Как нам и сказали, в южной части центральной площади находилось здание с мечом и щитом. Союз искателей приключений, вот оно. Пойдем туда. Мм, они продают виноград. Изюм, доступный в Белстеде, поставляется отсюда?

Прекращаем осматриваться и заходим в союз. Затем подходим к администратору. Сначала нужно сообщить о выполненных квестах.

- Можем ли мы получить информацию об окружающих монстрах, кроме тех, что на западе?

- Да. Пожалуйста, подождите минутку.

Она встала, ушла в другое место и сразу же вернулась с документами.

Во-первых, это информация обо всех областях, то есть об окружающих. Кролики Страха, Серые Волки и Страусы, которых мы видели чуть раньше, включены в эту информацию.

Когда HP Кроликов Страха уменьшается, их шерсть становится щетинистой, и они начинают злиться. Когда это происходит, люди со слабой психикой получают статус Заболевание. Вероятно, он основан на сопротивлении скорости. Ну, это не имеет к нам никакого отношения.

Серые волки - это просто волки, которые нападают группами по три человека. Лучше быть осторожным с их сотрудничеством.

Страусы обычно очень спокойны, но когда они видят, что кто-то бежит, то принимают его за своего и приближаются. Неприятность прежде всего в том, что когда они понимают, что это не один из них, они приходят в ярость и нападают. От них трудно убежать, поэтому будьте осторожны. Особенно это касается их ударов.

Специальный... активаторы...?

- У них плохое зрение, у этих дерьмовых птиц.

- Ухахаха. Наверное, это потому, что мы мчались на лошадях...

- Тогда неудивительно, что один погнался за вами. Вероятность того, что один из них нападет на бегущего человека 50 на 50. А поскольку они начинают злиться, как только приближаются, они - враги торговцев.

Теперь, когда я думаю об этом, его скорость увеличилась на середине пути, не так ли. Но нам все равно удалось сбежать.

И все же, специальные активаторы, да? И тот, который реагирует на скорость бега в пределах их поля зрения... Они плохо видят, но быстро бегают. Это может быть один из нас! Он приближается, пока не сможет видеть ясно, а затем бросается в атаку. Конечно, они доставляют много неудобств.

О, и я не отвечаю на замечание о «дерьмовых птицах».

- Их рекомендуется уничтожить, так что, пожалуйста, сделайте это.

- Есть ли легкий способ победить их?

- Это легко, как только вы избавитесь от их ног. Они будут неуклюже кататься по земле.

- Ноги, да...?

- Их ноги толстые у основания, поэтому стреляйте чуть ниже. К счастью, их мясо довольно вкусное.

Милая улыбка, администраторша. Но я не буду пересказывать.

А еще мясо вкусное, да? Это хорошая информация, но мне кажется, что охота на них может быть мучением...

Очевидно, проще, если вы едете верхом на чем-то, они не смогут атаковать ногами, кролики и волки тоже не смогут до вас добраться. Если вы сражаетесь с ними в обычном режиме, они бегают вокруг, что довольно неприятно, поэтому приоритет - остановить их в одном месте. А когда они остановятся, вам нужно целиться в их ноги, но при этом быть осторожным для ударов.

Остались только леса на севере и юге и равнина на востоке. Лес на севере довольно скудный и находится у подножия горы. А вот на юге лес довольно пышный. А восток похож на запад.

На севере встречаются растения-убийцы, хищники, дремучие совы.

Растения-убийцы - это растения, но они могут использовать свои корни для передвижения? И они сражаются, используя свои лианы как кнуты. Из того, что мы слышали о хищниках, они - хищники. Они ходят на двух ногах, у них маленькие руки и большие головы. Они животные и принадлежат к семейству хищников. Похоже, что они отделены от остальных классов? Дремучие совы сидят на деревьях и используют на людях болезнь сна, а затем нападают на своего врага, когда тот спит?

На востоке обитают Поросята-монахи, Ангусы-чарджерсы и Громовые ястребы.

Похоже, что Поросята владеют только «боевыми искусствами». Ангус-чарджеры обладают мощными зарядами. Громовые ястребы резко меняют направление, как молния.

На юге, кажется, есть только Тролли и Огры.

Однако у троллей есть классы Варвар и Крушитель. У огров есть классы Солдат, Борец, Страж и Вор.

Север и Юг имеют уровни 34-37. На востоке - 35-39, так что стоит ли мне сначала поохотиться с уровнями 30-34 вокруг города? Думаю, в районе старого храма довольно высокие уровни...

- С точки зрения уровня это будут окрестности, но мы привыкли к востоку, не так ли?

- Я... полагаю? В группе 35-39 может быть...

- Я могу представить себе коров и птиц, но интересно, какими будут Поросята-монахи?

В районе Старого Храма их уровень варьируется от 30 до 38 максимум. Однако они получают в четыре раза больше урона от Света, а у меня есть дополнительное преимущество [Королевского бессмертия], снижающее урон от нежити. Здесь ничего этого нет. Все зависит от того, как это повлияет на нас... правильно. Это зависит от того, сможем ли мы победить животных-типов, у которых высокая выживаемость, как и у нас.

- Пока что, как насчет того, чтобы взять квесты для окрестностей, и пойти посмотреть только на Восток?

- Окай.

- Да, тогда так и сделаем.

Выйдя от секретаря, мы взяли квесты на устранение Кролика Страха, Серого Волка и Страуса, после чего вышли из союза.

А пока давайте поохотимся до обеда.

Бой с кроликами страха и их победа... такой же, как и с кроликами вокруг первого города. Они довольно сильно отличаются от тех, что были в начале, поскольку их уровень выше, они намного сильнее, но не представляют проблемы. Когда их HP уменьшается до половины, их шерсть щетинится, и они начинают злиться. Значит, это их специальное действие? Но на нас, бессмертных, это не действует. Так что, по сути, они для нас обычные кролики.

Следующие - Серые Волки. Они немного больше и серого цвета. Действуют группами по три. Господин Альф берет двоих, а я - одного, чтобы нарушить их сотрудничество, и они превращаются в обычных волков. Ске-сан использует [Связывание тени] на одном из волков, которого держит Альф-сан, чтобы остановить его движения, и они бьют оставшегося. Когда они победили его, они избивают того, кто был связан, а затем приходят, чтобы помочь добить моего волка, который почти мертв.

Выпадает мясо кролика и мясо волка. Также рог кролика и коготь серого волка.

Наконец, Страус. Как и сказал администратор, они не напали на нас, когда мы вели себя нормально. Итак, мы приступили к выполнению квестов по уничтожению Страшного Кролика и Серого Волка.

- А теперь страус...

- Но сначала нам нужно проверить [Верховую езду].

- Посмотрим...

Сначала мы накладываем [Верховую езду] на призванного слугу для подтверждения. Вернее, это делает господин Ске. Я же в юбке, в конце концов.

- Как оно?

- Ага, эффективно. Теперь действительно легко.

- Это хорошо.

Похоже, нет необходимости принимать его самой. Эффект может быть слабее, чем если я приму его сама, но проверка этого... это то, что я не намерена делать сейчас.

Давайте вызовем армейского коня по тройной цене. Я призываю №1 и сажусь на него.

- ..Я вижу, конечно, совершенно другое. Я должна уметь сражаться на такой лошади.

- Верно?

- Ну тогда, Альф-сан самый медленный, как насчет того, чтобы продолжить в обратном треугольном строю?

- Каай.

- Поняла.

Мы едем туда, где есть Страус, затем едем туда, где его нет, и сталкиваемся с... назовем их страусами, мы сталкиваемся со страусом, который преследовал нас.

Мы с господином Ске ехали, открывая пространство между нами, а там, немного медленнее нас ехал господин Альф. В таком состоянии обратного треугольника мы проехали мимо страуса, который начал нас преследовать. И когда он приблизился на некоторое расстояние, его скорость возросла. Ага, он сорвался.

Пока мы со Ске-саном стреляли магией, Альф-сан продолжал клевать.

- Хнн...? [Ударная стена].

Когда господин Ске поставил перед страусом [Ударную стену], страус великолепно бросился на него. Я вижу, было бы эффективнее сделать это, чем целиться с помощью магии. Расставляя стены попеременно с господином Ске, мы смогли легко победить его.

- Полагаю, это самый простой способ?

- Скорее всего.

- Поклевать - не проблема, так что, может, соберем немного мяса таким способом?

- Ннн... давай сначала возьмем одного. Мы должны быть в состоянии получить чертеж страуса.

- Он действительно выглядит по-другому.

- О, хорошо.

[[Темный ритуал] - получено тело Страуса.]

[[Темный Ритуал] - сгенерировано 6 Емкостей.]

Размер средний, такой же, как у лошади, да?

Вслед за этим господин Ске взял следующего избитого страуса.

Правило этой группы таково: начиная с того, кто бьет моба, мы разбираем их по порядку и получаем себе дроп. И вот, когда наступает твоя очередь, ты можешь делать с телом все, что захочешь - разбирать или поглощать - решать тебе. Если есть редкий экземпляр с совершенно другим телосложением, мы, вероятно, в конце концов, обсудим это, но если это не очень красивое тело, мы в конце концов его разберем. Я имею в виду, например, дракона, или дракона, и давайте не будем забывать о драконе.

Ну, экипировка у каждого из нас совершенно разная, и требуемые нам навыки довольно разнообразны, так что мы не будем ссориться из-за предметов. Прежде всего, у меня есть только один слот для экипировки - для аксессуаров.

[Игроки Эрц и Дантель разблокировали [Систему суб-оружия]. Подробности смотрите на странице помощи.]

[[Потускневший поясной патронташ защиты] был обновлен.]

- ОООХ?

- Хммм?

- О боже? Сначала проверим помощь.

Система суб-оружия - это:

Система, позволяющая установить запасное оружие. Она позволяет сразу же сменить оружие, без необходимости менять его в инвентаре.

Если вы установите запасное оружие на определенный предмет, позволяющий его хранить, вы сможете его использовать. Однако в этой игре есть отличие от других.

Как и основное оружие, запасное оружие будет находиться «снаружи», поэтому необходимо продумать размер запасного оружия и способ его переноски.

Хм-м-м. Значит, это система переключения оружия.

Вот почему поясная сумка имеет…

[Экипировка - Хранение] Потускневшая поясная сумка защиты Редкость: Экз Качество: S+ Прочность: −

[Идентификация] Уровень 10

DEF: △ MDEF: △

[Идентификация] Уровень 20

Расширение инвентаря: крошечный (10)

Возможность хранения: 2

Размер хранилища: Средний

[Идентификация] Уровень 30

Когда владелец получает божественную защиту бога, высвобождается новая сила.

Делает владельца невосприимчивым к некоторым специфическим атакам.

http://tl.rulate.ru/book/40339/1915533