

Мио занята приготовлением обеда, а Рэйна вернулась в свою мастерскую, поэтому я направляюсь в Гильдию искателей приключений, чтобы встретиться с Мастером.

Столько всего произошло за столь короткий срок.

Есть слишком много вещей, которых я не знаю.

Интересно, является ли невежество грехом?

Дождь усилился.

По городу ходит ещё меньше людей. Он начинает выглядеть мрачнее, поскольку становится всё более безлюдным.

Ещё больше людей надевают плащи и балахоны, чтобы оставаться сухими.

С течением времени, я начинаю видеть меньше зелёных маркеров.

Мастер держит поводья его Боевой лошади перед Гильдией искателей приключений.

Сотрудник гильдии держит для него его мешок для предметов.

Я подбегаю к Мастеру и помогаю ему взобраться на Боевую лошадь.

—Простите, я опоздал.

—Не волнуйся, мы только что закончили наши дела. Идёт дождь, так что давай поторопимся.

—Хорошо.

Мы выходим из города.

Дождь становится ещё сильнее, отчего смотреть вокруг становится труднее.

Лошади топчутся по грязи. Даже тело Дзангетсу становится грязным.

Управлять поводьями оказывается немного трудно, так что я применяю [Физическое зачарование: Вода], чтобы повисить свою Сноровку.

Это нисколько не облегчает поездку.

Наверное, я просто везунчик, раз не сваливаюсь с лошади.

Как только город скрывается из поля зрения, Мастер осматривается, чтобы убедиться, что рядом никого нет. Он отзывает свою Боевую лошадь.

После чего призывает свою Птицу Рух.

Я также отзываю Дзангетсу и призываю вместо неё Вольфа.

Мы, как и обычно, взбираемся на Птицу Рух и летим в другое место, чтобы собрать Лечтраву.

Так как мы летим выше облаков, огромное небо над и вокруг нас голубого цвета.

И тут холодно.

Ну, когда ты промок под дождём это вполне естественно.

Мастер, кажется, в полном порядке. Это по-прежнему остаётся для меня загадкой.

Пока мы летим, я трачу своё время, смотря на информацию от ГМ, прижимаясь при этом к Вольфу.

Как Фиона и сказала ранее, это общая статистика игроков.

Первая страница это лист содержащий исходные данные каждого игрока.

Имена игроков скрыты и также есть несколько строчек, которые тоже скрыты. Наверное, это те игроки, которые предпочли скрыть свою личную информацию.

Я прокрутил список в самый низ. Всего игроков в нём чуть больше трёх тысяч шести сот.

Следующая страница это, по сути, лист, который отображает несколько опций. Когда выбираешь одну из них, то отображается общее распределение игроков по соответствующим категориям.

Например, есть категория Расы.

Подавляющее большинство игроков это Люди, следом за ними идёт примерно десять процентов Гномов и менее чем три процента Эльфов.

Также есть категории Профессий и Навыков. Путём указания условий и изменения настроек также возможно отобразить всё на графике.

Я попробовал поиграться с этим.

Я ищу профессию Призыватель.

Есть всего один человек.

И им буду я.

Я сортирую список согласно выбранным игроками профессиям от меньшего к большему.

Я несколько удивлён тому, что есть и другие классы, которые выбрали по одному человеку.

Призыватель не находится в самом верху списка.

Вот как это выглядит.

Стекольщик;

Призыватель;

Каменщик;

Ювелир;

Дровосек.

Ну, если честно они все ремесленные классы.

Я смотрю на другие редкие профессии.

Рыбак – двое;

Пивовар – двое;

Гончар – двое;

Алхимик – трое;

Бард – четверо;

Фермер – пятеро.

Мне немного интересен класс Барда.

Я ищу его в разделе справки. Похоже, он базируется на магии.

С общим количеством в три тысячи шестьсот игроков, четыре выглядит небольшим числом.

Я ощущаю чувство сходства с ними.

После класса Фермера, число внезапно вскакивает до более чем пятидесяти игроков.

Торговец – пятьдесят один;

Ткач – пятьдесят пять;

Аптекарь – пятьдесят восемь.

Фиона Торговец. Хотя этот класс не выглядит таким уж популярным.

Это около двух процентов от общей численности.

Это начинает становиться немного интересным.

Возможно я закину несколько навыков в смесь.

Как насчёт магии?

Яставляю фильтр на игроков, которые изучили больше одного магического навыка и добавляю категорию для подсчёта количества навыков.

Наверху находится всего один человек, который изучил пять разных видов магии.

Это много.

С изученными четырьмя видами – Света, Ветра, Воды и Земли – это всё ещё много для меня...нет, подождите.

Этот список включает Магию призыва.

Это снова я!?

Чуть больше половины игроков в этом списке изучили по одному виду магии. В сочетании с теми, кто изучил два вида магии, это свыше девяноста процентов.

Принимая во внимание темп роста, наверное, лучше сузить список.

В моём случае, я едва ли задумываюсь, когда получаю свои навыки.

Вот таким уж я уродился.

Но я совершенно не жалею об этом.

Ага.

Убирая это в сторону...

Я считаю это определённо полезными данными для выяснения тенденций игроков.

Меня действительно не слишком заботят другие использования, но мне просто интересны данные сами по себе.

Такое ощущение, будто через ряды цифр я могу понять намерения многих игроков.

Вот и всё.

Я подумывал об извлечении других данных через некоторые другие навыки, но мы добрались до места нашего назначения, так что пока что я останавлиюсь.

Я отложу это до тех пор, пока у меня не появится немного свободного времени.

Итак, где конкретно мы находимся?

Я думаю мы в том же месте, что и ранее, но из-за погоды я не очень хорошо могу видеть.

Птице Рух, кажется, нет до этого дела и она улетает, как только мы спешиваемся с её спины.

Вероятно, всё снова закончится тем, что я буду убивать каких-то сумасшедших монстров.

Я наблюдаю за движениями Мастера несколько нервозно.

Я не могу сбрасывать со счётов вероятность того, что произойдёт нечто похожее на вчерашнее.

—Не будь таким напряжённым. Сначала я хочу кое-что обсудить.

После призыва двух Автоматонов, он протягивает мне несколько джутовых мешков.

А?

Сегодня это большое количество джутовых мешков из его мешка для предметов.

—Кит, наблюдать за твоим способом ведения боя интересно. Однако он не совершенен.

—Ладно.

Мне следует просто кивнуть здесь.

Я уже могу сказать, что он пытается сказать.

—Он определённо эффективен против гуманоидов, вроде обезьян. Тем не менее, они не единственные монстры, с которыми ты встретишься.

—...

Он прав.

И я уже знал это.

Я размышлял об этом после получения навыка [Одновременный захват].

Но я по-прежнему могу использовать свои навыки [Удар] и [Пинок].

Вот, что значит драться как мужчина.

—Итак, сегодня ты будешь драться с другим монстром.

Мастер.

Не думаю, что это правильно.

Я как раз собирался попросить вас быть со мной сегодня немного полегче.

—Что ж, похоже, ты обзавёлся новым снаряжением, так что противник, который совершенно не знает, как сражаться и не противник вовсе. Приготовься.

Спасибо за ваши добрые слова, но...

Вы выглядите так, будто наслаждаетесь этим, Мастер.

Чего же вы от меня ожидаете!?

Автоматоны отправляются собирать Лечтраву, не обращая на меня никакого внимания.

Вольф и Хеликс наблюдают за сражением.

Хорошо устроились, ребята.

Мастер применяет [Призыв монстра] и призывает похожего на оленя монстра.

Нет, это не олень. Рога выглядят иначе. Это козёл?

На его голове есть пара коротких и плотных рогов. Они слегка загнуты назад.

Хоть они и направлены вперёд, мне интересно, что случится, если он опустит свою голову и рванёт на меня.

Больно просто представлять это.

Как обычно, я применяю [Анализ] на нём и делаю скриншот результата.

Блиц. Ур. 3.

Монстр. Враг. Активно управляемый.

Что с этим парнем?

У меня плохое предчувствие.

Я открыл список своих заклинаний. Я кастую [Физическое зачарование: Ветер].

Прежде чем я успел закончить своё заклинание, в монстре произошло какое-то изменение.

На долю секунды, от одного рога к другому вспыхнула молния.

Ясно.

Он хорошо соответствует своему имени.

Полное имя, Блицкриг, немецкое слово, которое в дословном переводе означает «молниеносная война».

Интересно, зовут ли его Блиц из-за его скорости.

Или это буквально отсылает к его молниевым атакам?

Я едва сумел уклониться от его первой атаки.

Или так мне показалось, но неожиданно всё моё тело стало ощущаться тяжёлым.

Кончики моих пальцев болят и постепенно немеют.

Это чувствуется прямо, как тест на реакцию нервной системы, который я давно проходил в больнице.

Это был удар молнии.

Я не чувствую боли, но мои ОЗ снизились на почти что тридцать процентов.

Это плохо.

Я напортачил в заклинании прежде чем закончил его. Это реально плохо.

Я зачитываю [Магическое зачарование: Свет].

Я прижимаю нижний конец жезла к себе, а его кончик поднимаю на уровень глаз, отклоняя его в сторону козла.

Это защитная стойка в кендо.

Я продолжаю опускать его, изменяя позицию для того, чтобы ограничить его движения.

—Магическое зачарование: Свет!

Это единственная защитная контрмера, которую я смог придумать против его молний.

Бог знает насколько хорошо это работает.

Он опускает свою голову и снова бросается на меня.

Как только я поднял свой жезл...

Козёл взлетел.

Нет, он прыгнул.

Он увидел мою атаку насквозь. Я не знаю, где он сейчас.

Не смотри вверх.

Тому, что наши глаза не находятся по бокам есть причина. Поднятие взгляда вверх или его опускание вниз создаст огромную брешь в обороне.

В любом случае, я уверен, что он позади меня.

Я оказался прав.

Я заметил, что он применил на мне ещё один удар молнии.

Моё тело снова онемело.

Мои ОЗ также снизились.

Но это не также плохо, как при первой атаке.

Похоже, [Магическое зачарование: Свет] неплохо сработало.

У меня осталось только около сорока процентов от моих ОЗ.

Это плохо.

Варианты моих действий резко сократились.

Я применяю [Физическое зачарование: Ветер].

Между тем, я осматриваю козла.

По какой-то странной причине он держится на некотором расстоянии.

Он пытается попытать меня?

Нет, подождите.

Что-то не так.

Я пытаюсь двигать частями своего тела, которые не парализованы.

Я всё ещё могу делать это.

Я продолжаю наблюдать за козлом.

Вот почему это чувствовалось странным. Он не атакует меня.

Почему он держится на расстоянии?

Очевидно, что он хочет прикончить меня следующим ударом молнии.

Значит ли это, что он не может применять атаки молниями так часто?

На этот раз я иду в наступление.

Я размещаю свою правую руку около центра жезла.

Я выставляю свою левую ногу вперёд и встаю в стойку.

Я расположил жезл так, что козёл не может увидеть его.

—Физическое зачарование: Ветер!

Я засекаю время для рывка, чтобы сделать его быстрее.

Я сумел ограничить его варианты и приблизиться.

Наверное, мне удалось приблизиться лишь на шаг.

Для меня этого предостаточно.

Козёл не подаёт никаких признаков того, чтобы атаковать меня.

Вместо этого, он пытается отойти на несколько шагов назад.

Я изменяю позицию верхней части своего туловища.

С левой рукой держащейся за нижний конец жезла, я использую свою правую руку для совершения могущественного [Бокового замаха].

Конечно же такого Оружейного навыка не существует.

Это всего лишь техника, описывающая мои движения.

Одновременно с этим, я произношу своё следующее заклинание.

Жезл ударяет козла прямо в его морду, шокируя его.

Я пинаю его по челюсти, используя носок своей правой ноги.

Я быстро исполняю последующую атаку.

Я толкаю свой жезл, держа его обратным хватом.

Я бью козла прямо промеж его бровей.

Это идеальное расстояние. Вот и мой шанс.

Я разворачиваюсь против часовой стрелки и наношу удар сбоку.

Моя левая рука бьёт его прямо в морду. Примерно в то же самое место, куда до этого ударил мой жезл.

Интересно, сколько я отнял ОЗ у козла.

Они сократились примерно на двадцать процентов.

Думаю у меня получилось неплохо, но я всё ещё далёк от того, чтобы прикончить его.

—Силовая пуля!

Я высвобождаю своё заклинание в упор.

Это прямое попадание!

Но козёл игнорирует его, опуская свою голову и бросаясь на меня.

Я едва уклоняюсь от него и вскакиваю ему на спину.

Я бросаю свой жезл и обхватываю его шею обеими руками.

Своей левой рукой я тянусь к его правому рогу.

Я делаю то же самое правой рукой и душу его.

Я начинаю сворачивать его шею.

Я перепрыгиваю его тело и спрыгнув с правой стороны, накладываю весь вес своего тела на его шею.

Одновременно с этим, я с силой запрокидываю его голову, увеличивая давление на его горло.

Естественно, козёл неистово извивается.

Я получаю то о чём и просил.

Просто то, что я держу свои руки вокруг его шеи, заставляет его ОЗ снижаться самостоятельно.

Тем, что борется, он только ускоряет свою смерть.

То за чем я должен следить это его атаки молниями.

Я чувствую, что он перестаёт бороться. Похоже, его борьба делает для него неудобным применение молниевых атак.

Всякий раз, когда я чувствую, что его движения становятся вялыми, я усиливаю свою хватку, медленно, верно и надёжно.

И когда это происходит, козёл начинает снова бороться.

Этот цикл ощущается приятным.

Пока козлиные ОЗ снижаются, он продолжает пытаться дико топтаться. Когда он попадает по моим ногам это больно.

Я немного взбешён.

По-прежнему сжимая его шею своими руками, я принимаюсь пинать его горло своим правым коленом.

Это пинок коленом, который похож на te khao in Muay Thai. Но в моём случае это незапланированное движение и я не использую всё своё тело.

Удары локтями и пинки коленами запрещены во многих боевых стилях.

Я применил их просто на рефлекс.

Тем не менее, пренебрежение правилами в реальном бою делает его более эффективным.

Хотя в реальном мире такое приведёт разве что к трагическим результатам!

Козёл стал менее агрессивным.

Это работает?

Я пинаю его сильнее, используя своё колено, и он становится ещё менее диким.

Это хорошая возможность.

Всё ещё закреплёнными руками я сворачиваю его шею.

Я могу почувствовать и услышать, как что-то трескается. Я сворачиваю её ещё сильнее и роняю вместе с собой на землю.

Используя этот импульс и мощь всего своего тела, я поднимаю его на ноги, после чего бросаю на землю.

Я бросаюсь к нему и пока козёл лежит на земле, подготавливаю ещё одну атаку.

Но он уже мёртв.

Повышен Расовый Уровень! Пожалуйста, присвойте один балл желаемой характеристике.

Появляется уже знакомый экран характеристик. Я решил добавить его к своей Силе.

Базовые характеристики:

Сноровка: 15;

Ловкость: 15;

Интеллект: 18

Сила: 15 (↑ 1);

Живучесть: 15;

Дух: 19.

Да.

Даже сейчас цифры выглядят симпатично.

Следующим повышу свой Интеллект.

Были добавлены два бонусных очка. Сейчас у вас имеется двенадцать бонусных очков.

[Уклонение] уровень повышен!

[Одновременный захват] уровень повышен!

—Эй, Кит, что это за боевой стиль такой?

—Ну, такой, какой вы и видели.

—Он не отличается от того, когда ты сражался против Снежной обезьяны.

—Хо.

Ну, то есть, я ничего не могу с этим поделать.

Я не могу значительно сократить его ОЗ просто применяя свои заклинания или жезл.

На самом деле я и сам удивлён.

Думаю, что по сравнению со Снежной обезьяной на то, чтобы убить его ушло меньше времени.

Ну, теперь у меня есть новая экипировка, так что вот так вот сравнивать трудно.

—Я просто не знаю, как советовать тебе.

Мастер исцеляет меня [Земляным лечением], жалуясь.

Точно, мне всё ещё нужно разобраться с телом козла.

Это замечательно.

Оно не кровоточит. Из его рта просто высунут язык и идёт пена.

Я вонзаю свой Нож новичка в тело козла и получаю два куска мяса, и тонкий похожий на кость предмет.

Материал: Мясо с бедра Блица. Сырьё. Ранг: С+. Редкость: 2. Вес: 1.

Мясо с бедра Блица. Жилистое и содержит мало жира. Имеет красивый розовый цвет.

Материал: Сухожилие Блица. Сырьё. Ранг: В. Редкость: 5. Вес: +0.

Сухожилие Блица. Ценится как кулинарный ингредиент, когда высушен.

В основном безвкусное.

Ещё один редкий предмет.

Оба предмета выглядят съедобными.

—И ещё один уникальный предмет.

Я взглянул на сухожилие, затем на Мастера, который произнёс это с намёком на удивление на своём лице.

Редкость настолько высока, что даже Мастер заметил это.

—Ты можешь съесть это на обед. Начнём готовить?

Мастер призывает Серебряно-кожего и заставляет его заняться готовкой.

Всё ещё рано.

Серебряно-кожий достаёт небольшое количество кулинарного оборудования из мешка для предметов Мастера и начинает готовить.

Он также достаёт из него другие ингредиенты.

Я убираю два куска мяса с бедра Блица в свой мешок для предметов прямо на глазах у Мастера, но он ничего не говорит.

Вместо этого, он протягивает мне джутовый мешок.

—Теперь ты соберёшь немного Лечтравы. Я рассчитываю на тебя.

Сначала я установил свою собственную цель.

Всё равно просто собирать травы скучно.

Моя цель два Автоматона, которых призвал Мастер.

Может они и талантливые гуманоиды, не знающие отдыха.

Но я не проиграю им.

Я также привыкаю к работе.

Даже если я не смогу победить сейчас, я определённо сокращу разрыв между нами.

Я могу сделать это.

Что касается результатов...

Это было сокрушительное поражение.

Я не могу догнать их.

И прямо сейчас я очень устал.

До того как обед будет готов всё ещё есть некоторое время. Я считаю удовлетворительным, что до этого смог заполнить один джутовый мешок.

—Ты закончил?

—Да.

Автоматоны сумели заполнить Лечтравой семь джутовых мешков, в то время как я смог заполнить только один.

При этом примерно половину его объёма составляет Боль-трава.

Похоже, сегодня много Боль-травы.

Может это из-за того, что мы находимся в другом месте.

Сегодня на обед только суп и хлеб.

При этом, в супе плавают большая коллагено подобная вещь.

Я должен съесть всё это?

Это напоминает вчерашний суп из лапы Медведя-охотника.

Еда: Тушёное сухожилие Блица. Сытость: +30%. Ранг: В+. Редкость: 6. Вес: 2.

Загадочный эффект.

Тушёное сухожилие Блица пропаренное в супе.

Сухожилие пухлое. Необычайно вкусное в сочетании с вкусом супа.

Серебряно-кожий действительно хорош в готовке.

Почему его редкость шесть?

Загадочный эффект несколько пугает.

Мастер съедает его очень быстро.

Я ему не проиграю.

Супа примерно в три раза больше, чем его еды.

Это вкусно.

Сухожилие действительно ощущается пухлым и я могу чувствовать суп на своём языке, когда глотаю его. Это чувствуется уютно и приятно.

Есть слабый травяной вкус, но он оставляет приятное послевкусие.

Должен ли я сказать, что оно мятное?

Макать хлеб в суп тоже хорошо.

Супа так много, но я всё равно доем всё сразу.

После того, как я закончил, появилось информационное сообщение.

Вы получили вспомогательный навык: [Прыжок]! Хотите активировать его?

Я выучил ещё один навык.

Даже несмотря на то, что он был навязан мне.

Хотя я могу выбрать, чтобы он остался деактивированным.

Я активирую его.

Я в любом случае только в выигрыше!

Хотя это было странно. Я и не знал, что могу изучать навыки таким способом.

Это из-за того, что Серебряно-кожий настолько хорош в готовке или из-за показателя редкости еды?

Да как же это работает-то?

Анализ игровой системы звучит интересно, но я должен оставаться в текущем моменте.

Закончив со своей едой, я делаю пару глубоких вдохов.

Вчера был второй раунд.

Я должен убедиться, что я в отличном состоянии. Мои ОЗ полные и мои ОМ также почти полностью заполнены.

Похоже, Мастер всё ещё наслаждается своей едой, но я не могу расслабляться.

Но он не даёт мне шанса расслабиться.

—Что-то приближается. Ты готов? Не приближайся. Если всё будет плохо, убегай в лес.

Он выглядит серьёзным.

Он отзывает своих Серебряно-кожего и Автоматонов и призывает на их место других монстров.

На земле одновременно появляются три магических круга.

Но там лишь пустота.

Хеликс первым замечает.

Сюда летит Птица Рух, держащая в своих лапах что-то.

Хоть оно и не может сравниться с размерами Птицы Рух, оно всё равно выглядит очень большим.

Над этим есть красный маркер, указывающий на то, что это враг.

Я пристально смотрю на него и применяю [Анализ].

Плотоядный Тапир. Ур. ???.

Монстр. Враг. Активен.

Он выглядит как гигантский слон.

Но у него густая шерсть и он чёрно-белый. Определённо не слон.

Плотоядный Тапир? А это ещё что значит?

Я знаю, что слово плотоядный означает, что он ест мясо, но я понятия не имею, что значит тапир.

Но это в сторону...

Есть другие вещи, которым я должен удивляться.

И у монстра, и у Птицы Рух снижены ОЗ, но Птица Рух явно проигрывает.

Это определённо сильный.

Главный герой Кит.

Раса: Человек (мужчина) Ур. 4.

Класс: Призыватель Ур. 2.

Оставшиеся бонусные очки: 11.

Древо навыков:

[Владение посохом Ур. 2];

[Удар Ур. 2];

[Пинок Ур. 2];

[Одновременный захват Ур. 2] (Уровень повышен!);

[Уклонение Ур. 2] (Уровень повышен!);

[Блок Ур. 2];

Магия призыва Ур. 3;

Магия света Ур. 2;

Магия ветра Ур. 2;

Магия земли Ур. 2;

Магия воды Ур. 2;

Аптечное дело Ур. 2;

[Алхимия Ур 2];

[Взаимодействие Ур. 3];

[Оценка Ур. 3];

[Анализ Ур. 3];

[Сопротивление холоду Ур. 2];

[Захват Ур. 2];

[Искусство верховой езды Ур. 1];

[Точная манипуляция Ур.1];

[Прыжок Ур. 1] (Новое!).

Экипировка:

Жезл новичка;

Нагрудник из серии Зайцерог+;

Наруч из кожи Снежной обезьяны;

Простая тканевая обувь;

Рюкзак;

Мешок для предметов x2.

Предметы:

Нож новичка.

Характеристики:

Сноровка: 15;

Ловкость: 15;

Интеллект: 18

Сила: 15 (↑ 1);

Живучесть: 15;

Дух: 19.

Призванные монстры:

Вольф. Волк Ур.3. Отдыхает.

Дзангетсу. Лошадь Ур. 2;

Хеликс. Ястреб Ур. 2.

<http://tl.rulate.ru/book/21219/1190580>