Я вхожу в лес. Похоже, он такой же, как и лес на юге, он на том уровне, что у меня нет проблем с ходьбой.

…Хм? Может ли быть, что я перепутала время? Уже почти ночь. …Нет, это не только враг, но и я становлюсь сильнее. Если что, я [Высший Бессмертный], так что я получаю большее увеличение, чем враг… но я не знаю, насколько это ограничено из-за слишком низкого базового уровня… верно.

Расспрашивая о врагах сзади, я совсем забыла об этом лесе.

…Лесной волк, ага. Чуть более зеленая собачка размером в метр. Кстати говоря, есть ли активные мобы, реагирующие на запах? В зависимости от этого, оценка собачьих типов будет меняться. Есть ли информация на досках?

Ну, это в направлении моего движения, так что давайте сразимся. Я наношу упреждающий удар с помощью [Темного копья] и заставляю №1 встать рядом со мной. Если бы у него был щит, я бы поставила его впереди. Может, вместо одноручного топора дать ему меч и сделать его атакующим? Но мы сейчас в лесу. Он может мешать замахиваться… Может, сделать так, чтобы он наносил удары только сверху?

Пока что я сказала ему, что буду принимать противника на себя и атаковать, когда появится возможность. Похоже, что №1 атакует сзади. …№1ЕЕЕЕ! Похоже, волк раздосадован тем, что его атакуют сзади, и бьет задними лапами, как лошадь, срезая много HP №1. Мгновенно помещая его в красную зону.

В обычной игре, пока танк держит ненависть и нет атак с зоной поражения, он был бы в безопасности, но похоже, что в этой игре это не так… Кстати говоря, во время мирового квеста генерал, атакующий танков, также задействовал окружение в своих атаках.

На данный момент, похоже, что атака прямо сзади не годится. Нужно, чтобы он атаковал с диагональной позиции сзади. Копье тоже подойдет для атаки с расстояния. Это сложно.

Пока №1 ждет, пока он придет в себя, я бью волка.

- №1, давай сменим твою экипировку.

- «КЛОК».

Учитывая его HP, я вновь вызываю его. А пока я поглощаю Лесного волка, прежде чем вызвать №1 за двойную плату. С этим его статистика должна немного увеличиться. Тот №1, который выполз из-под земли, имел навык [Меч] и держал большой меч.

Когда со мной №1, мои [Секреты некроманта], [Надзор за нежитью], [Бессмертная королевская власть] и [Королевская власть] повышаются, что приятно. Пусть №1 сделает все, что в его силах.

- Слушай, №1. Атакуй волка по диагонали сзади. Атаковав один раз, отойди.

- «КЛАК»-«КЛАК»-«КЛАК».

Очень хорошо. Тогда давайте начнем сначала.

Я хочу больше Емкости, но дроп Лесного Волка вызывает у меня любопытство. Посмотрим, информационное табло… Лесной волк… хм. Волчья кожа и клыки, волчье мясо. Ага, в этом нет нужды. Поглощаю их все. Если мне нужно волчье мясо, я буду охотиться на волков. В то время как Волк дает 1 Мощность, Лесной Волк дает 3.

Раз уж я открыла сайт, могу проверить информацию о врагах.

Другой враг здесь - Аквилегия…? Монстр растительного типа, у которого есть что-то вроде скелета, свисающего с него. Его слабость - огонь, а поскольку он не может двигаться, его очень легко победить. Если вы подойдете слишком близко, оно опутает вас врасплох, что предвещает беду… так написано. Если оно не двигается, можно не обращать на него внимания.

Я продвигалась все глубже и глубже в лес, побеждая Лесных волков. По пути я видела несколько Аквилегий, но они были именно такими, как сказано в информации, поэтому я их проигнорировала.

№1, которому изменили стиль, хорошо справляется с ролью нападающего. Это хорошо. Враги - волки, поэтому он иногда промахивается, но ничего не поделаешь. На данный момент его статистика низкая. Все хорошо, пока он не умирает. Сейчас у меня нет свободы действий в отношении потенциала.

Кстати говоря, при использовании [Темного ритуала] вы получаете опыт [Магии Тьмы] и [Алхимии], но взамен [Оценка] и [Разборка] не повышаются, не так ли? Это действительно тревожно.

Судя по карте, я уже в следующей области.

Я отбросила №1, оставив его позади. Противник должен быть сильнее на целую ступень, не похоже, что №1 сможет удержаться.

Область, в которой находится старый храм, также кажется лесной. Однако, можно сказать, что это густой лес. Похоже, что сквозь деревья почти не проникает солнечный или лунный свет. Жутковатый лес, лишенный человеческого прикосновения, где появляется нежить.

Это… Зомби. У него нет [Разлагающегося тела], поэтому его внешность - человеческая… так можно сказать? Тряпки, в которые он одет, в стороне. Его движения немного не такие. В любом случае, Зомби не нацелен на меня…

Красная диагональная линия…! Надо мной?! Летающая голова… это было близко! О, но мне не нужно так отчаянно пытаться уклониться, учитывая, что это атака темного элемента. Но и специально бить тоже не стоит.

Зомби был связан? …Но он не атакует. Его маркер показывает связь.

Я начинаю магическую битву с черепом в небе. Конечно, с помощью светлой магии. Враг использует темную магию. Но проблема в том, что череп не останавливается. Поэтому необходимо прицелиться в траекторию его полета. Когда я запускаю канал, он показывает мне прогнозируемое движение черепа. Однако эта линия показывает, где будет находиться череп «в случае, если он продолжит лететь в том же направлении с постоянной скоростью». Небольшое изменение скорости или направления, и моя атака либо заденет его, либо промахнется. Одно дело сверху, но атаковать вверх особенно сложно.

Отвечая на магию противника с помощью [Королевской защиты], я атаковала в ответ с помощью [Светлой стрелы] и [Светлого копья]. Шариковые пули медленные, так что наименьшая скорость требуется для копья. …Значит, я могу победить его двумя атаками. У него низкая выносливость, так что, возможно, хватит и полутора… Это довольно сурово. Другим врагам потребуется не менее трех ударов.

Давайте пока отключим [Расширение инвентаря] [Пространственной магии]. Мне определенно не хватит манны. Давайте придем в состояние, когда я смогу без проблем использовать [Переоценку].

Через несколько секунд после того, как я победила Летающую Голову, связь с Зомби была удалена, и он вернулся в нормальное состояние. Решено, они не будут преследовать меня, пока я не вовлеку их.

В центре области был квестовый знак, значит, там должен быть старый храм. Давайте направимся прямо туда.

Если я внимательно прислушаюсь к звукам, то смогу примерно определить, где находятся Летающие Головы? Сверху доносится звук шелеста листьев. Это что-то вроде «Я слышала что-то над нами!»

Похоже, вражеские респауны не слишком часты? Кажется, я одна в этой области… хотя у меня есть ночное зрение, это лес, так что моя линия видимости довольно плохая.

…Мм? Там что-то есть? Скорее всего, только что это была [Интуиция], но… это… не мое воображение! ОУАА!!! Нападать на меня с трех сторон - это не справедливо!

Когда враги атаковали, активировалось [Чувство опасности], и появилась линия, показывающая траекторию их атаки, так что я уклонилась и парировала. Навык [Буто] великолепен. А [Чувство опасности] показывает мне диапазон вражеских атак точно так же, как это делается в классических ММО. С ростом уровня навыка его точность, вероятно, будет увеличиваться. Это довольно полезно, а точнее, просто необходимо при одиночной игре?

Бронированные волки-скелеты, так и есть. То, что произошло сейчас, вероятно, было неожиданной атакой с использованием [Магии тени]. Это было довольно жестоко. Даже сейчас, когда я окружена с трех сторон! Было бы намного проще, если бы я могла использовать [Вспышку света]. Но если я ее применю, меня тоже разнесет.

Сохраняя треугольник вокруг меня, они продолжают кружить. ХАХАХА, я не собираюсь

паниковать. Я вообще контратакующая.

Я создала [Световое копьё] на кончике рапиры и прямо ударила им волков, когда они прыгали на меня один за другим. Я использовала [Световой шар] и [Световую стрелу], чтобы держать их на расстоянии. Достаточно, если это нарушит время их взаимодействия. Я также использовала [Темные взрывы]. В то время как у противника есть сопротивление, у меня есть усиление. У них нет поглощения или иммунитета, поэтому я обнаружила, что это довольно эффективно для того, чтобы заставить врагов дрогнуть.

Похоже, я могу неожиданно справиться с этим. Нет, я получила много царапин и немного повреждений HP. Но пусть мой навык автоматического восстановления сделает все возможное. С учетом этого, я нахожусь на уровне 60%, поэтому восстанавливаюсь с помощью [Темного исцеления]. Сейчас у меня 80%.

[Ваша раса достигла 20 уровня. Некоторые навыки монстров были разблокированы.]

Как и ожидалось от мобов более высокого уровня, довольно мило. Однако у меня нет времени проверять навыки в таком месте. Давайте запишем это и проверим позже.

Значит, повышение уровня восстанавливает все? Спасибо.

Это... Бронированный скелет-солдат, бронированный скелет-лучник, звено призрачного рыцаря? Меч бастарда, короткий лук и булава с большим щитом. Беда.

Хн?! Меня нашел лучник?! Ух ты, бежит прямо на меня. Лук... давайте используем [Королевскую борьбу] против лука и сделаем все возможное с [Королевской защитой] против обычных атак. Когда я использую искусства, я получаю помощь, которая позволяет мне легко срубить их, обычное [Парирование] довольно сложно, но не невозможно. Я могу определить приблизительные траектории благодаря [Чувству опасности], так что это на более легкой стороне.

Прежде чем он прибудет, я должна выстрелить магией в лучника. Давайте применим [Переоценку] и [Световое копьё], как насчёт... этого! Мм... все еще стоит. Как и ожидалось для Уровня 36.

Тем не менее, призрачный рыцарь довольно медленный. Я не могу сказать, быстрее ли он меня, но... о? Пожалуйста, остановите это ...Эммм? Хахахаха, деревья - это ОП. Похоже, нежить недостаточно умна, чтобы выбирать умения, соответствующие карте. Самые неприятные искусства можно нейтрализовать с помощью веток.

У [Переоценки] довольно долгое время ожидания, а тут подошел солдат с мечом, и я использовала [Светлую стрелу] на лучника.

Против скелетов я не очень-то подхожу. Хотя мое оружие основано на магии, тип атаки рапиры - удар.

Я отразила атаку наступающего солдата с помощью [Блокирующего парирования], а когда он потерял равновесие, я создала [Светящуюся сферу] на кончике меча и нанесла косой удар. При потере равновесия человек получает двойной урон в течение трех секунд. Но я все еще не

победила его!

Призрачный рыцарь присоединяется. Этот парень доставляет много хлопот. Его слабость - тупые атаки и свет. Даже если я захочу использовать [Переоценку] [Тонкого меча], у нежити нет слабых мест!

Стрелы продолжают лететь в меня, призрачный рыцарь, держащий большой щит, стоит на моем пути, а атаки солдата довольно опасны… это не сработает, не так ли? Похоже, эти ребята здесь главный враг, вернее… самая основная комбинация спавна. Другими словами, если у меня будут проблемы против них, значит, эта область мне не подходит. Хотя я как-то справилась с тремя волками!

Я заблокировала две стрелы [Быстрого выстрела], парировала удар булавой и прикончила солдата, который попытался сделать прыжок сплеча - прощай! Следующий - лучник, у которого мало HP.

Мое оставшееся HP составляет 60%… самое время подлечиться. Но сначала используем [Световую стрелу] на лучника…хннн?! ВАЙ…, ПРИЗРАЧНЫЕ ВОЛКИ! Нет нет нет, подождите, давайте будем цивилизованными… м?!

Если все так и должно быть, то я возьму лучника с собой! Перестань кусать меня за руку! Призрачный рыцарь замахивается на меня булавой, и я использую волка как щит. Служит тебе… уф. Разве три дополнительных призрачных волка - это не слишком много?

Я создаю [Темный взрыв], а затем [Световую стрелу]… хорошо, лучник повержен.

Щит призрачного волка силен против булавы. Прощай, волк. Булава - это тупая атака. И прощай я. Уверена, следующая я буду лучше…

OXXXX.

http://tl.rulate.ru/book/40339/1897798