

Лес Крест / Небо

Я, сопровождаемый вооруженными чёрными обсидиановыми големами с мечами, и Клайв, с вернувшимися женщинами-рыцарями, столкнулись друг с другом.

Клайв, выглядел ужасно расстроенным тем, что его барьер был неожиданно разрушен. Он больше не мог выносить такого унижения. Но это не единственная причина расстройства.

"Это что ... просто голем?"(Клайв)

"О, этот симпотяга? Это не обычный голем." (Кевин)

Это будет немного длинновато, но позвольте мне объяснить.

Основой этого голема является Гигантская Статуя из Чёрной глины / Адамантовый Страж. Однако он теперь выглядит по другому. Когда его использовали в битве с Тоей, он выглядел как обычная прочная гигантская броня, но теперь его сделали компактным до размеров обычного взрослого человека, и сейчас его ошибочно можно принять за человека, одетого в броню.

Хоть он и стал меньше, но характеристики значительно улучшились.

Для начала, на что следует обратить внимание, - это камни маны с атрибутом ветра, установленные на разных частях его тела. Эти камни создают мощный ветер, заключая в себе свою магическую силу. Их мощности достаточно, чтобы заставить тяжелых големов парить в воздухе. Хотя это дорогая руда, потому что она класса A, именно навык «Металлизация» Клото решил эту проблему.

Металлизация - это навык, который преобразует тело в металл в соответствии с рангом его навыка. В прежнюю форму металл не вернется, если только его создание завершено, а не в процессе выработки, и как только навык достигнет уровня S, не останется ничего, что нельзя было бы воспроизвести, выполнив определенные условия.

Клото начал понемногу поглощать руды и металлы сперва с магазина, после в наших путешествиях, всё расширяя и расширяя диапазон создания возможных минералов. Точно так же камень ветра был обнаружен во время тренировки 'Тои и других' в пещере Морского Дракона и попал в хранилище Клото.

Таким продвинутым навыком может овладеть только Клото, обладая навыком «Разделение». Хранилище Клото, хоть он его и наполняет, используя навык «Обжорство», не станет переполнено, потому что это хранилище класса S, поэтому он и дальше продолжит развивать свои навыки, постепенно поглощая огромное количество минералов.

Части тела Клото изменяются и перерабатываются в минерал. Это позволяет производить бесконечное количество драгоценных металлов и руд. Не только этот голем, но и мой навык кузнеца, Клото внес очень большой вклад в его развитие.

И вторая особенность этого голема в том, что у него есть навыки. Обычно големы, созданные зеленой магией, не обладают навыками (за исключением големов, которые появляются как монстры). Поэтому големы не могут извлечь выгоду из своих навыков и должны сражаться только со своими врожденными характеристиками и способностями. Проблема заключалась в том, что даже если у него был бы меч, но не было никакого навыка, это превратилось бы в сражение с противником только грубой силой.

Затем я придумал метод вставки души в голема.

«Черная магия класса А» Сары [Высшее владение душой/Интеграция разума] - это магия, объединяющая монстров призрачного типа, таких как духи, в неодушевленные предметы, такие как трупы и доспехи. Используя големов таким образом, навыки, которыми обладает эта душа, теперь могут быть использованы в форме голема. В него можно поместить ещё больше душ, но Сара говорит, что сейчас предел составляет до четырех. Так же она пожаловалась: «Я не очень хорошо управляюсь с магией душ!». Из-за этого могут быть некоторые ограничения при их использовании.

Навык «Владение душой» эффективен только для душ, которые дружелюбны к Саре и тем душам, которые дают своё согласие, поэтому Рион, обладающая навыком дружбы, используется в качестве посредника и ведет переговоры с призраками (а Мельфина имеет навыки перевода с различных языков, необходимый для взаимодействия с призраком). Сама по себе сцена, когда душа, Сара, Рион и Мельфина вели молчаливые переговоры, выглядела совершенно сюрреалистичной.

Вот почему мы тщательно выбирали именно разумные души и продолжали переговоры до тех пор, пока не находили походящие души для големов. Очень важное качество для душ было - уметь сражаться с оружием, таким как мечи, духовные мечи или копья. К счастью, для таких монстров, как души - большая честь служить Саре - Архидемону, и чем разумнее призраки, тем быстрее завершались переговоры. Души, которыми обладали эти големы, были выбраны таким образом. Кстати, «кастинг» душ проводился непосредственно в подземелье, где те и обитали.

Одержимая душа становится подчиненной Сары и повышает свои уровни, побеждая врагов. Так же было подтверждено, что душа останется в безопасности, даже если голем будет уничтожен. Хоть вся статистика душ и основана на развитии их в големах, но сам факт улучшения навыков огромен. Возможно, раз они подчиненные Сары, то это также означает, что они и мои подчиненные тоже, поэтому моё разделение опыта также применимо к ним.

Существует также тайное стремление сформировать корпус големов с этими четырьмя големами во главе, но до этого ещё далеко. Что ж, объяснение стало долгим, так что давайте вернемся к событиям.

"... Хм."

Клайв, как Зеленый Маг, вероятно, обладает глубокими знаниями о големах. Если это так, он будет опасаться моих летающих големов, даже если он не сможет увидеть их статус, потому что я использую на них маскировку. Он притворяется спокойным, но о чём же он всё же думает?

"Ну, ничего страшного. Мои котятки займутся этими деревянными куклами. Я сам разберусь с тобой."(Клайв)

"Эй, ребятки, дайте им понять разницу в способностях. О, и не убивайте женщин! Я позже сниму с них очарование. А пока я раздавлю этого самопровозглашенного героя."(Кельвин)

Женщины-рыцари вытащили свои мечи, в то время как големы подняли свои, подобно рыцарям.

"Если победишь моих куколок, заберешь себе Эфил-тян."

"Не произноси больше имя Эфил своим мерзким голосом. Иначе её имя будет запятнано."

«» «»









