

Проснувшись сегодня, я не захожу в игру и сначала немного отдохну утром, прежде чем войти в игру, согласовав время сбора.

Там же я вышла из игры вчера. Нет никаких приготовлений, которые я должна сделать особо... нет, я должна зайти в профсоюз и договориться о делах.

Из-за проблем с манной во время события, [Пространственная магия] почти не выросла. Теперь, когда я вернулась, я бы хотела ее улучшить, но... в том месте, куда мы сейчас идем, лучше не использовать [Расширение инвентаря].

Хм? За мной следят? Это РК...? Учитывая, что они действуют тайком, это очень подозрительно. Я уже в профсоюзе, так что давайте положим деньги на депозит с учетом РК.

Я оставила деньги десятками тысяч, так что под рукой у меня осталось всего 2к. Ну, в районе Старого Храма полно врагов более высокого уровня, так что это сработает.

Затем я объединяю наборы, которые я получила.

Когда я смотрю на свои вещи, я понимаю, что у меня нет ни одного редкого предмета... Если бы я могла назвать хоть один, то это были бы Темные части... а также вырезки и филейные части?

Нет никакого смысла в РК на меня, даже если я сама так говорю... Причина того, что у меня так мало редких предметов, заключается в небольшом диапазоне моих действий... Нет, я понимаю. Наверное, это потому, что я поглощала врагов за Емкость. Единственный шанс на выпадение - это кольцо, которое я получила в награду за победу над боссом.

Награда за Мировой квест, которой были древесные материалы Триффиды, достанется госпоже Примуле позже. У меня уже есть это для моего снаряжения, не так ли. Я должна использовать деньги для снаряжения Слуг. И, возможно, на жилье...

Что ж, раз так, пора идти.

Я прохожу через статую на центральной площади к Белстеду.

- О, привет.

- Доброе утро!

- Доброе утро.

- Может, сразу пойдём?

- Давайте так и сделаем.

Я приглашаю их в группу и уточняю, есть ли у них деньги. Рассказываю им, что на меня смотрели, как казалось, РК. Конечно, в РТ-чате.

- Хо-хун?

- Прошел почти месяц с тех пор, как пришла вторая группа, видишь ли... самое время им активизироваться?

- РК и РКК - знакомые существа в ММО...

Мы все вызвали лошадей и начали двигаться на север.

- Тем не менее, они, конечно, безрассудны, раз целятся в тебя, принцесса, не так ли?

- Учитывая, что мои слабые места довольно очевидны, я - легкая мишень? Проблема в том, то риск и отдача совсем не соответствуют друг другу...

- Нельзя назвать их здравомыслящими, как только они начинают целиться в тебя, принцесса... должно быть, это личная неприязнь?

- Если причина в какой-то зависти, то, думаю, они не обратят внимания на отдачу.

- Они точно какие-то мелкие людишки... В ММО нет смысла беспокоиться о других.

- Согласна.

Мы едем на север на лошадях и входим в район Старого Храма.

А? Я могу прийти одна и... будет быстрее, если я поеду на виверне с неба? Я думаю, что в небе есть только Летающие Головы, так что...

Что ж, уже слишком поздно, так что давайте бить врагов на земле, продвигаясь вперед.

- Цель - центр области.

- Я немного исследовала, но информации было мало...

- Зачем мы туда идем?

- О боже, разве я не упоминала об этом? Очевидно, там есть вход в Недра.

- ХО-ХО. Это заставляет меня разгореться.

Я объясняю им эту область. Что самая большая проблема здесь - это подкрепление и сотрудничество с врагом.

- Ннн... в таком случае, как насчет того, чтобы разделить группы, чтобы сделать полные вызовы и сформировать рейд?

- Ааа, это вариант. Ваши призывы будут хорошо работать здесь, верно?

- Понятно. Мы можем вызвать до четырех человек.

- Я покину группу, так что оставайся как есть, Альф.

- Понял.

Я формирую рейд для нескольких групп и приглашаю господина Ске.

Думая о мощности... я вызываю только броню 30-го уровня. Остальные я оставляю 20-го с дополнительными затратами и настроенными дожами, итого 6000.

Доспехи, скелет, скелет-волк и сова - всего четыре. Я экипирую сову [Светящейся магией].

- Слушай, №1. Никаких разрывных атак. Также используй взрыв только тогда, когда я тебе скажу, в указанном мной месте. Обычно используй другие заклинания.

- «КЛОК».

Я действительно хочу иметь достаточно Емкости, чтобы призвать их всех на 30-м уровне и за дополнительную плату, включая две кастомизации волка. Другими словами, мне нужно 8100. Мне не хватает 1800 Емкости.

Думаю завести виверну... да.

- Я бы хотела использовать тип дракона, но... сначала мне нужно что-то сделать с вместимостью, эх.

- Точно. 87 и 17 - это немного...

- Не так ли.

Основа - это  $\times 8$  и  $\times 7$  дополнительных затрат. Один стоимостью 17000 действительно больно... На данный момент невозможно сделать его обычным.

И в лесу есть проблема с размером. Ну, возможность переключаться в зависимости от ситуации - сильная сторона миньонов-типов, поэтому они говорят нам правильно выбирать, что использовать.

Я вызвала сову, но... я также могу вызвать паука в лесу. Есть много чертежей, которые мне еще предстоит опробовать.

В любом случае.

- Если они придут сверху, я убью их, поэтому, пожалуйста, позаботьтесь о земле.

- Окей.

У Альф-сан нет дальних атак. Ске-сан будет трудно защититься от магических атак, так что

лучше мне с ними разобраться.

[Магический катализатор] имеет [Материальный барьер] и [Магический барьер], не так ли. Их сила, очевидно, зависит от интеллекта и скорости? Стоит ли мне взять еще и [Магический катализатор]? Эта рапира, похоже, будет работать как одно целое.

Но если подумать о количестве очков навыков... это сомнительно. Судя по [Супер восстановлению HP] и [Магическим способностям высшего класса], лимит вторичных навыков выше 30. В таком случае, у меня все еще есть свобода действий, но...

Упс, прилетел летающий череп.

Отражая магию Темного типа, исходящую от врага, я стреляю своей собственной магией.

- Эти головы, они могут послужить хорошей тренировкой для отражения.

- В летающих врагов довольно трудно попасть.

- Ну, мы не должны тратить слишком много времени, так что... №1.

Я заставляю сову выстрелить [Выстрелом света] сзади в затылок. Затем, когда она останавливается, я вызываю [Световое копьё] на себя и бью её. У нее низкий показатель выживаемости.

Давайте поторопимся и двинемся вперед.

С учетом призыва нас 11 человек, так что мы продвигаемся плавно. Наши уровни также выросли, благодаря чему стало немного легче.

- О, щит, меч и лук, да. У них хороший баланс.

- Мне удалось победить их, но я не чувствовала, что смогу продвинуться дальше.

- Я возьму эти доспехи, позаботься об остальном.

- Принцесса, ты возьмешь лук?

- Я не против.

Вместе с Совой я беру на себя скелета-лучника, мой доспех берет на себя скелета-солдата, а остальные идут к доспеху, который держит господин Альф.

Пока Солдат будет удерживаться моими доспехами, господин Ске, вероятно, будет избивать его. Лучника держу я и светлая магия совы, так что он сразу же умрет. Что касается вражеских доспехов, то мы сможем побить их, когда закончим с нашими целями.

Даже когда я отражаю стрелы бронированного скелета-лучника, он чувствует себя плохо. Стрелы - это колющие атаки, поэтому их урон снижается против костей.

Тем не менее, возможность отражать, а не просто парировать - это хорошо. Хотя урон снижен, они не иммунны к нему, так что это не бессмысленно.

Я выпускаю [Световые стрелы] и [Световые копыя], затем, когда противник выпускает стрелу, я активирую [Королевское отражение], перемещаю рапиру на линию, показанную [Чувством опасности], а затем делаю тонкую настройку.

Это требует меньше движений, чем парирование, поэтому я хотела бы во что бы то ни стало освоить его. С добавлением [Дикого инстинкта] и [Выживания сильнейшего], системной помощи должно быть достаточно.

Моя сова выбрасывает [Световой удар] сверху лучника, сильно снижая его НР, и я добиваю его своей атакой.

Господин Ске почти покончил со своим врагом. Давайте уьем броню, которую держит господин Альф.

- Альф-сан, не могли бы вы разрушить эту?

- Нет? Ну, я думаю, это возможно.

- Тогда, [Мина].

- Понятно.

Я и мои слуги отходим.

- СТРЕЛЯЙТЕ ВО ВРАГА НА БАЛУ!

- СУПЕР ЗАХВАТЫВАЮЩЕ! - господин Ске отреагировал на шутку господина Альфа.

Господин Альф сел на лошадь и, немного отъехав, приказал лошади ударить врага задними ногами. При этом доспех был отброшен назад на [Мину], которую я установила позади него - прощай.

Какая прекрасная огневая мощь.

- Да, это просто и приятно.

- Кстати, принцесса. Очевидно, мины можно перемещать с помощью [Психокинеза]?

- Seriously?

- Мяч - наш друг! Он убьет нас, если мы пнем его!

- Ну, мы бы умерли, если бы пнули [Мину]...

Господин Ске, похоже, тоже закончил. Давайте продолжим.

- Может мне тоже взять [Зачарование магии], а?

- Контрмера против нежити?

- Да.

- Хотя мы не являемся мишенью для одной и той же расы, здесь практически нет областей с одним типом нежити.

- Именно... и в группе мы не можем просто оставить их в покое, не так ли?

- Ну, физическая сила моих слуг работает достаточно хорошо. Но я могу использовать его и на Альфе, верно?

- Пока нет элементарного оружия, эх...

На данный момент нет оружия, имеющего элемент, которое является основным в фэнтези. Также нет воскрешения. Я чувствую, что сейчас самое время найти их, но...

- Получи, убийственный удар! УДАР! ...УУУХ, прочность моего посоха уменьшилась!

- Какого черта ты делаешь...

Посох Магического Катализатора не предназначен для тупых атак...

Противник - нежить, поэтому Тьма и Тень не очень эффективны. Да и сам господин Ске выглядит довольно скучно...

Отбиваясь от наступающей на нас нежити, мы неуклонно приближаемся к центру зоны, где находится квестовая метка. Мы все выше 30-го уровня, так что все идет хорошо.

Наконец в поле нашего зрения попадает нечто, похожее на человека, но...

- Ммм? Летающая голова. Есть несколько во внешней части и около центра, но в самом центре их нет.

- Если ты будешь смотреть вверх, принцесса, тогда... мне тоже нужно достать доспехи?

- ...Разве это невозможно?

Здесь был великий храм, поэтому это место должно было процветать. Другими словами, оно должно было быть довольно развитым, но из-за того, что его надолго оставили, оно было поглощено природой.

Однако здесь было довольно открытое пространство. Другими словами, в отличие от предыдущих частей, отсюда открывается хороший вид. Величайшая сила нежити, сила в количестве, сработает и здесь.

- Ннн... Летающие головы - это скелеты... №1, посмотрите на город в образе Сова.

- «КЛОК».

- [Видение].

- Ааа, понятно. Враги сверху и лучники - оба типа скелетов, ага.

Одно из преимуществ нечеловеческой сущности в том, что враги одного типа не нападают на тебя.

Используя это, я использую зрение совы для разведки.

- Все поглощено растениями... Есть входы на востоке, западе, юге и севере.

- Врагов... нет?

- Врагов нет... В чем причина?. В зависимости от причины, может быть правильным будет сразу войти внутрь?

Итак, что сказала Люсиана-сан... мои записи... посмотрим...

Эххх... причина, по которой он был заброшен, была связана со скоплением нежити. Причиной тому была статуя Стеллуры-сама.

Поэтому сейчас они поместили все четыре статуи вместе...

- Если проблема в статуе, то по какой причине нежить не может войти в город?

- Даже сейчас там находится только статуя Стеллуры-сама, верно?

- Понятно. Это, конечно, вызывает у меня любопытство.

- Пока что мы можем переместиться примерно туда, где находится вход.

- Давайте так и сделаем.

<http://tl.rulate.ru/book/40339/2011381>