

Глава 2:

Шаг за шагом, Семя Магии.

- Так-с, попробуем создать что-нибудь ещё. — [Создание]!

Мой уровень достиг цифры 5, а моя мана возросла примерно до сотни.

Вот уже целый день я трачу всю имеющуюся у меня ману, чтобы создать нечто, что похоже на сочную азиатскую грушу.

- Эх-х...

Так или иначе, я смогла приспособиться к жизни в этих диких условиях за несколько дней лишь только благодаря своей [Магии Создания].

Всё что было необходимо: палатка, еда, одеяло или же средства для отпугивания животных – я могла создать при помощи этого заклинания. К тому же по стоимости они укладывались в мои 100 очков запаса маны.

Несмотря на свою эффективность, посох огненного шара нельзя было назвать надежным предметом, поскольку у него был предел для использования.

Мне же хотелось создать нечто более качественное.

И вот мне удалось воссоздать нечто, что поглощает маны больше, чем какой-либо иной предмет, и оставляет затем меня лежать без сил в палатке. Название этого нечто – [Семя Магии].

Оно было воссоздано по концепту предмета, который увеличивал характеристики в одной небезызвестной РПГ игре. (1)

- Интересно... Если я попробую откусить его, то мои характеристики и правда вырастут?

Откусив кусочек, я почувствовала приятный и сочный вкус, что был подобен Азиатской Груше.

В зависимости от версии игры и номера в серии, у такого предмета эффект проявлялся по-разному. В некоторых частях от него получали фиксированную цифру к характеристикам, а в других случайную.

Я же в этот момент всем своим телом чувствовала, как у меня начал увеличиваться общий

запас маны.

- У-у, как жаль, что в этом мире нет автоматического восстановления... Ну и ладно, зато в таких диких условиях я могу довольствоваться освежающим и приятным вкусом азиатской груши. – возмутилась я, пока отдыхала в палатке.

Я понятия не имела о том, насколько быстро должна была восстанавливаться мана у обычного человека, но во время сна мне хотя бы становилось легче.

Тем не менее, как бы быстро моя мана не восстанавливалась, мне по-прежнему требовалось тратить большую часть своих запасов на [Магию Создания].

Ради того, чтобы увеличить свою силу, мне было необходимо побеждать монстров и зарабатывать очки опыта на уровни.

Так, к слову.

- Эта штука меня слишком сильно изматывает. Будет разумнее всего создавать её раз в день... - пробормотала я.

Восстановив некоторое количество маны, я решила создать одну очень полезную вещь...

- [Создание] Зелье Маны! С этим я смогу восстановить себе где-то 10 маны...

Разумеется, создание такого низкоуровневого предмета, как зелье маны, что способно было восстановить лишь только 10 очков, а затраты на него обходились в 50, было чрезвычайно неэффективно. Тем не менее, учитывая тот факт, что всякий раз создание Семени Магии иссушает меня до боли, я была готова пожертвовать временем, чтобы заготовить себе такие склянки заранее.

А ещё...

- Если предположить, что человек будет исправно кушать по одному Семени Магии на протяжении 365 дней в году в течение 60 лет, то его общий запас маны должен будет равняться 21 900 очкам.

Проверив эффективность этого предмета в течение последующих нескольких дней, я поняла, что хоть количество прибавляемых характеристик всегда получалось разным, но они определенно росли. А также, что эффект лучше всего проявляется, когда ешь этот фрукт раз в день.

Грубо говоря, я стала жить по принципу: «Тише едешь, дальше будешь». Если я продолжу в

том же духе, то я несомненно стану сильнее и выносливее.

Вот только...

- Ради того, чтобы обрести могущественные магические способности, мне придется сосредоточиться на своем росте и продолжать кушать одно и то же на протяжении всей жизни. К тому же, перед тем как меня сюда отправить, Богиня ясно дала понять о некоторых своих условиях. Может тогда мне следует просто наслаждаться своей жизнью? Вот только чем бы заняться?.. – рассуждала я вслух.

Восстановив немного сил после магического истощения, я решила заняться поисками более сильных монстров.

Однако, перед этим...

... Я создала себе бумагу, компас и пишуший инструмент.

Воспользовавшись этими вещами, я решила заняться созданием карты местности, чтобы хоть немного облегчить себе жизнь в дикой среде.

=====

Переводчик с японского на английский сказал, что заменил оригинальное название предмета на то, которое уже есть в Dragon Quest. В оригинале же предмет называется [宝箱], что дословно переводится, как Загадочное/ый Семя/Орех Древа.

<http://tl.rulate.ru/book/32744/716426>