

Таким образом, будет добавлена [Пространственная магия] Света и Тьмы. Но название, которое использует это искусство, до сих пор неизвестно, давайте запишем его, как только я его узнаю.

[Магия зачарования] использует только 3 очка навыка, поэтому считается равным навыку первого уровня. Элементальные зачарования... Я бы получила неприятный урон от своей расовой слабости, но как увеличивается урон против врагов, которые обладают только элементом в своем статусе...? Примерно $\times 1.2$? Это то, что было написано. Так что это магия, которую настоятельно рекомендуется иметь в группе. Сложный выбор.

Ну, у меня нет лишних очков навыков!

Теперь... давайте займемся массовым производством.

Я выстраиваю материалы поверх ткани синтеза и [Синтез]. Выстраиваю и [Синтез]. Затем иногда я пополняю запасы Дистиллированной воды и [Синтез] снова...

- Разве пополнение запасов Дистиллированной воды в контейнерах для зелий не является самой раздражающей частью?

- Салют также сказала, что ей нужен автоматический дистиллятор.

- Который помещает воду в контейнеры для зелий? Я хочу такой.

Я становлюсь машиной для изготовления зелий.

Когда материалы для зелий НР закончились, я синтезировала зелья НР и дистиллированную воду. С помощью этого я делаю два Зелья НР для начинающих. Они разбавляются. Разбавляйте водой, разбавляйте водой.

Я кладу Дистиллированную воду в контейнеры, достаю Зелья НР и делаю [Синтез]. Крафтинг - это работа... НЕ ДУМАЙ, ДЕЛАЙ... размышления - твой враг...

- ...Разве Алхимия не похожа на утомительную работу?

- Знаешь... это самая большая причина ее непопулярности. И качество останавливается на отметке С.

- В играх до сих пор оно было нормальным, но в FDVR оно слишком простое, верно.

- Ммхх... «Кулинария» веселее, чем это....

Вдобавок ко всему, есть небольшое ожидание из-за ограничения максимального уровня маны [Пространственной магии]... В итоге мне приходится подождать. Ну, за это время я могу переместить дистиллированную воду.

[[Алхимия] достигла 30 уровня. Получено 2 очка умений.]

[[Алхимия] - получен навык [Магический круг очищения].]

[[Алхимия] достигла максимального уровня, [Алхимикрафт] был разблокирован.]

[Специфические требования были выполнены, [Магия некроманта] была разблокирована.]

[Специальные требования были выполнены, навык был изменен. Модифицированный навык: [Магия некроманта].]

- Хорошо, я ... хмм?

- Что такое?

- Нн...?

Я рефлексивно уставилась на журнал, затем попыталась отодвинуться от него, но изменений не произошло.

Когда я посмотрела на список Навыков, которые можно приобрести, там серым цветом было написано [Магия некроманта], и я не могла взять его. Он стоил 12 очков навыка, но это тип использования мобов, так что давайте не будем обращать на это внимания.

Проблема в том, что она в сером цвете и я не могу ее взять. [Алхимикрафт] стоит... ну, 6 очков. Эх... ОХХ, среди навыков монстров есть [Секреты некроманта]. Он стоит 8 очков навыка. КОМУ-ТО, мои оставшиеся очки навыка превратятся в 14... Но я возьму их!

[Специальные требования были выполнены, [Титул: Алхимик] был получен.]

[Специальные требования были выполнены, [Надзор за нежитью] был разблокирован.]

Прекратите это безумие! Мое количество очков навыков станет равным 0!

Хм... это высокий уровень типа [Командование]... Стоит всего 3 очка навыка, так как это навык монстра... У меня осталось 11 очков навыка? Как и ожидалось от КОРОЛЕВСКОЙ лидерской способности. Мои очки навыков стали его жертвой...

[Специфические требования были выполнены, навык был изменен. Измененный навык: [Бессмертная королевская власть].]

О...

- Почему ты делаешь такие странные движения?

- Мои очки навыков только что растаяли. Не обращай внимания...

- Конечно...

Теперь давайте подтвердим навыки и искусства.

[Алхимия]

В дополнение к предоставлению знаний и техник, связанных с магическими камнями, позволяет манипулировать элементами материалов.

[Обработка магических камней]

Обрабатывает магические камни и переводит их в пригодное для использования состояние. Преобразует в [Магический камень].

Итак, я наконец-то взяла в руки Магические камни.

[Надзор за нежитью]

Навык, позволяющий надзирать за своей нежитью или нежитью вашей партии.

Увеличивает все навыки нежити и повышает их предел уровня в зависимости от уровня навыка.

Предел уровня вызывает у меня любопытство. Ну, это должно быть написано в [Секретах некроманта]. Давайте почитаем, как работают [Секреты некроманта]. Я взяла навык призыва.

[Секреты некроманта]

Позволяет создавать низкую, среднюю, высокую нежить размером до огромного и управлять ею.

В зависимости от уровня навыка увеличиваются все статы, уровни навыка и максимальное количество слотов для призыва.

Вместимость может быть увеличена с помощью Темного ритуала.

Слугу можно призвать с дополнительными затратами до тройного уровня.

Модифицируя тела, вы можете создавать особую нежить.

Другими словами.

Уровень мастерства: Все статы слуги, увеличение уровней владения навыками, увеличение максимального количества вызовов.

Базовый уровень: Увеличение способностей.

Вместимость: Количество плоти. Увеличивается при поглощении плоти.

Настройка тела: С помощью кастомизации можно создавать особых мобов, таких как Воин.

При поглощении тел с помощью Темного ритуала количество типов тел, которые вы можете воссоздать, увеличивается. Это означает, что вы получаете чертеж? Однако при этом вы теряете дроп.

Используя определенные предметы или принимая врагов, которых вы уже принимали, вы увеличиваете свои возможности. Это должно означать, что вам нужно приобретать материалы для некромантии (плоть и кости). Конечно, прощай дроп!

Если ваш слуга побежден, вы теряете 10-20% использованной мощности, если он очищен, вы теряете 20-40%.

И вы можете сбросить их, используя манну.

А что касается принципиальной разницы между [Магией некроманта] и [Секретами некроманта]...

Без [Секретов некроманта] вы не можете использовать Темные ритуалы для увеличения потенциала? Нужно использовать особые предметы.

[Магия некроманта] теряет больше потенциала, когда Слуга избит.

И она не может настраивать тела...

Можно сказать, что это практически магия вызова, предназначенная исключительно для Бессмертных. Если вы хотите быть похожими на них, сделайте все возможное. А выпадающие способности - это определенно эндшпильные выпадения.

Вообще-то, бессмертные не могут принимать [Укрощение]. Другими словами, они не могут играть как укротители. Если они хотят использовать мобов, они должны стать либо призывателями, либо некромантами.

Это практически все, что я узнала из объяснений в справке по [Магии некроманта] и [Секреты некроманта]. Осталось только проверить это на себе.

Кроме того, призывы типа [Магия некроманта] называются «Слуги»...

Что касается [Бессмертной королевской власти], которая изменилась...

[Бессмертная королевская власть]

Нежить в группе получает бонус к статам, основанный на уровне навыка.

Урон, получаемый от врагов-нежити, уменьшается в зависимости от уровня умения.

Вы можете наделять призванных вами слуг собственными навыками, количество возможных для наделения навыков зависит от уровня навыка.

Последняя строка, хм? Это сильно. Мне нужно проверить, есть ли навыки, которые не могут быть предоставлены, но сейчас почти обед, поэтому я должна уделить время подтверждению

позже...

- ...А сейчас я пойду ужинать.

- Конечно, увидимся.

- Увидимся.

Я выхожу из системы.

Итак, что мне делать? ...Во-первых, пусть господин Ске возьмет [Алхимию].

Имя: Анастасия

Раса: Бессмертная принцесса-женщина Уровень 19

Элемент: Темный

Род: Высший бессмертный

Семья: Королевский зомби

Очки навыков: 11

Навыки:

[Тонкий меч] Уровень 5, [Самооборона принцессы в стиле Энтэн - тонкий меч] Уровень 5, [Легкая броня] Уровень 6, [Светящаяся магия] Уровень 1, [Пространственная магия] Уровень 2, [Магические способности высшего класса] Уровень 4,

[Чувство опасности] Уровень 4, [Интуиция] Уровень 4, [Буто] Уровень 9, [Повар] Уровень 10, [Алхимия] Уровень 1, [Коллекционирование] Уровень 1, [Оценка] Уровень 23, [Разборка] Уровень 21,

[Идентификация] Уровень 27, [Различение] [Лингвистика] Уровень 10

Неактивные:

Навыки монстров:

[Магия тьмы] Уровень 2, [Секреты некроманта] Уровень 1, [Аура тьмы] Уровень 27,

[Физическое сопротивление] Уровень 27, [Физический иммунитет] Уровень 24, [Магическое сопротивление] Уровень 8, [Супер восстановление HP] Уровень 11, [Надзор за нежитью] Уровень 1,

[Бессмертная королевская власть] Уровень 18, [Королевская власть] Уровень 18, [Высший бессмертный]

Титулы:

Элегантная и спокойная принцесса: Улучшает впечатление, производимое на окружающих, и заставляет их опасаться вас.

Освободитель Белстеда: Памятный титул, дающийся первому, кто освободит город к востоку от Стартового города.

Освободитель Инбамунта: Памятный титул, который получает тот, кто первым освободит город к югу от Стартового города.

Повар: Звание, даваемое повару.

Алхимик: Звание, даваемое алхимику.

<http://tl.rulate.ru/book/40339/1897632>