

Пока я двигалась, побеждая кроликов с помощью [Темной магии] и рапиры по дороге в лес, к ним начали примешиваться волки.

Волки также, похоже, умирают с одного удара магией.

Мой самый высокий стат - интеллект, а [Высший Бессмертный] имеет бонус к [Темной магии], так что, думаю, неудивительно, что ранние враги умирают с одного удара.

Ну, их уровни низкие, от 2 до 6, так что неудивительно.

Я сама 10-го уровня.

Кролики не активны... так можно подумать сначала. Но есть Кролики, которые убегают, когда подходишь ближе, и бесстрашные Кролики, которые нападают на меня.

Гоняться за убегающими Кроликами - та еще морока... То есть, моя ловкость настолько низкая, что я их игнорирую. Моя главная цель - лес.

Действия Волков намного превосходят действия кроликов.

Они прыгают на меня и пытаются сбить с ног, целятся в ноги или кружат вокруг меня, рыча.

Кролики же бросаются только для того, чтобы ударить меня головой.

Когда Волк пытается меня опрокинуть, я бью его рапирой, и все кончено.

Я достаю из подсумка Нож для разборки, и когда я подношу его к Волку, он превращается в частицы света и обмена, появляется предмет.

...Волк дал один кусок мяса. Должно быть, это потому, что мой уровень мастерства низок.

Согласно информации из бета-версии, дроп меняется в зависимости от того, как вы побеждаете врагов.

Это похоже на правду, так что я могу это понять, но это ограничивает способы, которыми мы можем сражаться, так что в этом есть свои плюсы и минусы.

Лично я считаю, что это интересно. Нехорошо, когда бой становится слишком однообразным.

Когда враги нападают на меня, я отбиваюсь с близкого расстояния, когда они остаются на расстоянии, я бью их магией и иду дальше.

Я хочу повышать свои умения в равной степени, поэтому использую стихии попеременно.

В этой игре стихии используют манну так же, как и заклинания.

Однако, у них нет отдельной панели, а есть что-то вроде выносливости.

Если вы сражаетесь, бегаετε и двигаетесь, вы устаете.

Однако мы, бессмертные, не знаем усталости. Жизнь без солнца, конечно, хороша.

На то, чтобы зайти так далеко, у меня ушло две недели с начала игры и много трудностей, но... что ж, давайте теперь играть в моем темпе.

[[Меч] достиг 10 уровня. Получено 1 очко умений].

[[Меч] - навык [Дальняя атака] был получен].

Хм...?

[Дальняя атака] - это... летящая косая сабля. Довольно просто.

С Волка выпадает мясо, кожа и когти.

Кролик дает только мясо.

Единственное, что я буду использовать, это мясо, так что кожа и когти, вероятно, пойдут в профсоюз?

У меня с собой только 1000 денег, что довольно печально. Однако я получу немного, когда выполню квест по истреблению.

К счастью, моя раса не нуждается в еде, так что я сэкономлю на этом.

И у меня есть оборудование, которое не требует ремонта, так что я экономлю и на этом. Я могу продать все, кроме кулинарных и алхимических материалов. Кроме того, моя раса не может использовать зелья, так что расходных материалов будет меньше.

Можно сказать, что мне будет легко собирать деньги.

Теперь, поглядывая по сторонам на тех, кто остался на равнине и сражается, я прибыла в Восточный лес.

Давайте сразу же поохотимся.

...Здесь больше трав, чем я думала? Вероятно, травы уровня травы, однако.

[Материал] Трава Редкость: Нет Качество: E-

Волшебная трава, обладающая целительной силой. Растет повсюду.

Качество E-, ага.

Может, это была плохая идея - срезать ее Ножом для разборки? Или это потому, что у меня нет навыка [Собирательства]?

Возможно, и то, и другое? Что ж, будем надеяться, что в конце концов он появится.

[Ингредиент] Энергетический гриб Редкость: Нет Качество: E-

Гриб, при употреблении которого человек становится энергичным. Его часто едят пациенты, страдающие от простуды.

[Материал] Теневой гриб Редкость: Нет Качество: E-

Ядовитый гриб, при употреблении которого тело парализуется.

Да, как и ожидалось от леса. Я пришла охотиться, но вместо этого собираю.

Когда видишь что-то, так и хочется это собрать.

Тем не менее, здесь нет врагов, не так ли?

Сейчас я брожу с Ножом для разборки в руке.

[Навык [Собирательство] был разблокирован].

Давайте сразу разберемся с [Собирательством].

Количество моих очков умений превратилось из 23 в 20.

Когда я сразу же собрала траву и проверила ее, ее качество стало E.

Общий уровень - C, так что разницы в качестве нет, но со временем оно должно улучшиться. Прошло всего две недели с начала игры. Паниковать не стоит.

Материалы дорогие, поэтому я пришла в Восточный лес, но, возможно, мне стоило пойти на юг.

Без врагов, с которыми можно сражаться, я не могу повысить свои боевые навыки.

Может быть, будет быстрее нацелиться на гоблинов на юге...

О боже, первое местное... животное найдено.

Бурый кабан Уровень 16

Он сразу же нападает, когда находит врага, лучше быть осторожным с ним.

Материалы можно продать за хорошую цену.

Элемент: -

Слабость: -

Сопротивление: -.

Род: Семейство животных: Кабан

Состояние: Нормальное

Он... такой большой...

Я не видела Кабанов раньше, но они должны быть меньше этого...

Его рост достигает примерно моей груди?

Что ж, давай сразимся с ним. Наконец-то я что-то нашла.

Слабость, которую демонстрирует навык [Обнаружение] - это его зад и задние ноги. Это живое существо, поэтому его горло и грудь тоже должны быть слабыми местами, но я не могу сказать об этом с такой позиции. Думаю, лучше всего будет считать, что они похожи на Волков.

Я положила нож обратно в левую руку. Выпустим [Светлую стрелу] в его зад. И также не будем забывать о включении [Ауры тьмы].

Снаряды типа «стрела» быстрее шаров и обладают лучшей проникающей способностью, но меньшей поражающей силой.

Если целиться в слабое место, то лучше использовать стрелы. Все дело в [Обнаружении].

Сила удара при поражении слабых мест... эффект шаткости - это то, что меня не особо волнует.

У меня есть навык [Обнаружение], так что давайте агрессивно нацелимся на слабые места.

Я направляю кончик меча на зад кабана и выпускаю [Светлую стрелу].

Попавшая в зад кабана [Светлая стрела] снесла 60% его НР.

«Уиииии»

Крича, Кабан поворачивается и смотрит на меня налитыми кровью глазами.

Нет, я не позволю тебе присоединиться к моей группе.

Я уклоняюсь от удара Кабана, двигаясь в сторону, и прохожу мимо него, держа меч наготове.□

Несмотря на то, что мне казалось, что я потеряю хватку меча, я победила его, как и планировала.

Я вонзила Нож для разборки в останки кабана.

[Ингредиент] Мясо бурого кабана Редкость: Нет Качество: С

У этого мяса своеобразный вкус, поэтому его нужно готовить особым образом.

[Материал] Кожа бурого кабана Редкость: Нет Качество: С

Кожа кабана, обладает высокой прочностью и защитой, но немного тяжеловата.

О, у меня есть два куска мяса. Превосходно.

Хм? Нет, три. Здесь два куска мяса.

Все же, у меня действительно мало силы, не так ли?

Но, честно говоря, нет ничего странного в том, что я проигрываю в силе Кабану. В конце концов, я всего лишь тщедушная девчонка... А в расовом отношении у меня, похоже, низкие ловкость и сила... Похоже, мне нужен план.

И еще кое-что.

Я думаю, что у моего тела плохое чувство равновесия.

Благодаря системе помощи при движении моя осанка хороша, но это все.

Я уверена, что настоящая я двигалась бы лучше.

Итак, давайте немного потренируем мышцы, а именно растяжку.

Поскольку я не могу делать эти движения на площади, давайте сделаем это здесь.

Прежде чем выйти из системы, давайте потренируем мое тело. После выхода из системы мне придется делать это снова, но ничего не поделаешь.

На официальном сайте сказано, что тренировка мышц работает, поэтому тренировка ядра тоже должна работать. Я хочу верить.

Время здесь течет по-другому, так что внутри игры результаты должны появиться сразу же.

Пока что давайте уничтожим достаточно врагов, чтобы квест был завершен.

Было бы неплохо, если бы врагов было больше... Может, мне стоит пойти в другое место?

Уровень кабана - 16.

У него может быть хороший уровень жизни, но он на уровне зомби. Так что их уровни практически одинаковы.

И у Бессмертных, и у Животных много жизни. Но поскольку у бессмертных есть автоматическое восстановление, они доставляют больше хлопот.

Бурый олень Уровень 15

Говорят, что чем великолепнее рога оленя, тем он сильнее.

Великолепные рога можно продать по хорошей цене.

Элемент: -

Слабость: -

Сопротивление: -

Род: Семейство животных: Олень

Состояние: Нормальное

Бурый олень... правда?

Он определенно большой. Его голова на той же высоте, что и моя.

Я буду использовать ту же тактику. Упреждающая магическая атака перед ближним боем.

Я атакую [Темным шаром], уничтожая большую часть его здоровья.

Он повернул свои рога и напал на меня, я парировала удар.

Затем еще один [Темный шар], чтобы добить его.

[Материал] Рог бурого оленя Редкость: Нет Качество: С

Острый и легкий рог. Его довольно легко обрабатывать.

У меня есть один рог.

Извините, есть тут поблизости Кабаны?

Я хочу попробовать кое-что, что мне интересно...

На миникарте нет информации о врагах...

Навык [Предчувствие] тоже не поможет.

Я продвигаюсь вперед на некоторое время, и мое [Предчувствие] находит Кабана.

Давайте сразу попробуем.

Снова я использовала [Темный шар], чтобы приманить его.

Сумма ущерба была намного больше, чем «заманивание», но давайте не будем обращать на это внимания.

Важно только то, что он идет ко мне.

На этот раз я опускаю на него свой меч, не забывая при этом парировать.

На Кабане, который пробежал мимо меня, появилась линия красного света... визуальный эффект пореза, когда он упал.

Я воткнула свой нож и собрала материалы.

Это было просто мясо, но их снова было два. Это потому что кабаны большие?

Что ж, похоже, эксперимент удался.

Это потому, что я пытаюсь сопротивляться с помощью мышечной силы, которую я теряю.

Это значит, что мне просто нужно активировать [Парирование] и переключиться на модификатор помощь.

Я подумала об этом, когда парировала удар рогом оленя. С первым Кабаном я атаковала с намерением добить его, поэтому [Парирование] не активировала.

До сих пор я использовала и [Защиту], и [Парирование] наугад, но, подумав, решила, что [Парирование] для меня проще.

У меня низкий уровень силы и высокий интеллект, так что вполне естественно, что «Парирование» станет моим приоритетом.

Но поскольку я уже взяла [Защиту], я могу повышать ее, когда нахожусь в удобном положении, используя [Парирование], когда это не так. Если возможно, повышать их одинаково...

Что касается квестов, то с Кроликами и Волками я уже закончила. Осталось только уничтожение Оленей, Кабанов и Медведей. Другими словами, я еще далеко не покончила с врагами этого леса.

Одна из моих самых простых проблем теперь - это то, что я пачкаю юбку во время сбора.

Значит, в этой игре предметы пачкаются, да?

Ну, у меня есть [Чистка], которую я выучила в [Магических способностях] на 10 уровне, так что проблем нет. Это очень удобное заклинание, которое очищает все тело, включая снаряжение. Я хочу такой в реальности.

[[Магические способности] достигли 15 уровня].

[[Медитация] [След магии] приобретены]

[[Аура Тьмы] - навык повышен до 5 уровня].

«Ууууууу!»

Похоже, что [Магические способности] повышаются не только при использовании [Светлой

магии] и [Темной магии], но и когда я атакую рапирой, так что она повышается раньше других.

В ближнем бою [Аура тьмы] также повышается, что очень приятно.

Итак, что же это за незнакомый звуковой эффект?

Нннн... ааа, это звуковой эффект, сигнализирующий о том, что [Медитация] была включена.

Я не чувствую никаких ограничений в движениях. Это благодаря кольцу.

Кстати, эффекты этих двух...

[Медитация] - это... умение, увеличивающее скорость восстановления манны. Вы не можете двигаться во время его активации.

[След магии] - это... Это то же самое, что и мой расовый навык. Позволяет видеть магию.

Тем не менее, медведей не видно.

Давайте прицелимся чуть глубже.

[Вы вошли в безопасную зону].

О, Боже...?

Цвет карты здесь другой.

[О безопасных зонах]

Безопасные зоны - это зоны, безопасные в боевом отношении. В целом, они такие же, как и города.

Скорость автоматического восстановления игроков становится такой же, как и в городе, и в них можно безопасно выйти из игры.

Угу, как и ожидалось.

Сейчас полдень, так что время отличное. Давайте выйдем и пообедаем.

<http://tl.rulate.ru/book/40339/1870761>