

Я не сразу просыпаюсь и захожу в систему, а скорее захожу в систему после того, как делаю свои утренние дела.

В замке я пополняю запасы провизии, которую нужно доставить в церковь для Софи-сан, а затем отправляюсь на тренировочную площадку.

- Лана, ты можешь отрезать мне руку, чтобы я могла кое-что проверить?

- Ну, я не против, но...

Трудно сказать, что она так же согласна, как обычно, но я прошу Лану отрезать мне левую руку.

Отрезанная рука превращается в щупальце, подпрыгивает на полу, затем тает и исчезает, словно поглощенная землей.

В поперечном сечении разреза, соединенного в данный момент с прозрачной рукой, прорастает щупальце, которое быстро разрастается, разделяясь на пять на кончике, чтобы стать пальцами, имитирующими потерянную руку. Разумеется, рука и другое оборудование также восстанавливаются.

- Понятно, за потерю нет наказания.

- От тебя исходит довольно приятное ощущение «монстра».

Этого должно быть достаточно для тестирования [Необычных способностей]. В остальном это будет автоматическое исцеление.

Тестирование [Облаченного в смерть] здесь невозможно. Я опробую это на полевых монстрах.

Информация о навыках иммунитета была выложена на сайте, так что тестировать их нет необходимости. Хотя интересно, можно ли их вообще тестировать?

Нет необходимости тестировать [Охотника за душами], так что пришло время для [Координатной левитации], которую я с нетерпением ждала.

- Кстати говоря, Лана может летать?

- Не столько летать, сколько парить, но это возможно. В конце концов, я же дух.

Значит, Лана тоже может левитировать. Я должна попробовать.

[Координатная левитация] удивительно стабильна, и вам нужно только осознавать свое движение. Вы можете двигаться так, как будто в воздухе есть земля. Вы можете ходить в воздухе вверх ногами или ходить по диагонали.

Однако, если у вас уровень ловкости E, это не означает, что у вас много возможностей для скорости... В воздухе можно сражаться, но настоящий воздушный бой - что-то вроде собачьей

схватки - невозможен, верно?

Я могу переходить из вертикального положения в скользящее, не шевеля ни единым мускулом. Это очень сюрреалистично. Я не хочу стать предметом странных историй, поэтому постараюсь забыть это.

Теперь проблема в том, что причина скобок неизвестна.

Хмм.... Рассматривая возможности, это может быть что-то связанное с [Гравитацией], который может влиять на притяжение и отталкивание объектов, из [Пространственной магии].

Однако, я не могу легкомысленно относиться к расходу топлива и работоспособности.

Пока что я попробую [Гравитацию].... О, для него не нужен ключ активации?

На 3D-карте появилась стрелка, направленная вниз. Направление стрелки можно изменить, и если это произойдет, меня потащит в этом направлении.

Понятно. Я могу изменить направление, в котором меня тянет сила притяжения. Сила отталкивания - это.....Хмм? Должна ли это быть невесомость?

Другими словами.... Я должна объединить [Координатную левитацию] и [Гравитационный маневр], верно?

Если я ударяю ногой о землю, находясь в состоянии невесомости, я буду продолжать подниматься в этом направлении с постоянной скоростью.

- Ой.

Я ударила головой о невидимую стену. Должно быть, я нахожусь на краю области.

Это опасно. Манна почти закончилась. Если я хочу просто парить, я могу использовать [Координатную левитацию], которая не потребляет манну. Я переключусь на [Координатную левитацию] и отключу невесомость.

Можно спуститься, двигаясь с помощью [Координатной левитации], но если я использую силу притяжения в этом состоянии....да, это будет быстрее.

- О, ты вернулась.

- Думаю, я поняла. Но смогу ли я им овладеть или нет - это уже другой вопрос.

Если использовать только [Координатную левитацию], то это Е. Если объединить ее с [Гравитационным маневром] [Пространственной магии], то это А.

Магия сама по себе прикладывает силу ко всему телу, поэтому контроль позы невозможен. Вместо этого я должна использовать [Координатную левитацию], чтобы компенсировать это, а

магию - чтобы дополнить скорость.

Другими словами, контролировать позу в основном с помощью [Координатной левитации], а скорость полета регулировать магией.

Удар о землю в невесомости быстрее, но он двигает меня по прямой и расходует манну. Это не так просто использовать.

Лучше изменить направление гравитации с помощью [Гравитационного маневра].

Если брать только скорость, то она превосходит [Экласид] госпожи Файреллен, но что касается боя, то [Экласид] кажется лучше. Если я - истребитель, то госпожа Файреллен - боевой вертолет.

Если и есть проблема, так это то, что на мне юбка. Для передвижения есть виверна, так что мне не нужно много летать... но есть подземелья. Можно ли использовать его для обхода ловушек типа переключателя?

Если я не буду использовать его регулярно, я обязательно забуду о нем, когда придет время, когда он понадобится. Я должна стараться активно его использовать.

На данный момент, навыки, которые нужно улучшить, это [Веревка] и [Святая магия]. Я думаю, что приоритет - поднять [Веревку] до второго уровня.

Что касается [Святой магии], то она будет повышаться от ударов врагов. Это неплохо, потому что это также улучшает автоисцеление и защитные навыки. Визуально это немного мешает, пока в полном погружении, но враги в инстансном подземелье Стартового города слишком слабы.

Я слышала, что боевые навыки трудно поднять с 40-го уровня, так что пока цель - довести до этого уровня все, кроме магии.

О, эффект набора для моего снаряжения изменился. Давайте посмотрим.

Эффект набора:

□02 Автоматическое восстановление: Большой

□03 Снижение урона: Большой

□04 Улучшенная скорость реакции: Большая

□08 [Магическая конвергенция II]

□12 [Автоматическая защита II]

Автоматическое восстановление с 2 частями комплекта, снижение урона с 3, увеличение скорости реакции с 4, [Магическое сближение] с 8 и [Автоматическая защита] с полным комплектом.

□[Магическая конвергенция II]

Не снижает урон, но сохраняет часть магической силы при попадании магией.

После попадания магическая сила добавляется к вашей собственной магической атаке.

□[Автоматическая защита II]

С определенной вероятностью создает магический барьер, снижающий урон от входящих атак.

Барьер атаки ближнего боя - красный, барьер атаки дальнего боя - зеленый, магический барьер - синий.

Когда он активен, он снижает урон на 10% и уменьшает угрозу.

Повышение навыка было убрано, но эффект все равно был неясен, так что все в порядке.

Я думаю, что [Магическая конвергенция] и [Автоматическая защита] довольно хороши. Однако снижение угрозы от [Автоматической защиты].... сильно зависит от времени и ситуации.

Теперь давайте проверим эффект [Великого искусства] на [Секреты некроманта].

Эффект заключается в том, что емкость [Секретов некроманта] увеличивается со временем. Затраты емкости и потеря емкости при смерти слуги уменьшаются.

А разве она не ухудшилась? Да, ухудшилось, не так ли? Затраты на мощность не изменились, но потеря мощности при смерти увеличилась?

Она увеличилась с 10-20% при смерти и 20-40% при очищении до 40% при смерти и 70% при очищении. Это из-за моего уровня мастерства? Это потому, что мой уровень мастерства низок? Мне нужно его повысить...

Я запишу мощность перед сном и проверю ее утром, чтобы определить увеличение мощности со временем.

О, точноАх, я так и знала. Поскольку я больше не нежить, у меня больше нет иммунитета к очищению. Это значит, что слуга может быть очищен..... Это проблема.

Хм, Эйбон вызывает ко мне? Или, по крайней мере, [Интуиция] реагирует на него.

[К [Великому искусству] добавлена новая сила.]

К этому.

□ [Великое искусство]

Наделите вызванного слугу своим собственным умением, в соответствии с уровнем умения.

Емкость [Секретов некроманта] увеличивается со временем.

Стоимость емкости и потеря емкости при смерти слуги [Секретов некроманта] уменьшается.

С помощью [Секретов некроманта] можно вызвать корчащееся существо из деформированной плоти.

Важных деталей нет. Могу ли я увидеть это в [Некромантических секретах]?

Что такое.....? Начальная стоимость вызова составляет (уровень вызывателя x 10 x 2) x 10? Это немного другое.

Его нельзя улучшить, он зависит от уровня вызывающего..... то есть моего базового уровня.

Оценка: Сила: А, Ловкость: F, Жизнеспособность: А, Ловкость: F/E, Интеллект: Е, дух: Е. У него очень высокая прочность и способность к восстановлению.

Он кажется каким-то особенным. Умение -.... Хорошо, я вызову его на время, давайте подумаем об этом после того, как увидим его.

Красно-черная извивающаяся масса вытекает из трещины в пространстве, выливается, как волна, затем растекается в лужу. Растекающаяся масса собирается вместе и поднимается, пузырится, неравномерно меняя размер и форму.

Этот блок называется плавающей крепостью плоти и, как следует из названия, представляет собой прочную массу плоти, которая плавает и движется. Из этой плавающей крепости плоти появляются и отделяются куски мяса. Отделившиеся отростки собираются у врага и самоуничтожаются...

Он может двигаться, создавать отпрысков и контратаковать щупальцами. Это дитя - крепость, поэтому его сила заключается в прочности. Если вы не уничтожите его, из крепости будут постоянно появляться отродья, чтобы атаковать.

Я говорю «блок», потому что он похож на SLG. Плавающая крепость, которая автоматически генерирует самоубийц для атаки.

Размер крепости довольно большой. Стоимость размера была всего в 10 раз больше. Она больше меня. Может быть, на ней можно ездить?

Ее стоимость вызова составляет 8000. Даже у виверны начальная стоимость 3200.

- Это тоже интересно.

- Внутри все еще должен быть №1.

Щупальца тянутся из крепости и машут, так что, вероятно, это №1. Похоже, что это тоже проявления №1. Это легко для икринок, так как им нужно только напасть.

Проявления выглядят как маленькие сферы. Если плавающая крепость плоти размером с дом, то икры будут размером с волейбольный мяч.

Порождения кружат вокруг плавучей крепости, как спутник.

- Кстати, сир. Может ли ваше воплощение стать чем-то иным, нежели человек?

- Интересно?

Хммм... Ох?

- Похоже, что может.

- Конечно, но это всего лишь шар...

<http://tl.rulate.ru/book/40339/2161435>