- Занимаются ли кузнецы разборкой ножей?

- Да, мы можем их сделать. Но на данный момент они мало чем отличаются от NPC, поэтому мы их не делаем.

- Это значит, что вы начнете делать их позже.

- Возможно, начну. Я уже сделал одну, чтобы проверить. У них есть долговечность, так что принесите его мне, пока он не сломался. Починить дешевле.

- Теперь, когда ты об этом заговорил. Я понимаю. У тебя есть кирка?

- Конечно.

[Инструмент] Бронзовая кирка Редкость: Нет Качество: B- Прочность: 120

Инструмент для добычи полезных ископаемых, сделанный из бронзы.

Он тщательно сделан, чтобы им было легче пользоваться и он был более долговечным.

Создатель: Эрц

- Это будет стоить 1500.

- Тогда пока одну.

- Конечно, спасибо за покупку. Ты собираешься заниматься кузнечным делом?

- Нет, я думаю добывать немного, если наткнусь на точку добычи.

- Если ты продаешь, то продай мне! Мне очень нужны постоянные клиенты. Кстати, как у тебя дела с боем? Если ты можешь достать кожу кабана, то я бы хотел попросить еще.

- О да, я не возражаю. Я намерена отправиться туда снова, так что я привезу немного обратно.

- Тогда, пожалуйста, сделай это. Если у тебя есть другие материалы, которые ты хочешь продать, я могу познакомить тебя с какими-нибудь ремесленниками.

- Я собираюсь продавать предметы, которые не являются пищевыми ингредиентами или алхимическими материалами, но... единственное место, где я была до сих пор, это Восточный лес, поэтому у меня нет ничего, что можно было бы продать.

- Значит, у тебя есть навыки [Кулинарии] и [Алхимии]?

- Я занимаюсь [Кулинарией] в реальной жизни. А [Алхимию] я взяла, потому что фантазия.

- Понятно. Оба они рассматриваются как навыки хобби, но... ну, пока ты развлекаешься. И на данный момент мы даже не знаем, как они будут развиваться.

- Да. В это время я буду решать по настроению, что делать.

- Это прекрасно. О, и в зависимости от вкуса, я думаю, будут люди, которые будут покупать еду.

Полевые пайки, может быть, и легко достать, но они довольно противные...

- Спрос не настолько велик, чтобы игроки сами производили себе еду, но они бы покупали, если бы было что покупать, ты имеешь в виду.

- Да. Есть проблема очков умений, а полевые пайки не слишком дороги. И поэтому никто не выбирает [Кулинарию]. Но есть люди, которые хотят создать гильдию кулинаров!

В этой игре можно создавать команды, называемые «гильдиями».

Причина, по которой Союз искателей приключений называется «союзом», а не «гильдией», заключается в том, что в союзе можно создать команду под названием «гильдия»... вот что было написано.

Интересно, есть ли в союзе гильдий квесты для гильдий?

Существует также система жилья под названием Дом Гильдии. Конечно, жилье не ограничивается гильдиями, и отдельный человек тоже может иметь свой собственный дом. При условии, что у него есть деньги.

Когда-нибудь я хочу иметь такой дом... Наверное? Я хочу, по крайней мере, я так думаю. Честно говоря, я бы, наверное, использовала его только как базу для ремесленной деятельности, но сколько будут стоить ремесленные объекты для жилья?

Пока я продавала материалы и разговаривала с Эрцем, небо начало окрашиваться в красный цвет.

- Ммх, наступил вечер... похоже, они скоро выползут.

- Они?

- Двое Бессмертных из беты.

- Ооо, определенно, повреждения от солнечного света только что уменьшились. Ощущение боли ослабло.

- ...Тебе точно нелегко.

- Просто под воздействием солнечного света мы повышаем автоматическое восстановление, так что это не так уж и плохо.

- Ааа, они также сказали. Что днем они повышают автоматическое восстановление, так что это само по себе не так уж плохо...

- Все-таки восстановление обычным способом - это мучение. Если ты дойдешь до того, что сможешь оставаться снаружи, оно будет повышаться само по себе... О, повысилось.

- Автоматическое восстановление исцеляет определенное количество каждую секунду, если я не ошибаюсь?

- Мы не можем использовать зелья, поэтому взамен мы получаем автоматическое

восстановление как навык монстра.

Что касается того, какой вариант лучше, у обоих есть свои плюсы.

Вам не нужно покупать расходные материалы, такие как зелья, но трудно быстро восстановиться после большого урона.

С другой стороны, пока вы не получаете большое количество урона сразу, ваше HP остается полным.

Нет необходимости идти в город, чтобы купить зелья, когда они заканчиваются.

Против более слабых врагов он чрезвычайно силен, но против врагов более высокого уровня, наносящих большие удары, необходимо хорошо планировать бой.

Это была хорошая возможность, поэтому я осматриваю оружие господина Эрца, пока мы разговариваем, как вдруг слышу звук трения металла друг о друга и дребезжание.

- Эй, ребята!

- Эй-эй, Эрц.

- Ты закончил с моим оборудованием?

- Да, я думал, что ты придешь, и ждал.

Пришел человек-скелет, держащий посох, и Живая броня.

Живая броня - это движущаяся броня. Внутри пусто?

Скелетный человек был из костей, тип, обычно встречающийся в фэнтези, но цвет его костей был красным. Должно быть, это высшая раса скелета.

- Это полуторный меч, который ты велел мне сделать.

- Посмотрим...

Проверив окружение, Живой Доспех начал размахивать мечом.

- Ага, приятно.

- Отлично, вот это.

- Хм... да, похоже, проблем нет.

Живой доспех с полуторным мечом и башенным щитом.

Полностью танк, не так ли? Тем не менее, он довольно крут.

Обычно в этой игре полный доспех слишком тяжел, поэтому в нем невозможно хорошо двигаться... но Живой Доспех - это сам по себе доспех, так что для них это не имеет значения. И они получают свои доспехи бесплатно.

- Итак, ребята, я хотел бы вам кое-кого представить.

- Нам?

- Да, вот эта мисс. Она та самая «Оне-чан» из тех времен.

- Добрый вечер.

- ООООООХХХХ.

С тем же успехом, я последовала примеру и сделала реверанс в знак приветствия.

- Э, ты ведь игрок, да?

- Оне-чан из тех времен, ты имеешь в виду... аххх, Акирина-сан?

- Ага. Несколько минут назад она привела ее сюда и пошла охотиться.

- Понятно. Меня зовут Альфрит. Как видите, танк Живой Брони.

- Меня зовут Хонехон. Как видишь, скелет магического типа!

- Я Анастасия. Несмотря на мой внешний вид, я Зомби.

- Серьезно?!

- Да.

Нннн... быстрее будет спросить у Имоуто.

[- Рина, у тебя есть время?]

[- Немного, в чем дело?]

[- Я только что познакомилась с Альфритом-сан и Хонехоном-сан, но могу ли я доверять этим троим?]

[- Господин Альф, господин Ске и старик - не проблема. Их рты на замке. Хорошие люди].

[- Понятно, поняла].

[- Если ты хочешь поговорить о секретах, то создай группу и используй чат группы, иначе нет смысла].

[- Хорошо, я так и сделаю.]

Чем решать в одиночку, когда я только познакомилась с ними, лучше спросить у моей младшей сестры, которая знает их гораздо дольше.

- Я получила рекомендацию моей младшей сестры, поэтому я покажу тебе часть своего статуса.

- О, серьезно?

- Это нормально?

- Ну, я просто покажу часть про расу.

Я пригласила Альф-сана, Хонехон-сана и Эрц-сана в группу.

Затем я повернула только верхнюю часть статуса, видимую для группы... вот.

Имя: Анастасия

Раса: Бессмертная принцесса-женщина Уровень 11

Элемент: Тьма

Род: Высший бессмертный

Семья: Королевский Зомби

- Высший Бессмертный?!

- Королевский Зомби вызывает у меня смех.

- Это, это особая эволюция, не так ли? Можно ли это показывать?

- Я слышала от моей сестры, что вы трое осторожны. Кроме того, возможно, мы будем вместе долгое время.

- Хм? Эй, Альф, разве мы не получаем некоторые баффы?

- А? Это правда, что это за знак?

- У меня тоже есть, лидерский тип?

- Действительно. Должно быть, мои навыки монстра повышают твою статистику.

- Так это навык монстра!

- А, может это потому что... это раса принцесс?

- Логично. Говоря о королевских особах, они являются высшим уровнем лидерских типов.

- Умм... это эти двое.

- Бессмертная королевская власть.

Бессмертные в группе получают бонус к навыкам в зависимости от уровня умения.

Урон, получаемый от бессмертных врагов, снижается в зависимости от уровня умения.

[Королевская власть]

Когда человек становится лидером, у членов группы увеличиваются все показатели.

Скорость увеличения зависит от уровня мастерства и масштаба партии.

- Я вижу, без сомнения, авторитет - это высокоуровневый навык лидерского типа.

- Оба выглядят связанными с расой.

- Специально для Бессмертных, ага. Честно говоря, мы, вероятно, будем единственными, кто получит от него пользу?

- Бессмертные типы непопулярны, в конце концов...

- Скорее, среди нечеловеков слишком популярны дьявольские и пушистые типы.

- Все, вы знаете об экстра расах?

- Что это такое?!

Значит, они все-таки не знают.

Это было недавно добавлено в мою помощь, так что это еще не известно в игре.

Вместо того, чтобы учить их, быстрее было бы показать им окно помощи.

- Серьезно?!

- Хух, значит, была такая штука...

- Я-я серьезно хочу знать...!

- Не нарушайте табу, вы двое.

- Нгхxx...!

- Скорее, невозможно поделиться методом, который я использовала.

- Правда?

- Моя Бессмертная Принцесса ограничена только мной. Предмет для разблокировки эволюции больше не может быть приобретен. А для Живых Доспехов вообще невозможно пройти путь принцессы. Поэтому тебе нужно искать другой.

- Там сказано, что их «есть достаточное количество», в конце концов.

- Да. Что касается меня, то на старте моей игры в Катакомбах я нашла потайную комнату с ключевым предметом. Если вы двое знаете местоположение своего расового старта, то я считаю, что было бы неплохо исследовать их. Хотя, я не могу гарантировать, что там что-то есть.

- Тем не менее, это действительно нормально - давать нам такую важную информацию?

- Я стала такой случайно, так что я не против. Я не буду ущемлена, так что у меня нет причин для паники.

- Понятно, потому что нет никакой возможности наложения, не так ли?

- Да. Именно поэтому я говорю вам, товарищи и знакомые моей младшей сестры, а также товарищи бессмертные.

- Хорошо, давай искать.

- Да, пойдем искать.

- О, и есть вероятность, что там может быть Дополнительное оборудование, такое же, как это мое оборудование, так что не забудьте обыскать каждый уголок.

- Мне было любопытно, значит, есть даже Дополнительное оборудование, да?

- У него действительно широкий спектр эффектов и способностей, но тот факт, что они не ломаются и не падают, очень обнадеживает.

Давайте покажем им помощь Экстра Оборудования.

- Хм, понятно. Ну, не похоже, что их будет слишком много, так что я не выйду из дела.

- Мне больше нечего тебе сказать, но... когда я приобрела ключ, у меня отобрали контроль над телом, так что это может быть похоже и на другие случаи.

- Хм-м-м...

- Ну, пока что приглашение друга... Давай подружимся.

- Приятно познакомиться! Наша принцесса!

- Пожалуйста, приятно познакомиться.

Хорошо, с этим информация должна распространиться. Похоже, они знамениты, так что пусть эти двое выложат это на сайт, как только найдут свою собственную. Разбираться с этим будет хлопотно.

Думаю, самое время отправиться на охоту, а?

- Я сейчас же отправлюсь на поиски.

- Ага, я тоже.

- Я пойду на Восток, поохочусь немного.

- Конечно!

После роспуска группы я покидаю место господина Эрца, а затем, закончив истребление кроликов и волков, иду в лес.

Вечер сменился ночью, и лунный свет стал единственным источником света, но это не повлияло на меня, так как я обладаю ночным зрением.

Ночное зрение, которым обладают бессмертные, и навык [Ночное зрение], очевидно, отличаются по характеристикам, причем у бессмертных они намного лучше. В конце концов, они - жители ночи.

Давай сегодня побродим по Восточному лесу, пока я не усну.

На ужин я всегда могу выйти в безопасной зоне.

Единственное, что мне нужно от города - сообщить о квесте в профсоюз и обновить его. Но гораздо выгоднее собирать и продавать материалы, чем мотаться туда-сюда каждый раз, когда я побеждаю нескольких животных.

Что ж, тогда давайте поохотимся до сна.

Если я буду только охотиться, это станет повторяющейся работой, основанной на огневой мощи, так что теперь, когда я наконец-то могу нормально двигаться, в отличие от того времени, когда я была Зомби, давайте забудем об упреждающих атаках с помощью магии и попробуем сражаться в ближнем бою в одиночку.

Но я хочу улучшить и свою магию, так что, думаю, я буду использовать ее примерно половину времени.

Давайте изучим работу ног и разные другие вещи, чтобы найти лучший способ сражаться. Это игра с полным погружением, так что так будет интереснее.

Похоже, что трудно принять удар Кабана или Медведя спереди.

Напротив, парировать их очень просто. Наверное, это связано с разницей в навыках.

В то же время, давайте проверим и [Ауру тьмы].

Похоже, она получает бросок при касании, а затем дополнительные броски до тех пор, пока остается в контакте. Похоже на эрозию?

Есть эффекты Яда, Проклятия и Слабости. Если я касаюсь любого места на враге, аура прилипает к нему и с определенной вероятностью накладывает на него статусное заболевание.

Однако, просто прикоснувшись к врагу, его трудно отравить, и это проще, когда я режу его

мечом. Скорее всего, он действует как инфекция, проникает через раны.

Яд - это основной непрерывный урон.

Проклятие снижает эффект от предметов восстановления.

Слабость снижает все показатели.

Все это - неприятные эффекты.

Просто защищаясь от атак ближнего боя, аура засчитывает это как контакт, так что если противник в PvP в итоге получит Слабость (6), останется только нанести добивающий удар.

Я должна атаковать магией, только защищаясь?

[Ваш уровень расы увеличился].

[[Меч] достиг 15 уровня].

[[Меч] - получен навык [Железный удар]].

[[Защита] достигла 15 уровня].

[[Защита] - получен навык [Магическая защита]].

[[Парирование] достигло 15 уровня].

[[Парирование] - получен навык [Магическое парирование]].

[[Аура тьмы] достигла 10 уровня. Эффективность повышается].

[Железный удар] - это основная атака, уничтожающая защиту.

[Магическая защита] и [Магическое парирование] - оба искусства для предотвращения магических атак.

Для одиночных атак лучше подходит [Магическое парирование], а для групповой магии - [Магическая защита].

Интенсивность [Ауры тьмы], похоже, стала равна 2.

Это всё ещё начальные и базовые умения, поэтому они быстро растут. Как мило.

На охоте я никого не встретила, поэтому занимаюсь легкой основной тренировкой в безопасной зоне леса.

А потом выхожу из игры и делаю это в реале. И спокойной ночи.

http://tl.rulate.ru/book/40339/1871002