудобней, стала дожидаться десерта. Хоть вкуса пищи она и не ощущала, но приятный аромат и сытость радовали.

Вернувшись в комнату девочка взяла свой блокнот и попросила горничную принести ей много ниток, иглол и прочих атрибутов для шитья, а так же крепких верёвочек и кожи. Скоро первая охота, нужно подготовиться.

Следующие пару дней Эри читала книги про различных зверей и монстров, особенно про тех, что находились в "Охотничьих угодьях новичков" и подшивала свою одежду для охоты. Героям заранее выдали кожаные доспехи, которые не слишком стесняют движения. Доспехи и так покрывали почти всё тело, но Эри поверх наручей пришила расширяющиеся рукава с манжетом, такие же, как и на платьях. Внутри так же были карманы для всяких мелких вещей. Ещё она попросила лёгкий металлический шлем с забралом. Вот и закончились основные приготовления к охоте.