

## Характеристики призыва

### Гады

Получается при вызове 1-го уровня. Имеет хороший дебафф для дальнего боя. Не всегда полезна.

### Звери

Преобразованы из уровня призыва 1. Это единственный атакующий саммон

Атакуют врагов с высокой силой и мощностью.

### Птицы

Получается при вызове 2-го уровня. Хорош в обнаружении и шпионаже.

### Растения

Призывается с 3 уровня. Может превращаться в хилки. Весьма полезны.

### Камни

Получено с уровня призыва 4. Защитный предмет.

### Рыбы

Получается при вызове 5 уровня. Усиление предмета. Используйте способность плавать по земле.

### Благословения призывателя

Линия гадов: Выносливость, быстрота

Линия зверей: Физическая сила, сила атаки

Линия птиц: Быстрота, интеллект

Линия растений: Интеллект, удача

Линия камней: Физическая сила, выносливость

Линия рыб: Интеллект, магическая сила

Особые навыки и эффекты призвателя

Система гадов

H Прыгает Просто прыгает.

F Доводит врага до бешенства.

G Всасывает силу врага. Не увеличивает собственную мощь.

E Порошок усыпляет врага.

D паучий шелк останавливает врага.

Система зверей

Крыса - бег - H

Крот - рытьё - G

Собака - укус - F

Тигр - удар лапой - E

Медведь - жевать - D

Система птиц

G Мимикрия голоса. Зная имя, может имитировать голос человека, который слышал голос

F Передача непроверенная(?), потому что передать было некому. Следите за новостями в главе 3.

E Чёртов орёл может искать объекты в радиусе трех километров.

Не видит сквозь стены, огромный минус. Умение действует только днем.

D Грёбанная сова может искать объекты в радиусе трех километров.

Не видит сквозь стены, огромный минус. Умение действует только ночью.

Система растений

F Цветок Сокращает время восстановления маны с 6 часов до 5 часов.

E Трава жизни. При использовании восстанавливает здоровье 1000 очков. Используйте это, чтобы не откинуться.

D Чудофрукт восстанавливает 1000 маны. Будет потерян при использовании.

Система камней

Нужно защитить себя. Для этого нужна книга. Книгу я дам.

Защити себя камнем. Камень я не дам.

Система рыб

D. Увеличение уклонения от физической магии с разбрызгиванием

Имя и внешний вид саммонов

Виды гадов

H Денка Кузнечик. Больше кузнечика.

F Пьонта Лягушка. Примерно такой же большой, как лягушка-бык.

F Чу Хилл. Свернулся калачиком размером с волейбольный мяч.

E бабочка-парусник. Один метр от крыла до крыла.

Паук. 1,5 метра в длину.

## Штаммы зверя

Н Чороске крыса.

Г моль.

Г. Порги. О собаке Акита.

Е Тама. Саблезубый тигр. Высота 1,2 метра. Два метра в длину.

Д-медведь. 2,5 метра в длину.

## Птичье происхождение

Г Чаппи.

Г Попугай Поппо.

Е Это самолёт? Это вертолёт? Нет! Это саммон Аллена. Ястреб с размахом крыльев около 2 метров.

Д Сова. 1,5 метра с распростертыми крыльями.

## Травы

Г Яблоко с ногами.

Е Горох маметаро. У них растут конечности.

Д Картофель с камышом. У них есть руки и ноги.

## Каменная родословная

Д. Бронн. Медная броня. Средневековый европейский стиль. 2 метра в длину. Щит имеет длину и ширину 2 метра.

## Родословная рыб

Д. Харамии Лосось. Около 2 метров.

Навыки:

1 год и 00 месяцев, приобретен гримуар, уровень призыва 1, призыватель H-ранг

1 год 10 месяцев, уровень призыва 2, приобретение навыков синтеза

3 года и 00 месяцев, призыватель G ранг

5 лет и 11 месяцев, уровень призыва 3, усиленное приобретение навыков, Призыватель F-ранг

-7 лет, 09 месяцев уровень призыва 4, приобретение навыка хранения, призванное животное E

9 лет и 10 месяцев уровень призыва 5, общее приобретение навыков, призванное животное D.

Магический расход каждого навыка

Призыв, хранение и обмен потребляют 0 магической силы

Генерация зависит от ранга призванного зверя.

Расход магической энергии H-ранга 2

Энергопотребление магии ранга G 5

Энергопотребление магии ранга F 10

Энергопотребление магии ранга E 20

Энергопотребление магии ранга D 50

Синтез зафиксирован на потреблении магической энергии 5.

Улучшения зафиксированы на 10 потреблении магической энергии.

Комбинация z-синтеза

Системы птиц Насекомые и звери

Травяные системы Насекомые и птицы

Каменная система Птицы и трава

Рыбная система Трава и камни

Количество магических камней, необходимых для создания и синтеза

Для генерации и синтеза из ранга E требуются магические камни. Требуются камешки разного ранга

Уровень улучшения и количество статусов увеличены на два в качестве благословения.

Уровень 1 Повышение до +10

Уровень 2 Повышение до +20

Повышение до уровня 3 +50

Повышение до уровня 4 +100

Повышение до уровня 5 +200

Производительность хранилища

Здесь уместится любое количество чего угодно площадью поперечного сечения не более 30 квадратных сантиметров

Содержимое хранилища:

Еда (сушеное мясо, сушеный картофель, хлеб, орехи мормо и т. Д.)

Вода

Огниво

Факелы

300 килограммов дров

Одеяла

Запасная одежда

Мифриловый меч, рапира Даграхи

Кинжалы

\*\*\*

Навык контроля:

Совместное использование позволяет вам перенять зрение и слух саммона.

Саммоны с высоким интеллектом смогут отдавать команды.

Вы можете контролировать несколько саммонов.

Вы можете подключать одного саммона на каждые 200 интеллекта, включая благословения, которыми вы можете поделиться.

Чтобы поделиться, вы должны находиться в видимом месте в радиусе 50 метров.

Вы можете отменить вызов с расстояния более 50 метров.

Вы не можете повторно поделиться, если вы находитесь на расстоянии более 50 метров.

Связь между интеллектом и инструкциями

Интеллект существ зависит от вида или ранга. Если у них низкий интеллект, они не будут слушать инструкции. Однако вы можете активировать специальные навыки.

Обладая 100 интеллектом, они смогут слушать команды.

Обладая интеллектом 400, вы можете работать с другими призывами (гипотеза).

Некрозма: Переводил давно, возможны ошибки, добавил только ради картинки

<http://tl.rulate.ru/book/35136/1665421>