

Перейду к навыку [Проклятие], оказывается, что он противоположная версия навыка [Зачарование]. Если [Зачарование] направлено на усиление союзников, то [Проклятие] — на ослабление врагов. Я полагал, что для получения [Проклятия] необходимы [Темная магия], [Зачарование] и [Лингвистика]. Однако это всего лишь моя интуиция, поскольку я просто перечислял сопутствующие навыки и не мог проверить точность этой информации.

Далее [Магия ловушек], которая, вероятно, связана с [Магическим кругом]. Этот навык позволяет разместить магическую ловушку, которая активируется при выполнении определенных условий. Хотя ей не хватает универсальности магического круга, ее преимущество, это то что ее трудно заметить после установки. Похоже, что ее можно использовать, чтобы причинить неудобства и неприятности как монстрам, так и игрокам.

Наконец, титулы. Проверив свой статус, я заметил, что раздел титулов расширился. Возможно, это скрытые возможности? Вот подробные пояснения к каждому названию:

“Искатель знаний”

Титул, присваиваемый тем, кто освоил многочисленные типы магии.

Уменьшает расход магии при использовании магических атак.

Требования: Обладать 10 различными магическими навыками.

“Обладатель титула”

Присваивается тем, кто получил титул.

Требования: Получить титул.

“Еретик”

Титул, присваиваемый тем, кто занимался чем-то, что считается злом.

Вы должны вынести страх и отвращение людей.

Требования: Приобретение навыков, связанных с “???”.

“Искатель знаний” определенно большой успех. Эффект поразительный. Похоже это награда тех, кто освоил многочисленные типы магии. С другой стороны, должен быть титул для тех, кто сосредоточился исключительно на одном типе магии. Но сейчас это для меня недоступно.

“Обладатель титула” просто сувенир для меня. Никаких особых преимуществ у него нет, так что, вероятно, он просто для красоты.

“Еретик”... Что же это может быть? Судя по названию, NPC будут меня ненавидеть. Ну, меня — нежить, уже считают злом, так что это не имеет большого значения!

Что меня больше заинтриговало, так это термин связанные с “???”. Это загадка. Судя по контексту, [Некромантия], вероятно, подпадает под эту категорию. Но мне не хватает информации, чтобы вынести окончательное суждение, поэтому я решил пока оставить этот

титул в покое.

После получения большой пользы от чтения книг пришло время охоты. Я решил продолжать использовать двух призванных монстров, пока они не истощатся, а также попробую [Некромантию]. На этот раз я бы использовал аспект улучшения навыка [Некромантия]. Прямо передо мной стоит скелет, которого я вызвал с помощью [Магии призыва]. Посмотрим, смогу ли я его улучшить.

— Усиление нежити!

“Цок, цок!”

— Эй?!

Я поражен! Не двигайся так резко! Тем не менее, эффект усиления [Некромантии] впечатляющий. В тот момент, когда я произнес заклинание, скелет окутала слабая, но отчетливая черная аура. Должен сказать, это взбудоражило мой синдром восьмиклассника. [1]

Пора отправится на охоту!

Уровень расы повышен. Получено 1 SP.

Уровень профессии повышен. Получено 1 SP.

Уровень навыка [Мастерство посоха] повышен.

Уровень навыка [Магический контроль] повышен.

Уровень навыка [Магия Земли] повышен.

Уровень навыка [Магия огня] повышен.

Уровень навыка [Магия ветра] повышен.

Уровень навыка [Темная магия] повышен.

Изучены заклинания “Темное копье” и “Темная волна”.

Уровень навыка [Нестихийная магия] повышен.

Уровень навыка [Магия призыва] повышен.

Уровень навыка [Зачарование] повышен.

Уровень навыка [Магический круг] повышен.

Уровень навыка [Некромантия] повышен.

Уровень навыка [Проклятие] повышен.

Уровень навыка [Магия ловушек] повышен.

Уровень навыка [Скрытность] повышен.

Уровень навыка [Бесшумная ходьба] повышен.

Уровень навыка [Засада] повышен.

Что ж, охота стала проще простого, не так ли? Мои сражения и так проходили без особых проблем, а благодаря еще более сильным миньонам я вообще не получал урона. Надо сказать, это было действительно легко.

Однако я не могу рассчитывать на то, что буду наслаждаться таким уровнем легкости бесконечно. Даже я оставляя передний край своим подчиненным, похоже, что ИИ может справиться лишь с минимальными задачами и не может принимать решения в доли секунды.

Учитывая обстоятельства создание группы — логичное решение, но текущая ситуация не позволяет набирать людей. Я решил обдумать этот вариант, когда появится возможность выйти наружу.

Вместо того чтобы задумываться о будущем, давайте переключим внимание на улучшенный навык [Темная магия]. В моем арсенале появились заклинания "Темное копье" и "Темная волна", и я уже начал использовать их в сражениях.

Их использование было захватывающим. "Темное копье" — мощная атака по одной цели, а "Темная волна" — атака по площади. Оба заклинания обладали большей силой по сравнению с первоначальным "Темным шаром", но и потребляли больше магической энергии. Применять их нужно было с умом, выбирая подходящий момент и место для максимального воздействия.

Когда определенная магия стихий достигнет 5-го уровня, добавятся ли в мой арсенал заклинаний еще "Копье X" и "Волна X"? Уверен, я узнаю об этом в следующей охоте, когда и другие стихии достигнут 5-го уровня.

Неужели уже так поздно? Выходных всего два, было бы заманчиво продолжить играть, но я решил пока выйти из игры. Буду играть всю ночь только по выходным.

На этот раз я оставил свет лампы включенным. Однако я восстановил количество магических камней до одного, так как, оставив в лампе два камня, я могу умереть. Будет ли это способствовать получению опыта сопротивления, неизвестно, но лучше сделать это, чем не сделать.

Ну что ж, тогда давайте спать.

[1]: Синдром восьмиклассника (яп. 中二病 тю:нибё:, Синдром второго года обучения в средней школе[a]) — японский разговорный термин, обычно используемый для описания детей раннего подросткового возраста, имеющих идеи величия и переоценивающих себя и своё значение в мире (например, убеждённых в обладании особыми скрытыми способностями или знаниями, которые могут поставить под угрозу мировой порядок и т. п.).