

Искусство для исцеления слуг? Это значит, что максимум я могу потерять 5% НР за раз, верно? Я могу использовать это, использовать [Темное исцеление], а также наложить на них автоматическое восстановление и [Поглощение жизни]. Как и ожидалось от нежити, они очень живучи. До тех пор, пока не появится свет.

Но проблема в том, как себя вылечить.

Пока я проверяла навык, я поглощала тела, которые продолжали увеличиваться. Емкость 1 - это печально.

Хотя это навык второго уровня, похоже, его довольно легко выровнять в самом начале. Хорошо.

У моего №1 много вещей, повышающих его уровень, так что для начальной области достаточно обычного призыва. Если речь идет только о силе атаки, то я думаю, что вызвать его с двойной стоимостью будет достаточно. Может, сделать его атакующим для босса? Но пока...

- №1, время повторного вызова.

- «КЛАК-КЛАК».

Чтобы повысить эффективность охоты, давайте вызовем его в три раза дороже. Здесь можно охотиться и с начальной стоимостью, но чем сильнее он будет, тем быстрее мы сможем обойти его.

Хотя для скорости было бы неплохо призвать волка-скелета, в этих охотничьих угодьях с ними самая плохая совместимость, поэтому я оставляю №1 в виде скелета. Я вызываю и следую за ним.

Кстати, северным боссом был Скальный Гolem, но после ослабления он превратился в Мини Скального Голема. Могу ли я использовать [Темный ритуал] на нем? Интересно, получу ли я чертеж голема? Если это возможно, то стоит его поглотить.

Черепаша, принявшая четыре удара, начала умирать всего с двух. Поглощая тела, я направляюсь к боссу.

Ннн... Стоит ли мне идти на босса после того, как мои [Секреты некроманта] достигнут 10 уровня? На 10 уровне я смогу призывать №2. Также, я смогу увеличить количество базовых умений на них. Более того, может быть, я смогу призвать Красного Скелета? Хорошо, давайте выровняем его навыки. Похоже, он растет быстрее, чем другие умения второго уровня.

[[Секреты некроманта] достигли 10 уровня. Вы получили 1 очко навыка.]

[[Секреты некроманта] - получен навык [Некромантия].]

[Некромантия]

Наделяет цель элементом нежити.

Значит... это значит, что урон, наносимый Светлыми и Святыми, увеличивается? И, вероятно, очищение тоже сработает. Однако, цель получит сопротивление к темным элементам, так что это полезно в группе? Не похоже, что я буду его использовать.

Нет, подождите? Значит ли это, что мои баффы будут действовать на союзников? Нужно проверить позже. Если они действуют на союзников, то есть вероятность, что я буду его использовать... нет, это ограничит их методы восстановления. И не похоже, что они получают автоматическое восстановление, так что это было бы жестоко. Хм-м-м...

Что ж, я достигла своей цели, так что давайте дадим №1 [Защиту].

Я вызвала №1 по тройной цене, и у меня осталось 40 мощностей, так что я могу вызвать №2 по двойной цене. Однако... основываясь на информации о големах, лучше использовать меньшее количество. Давайте остановимся на №1. Похоже, теперь я могу вызывать Красных Скелетов и Высших Зомби, но стоимость увеличилась сразу. Теперь это  $(10 \times 10) \times 2$ .

- №1, не забудь подпрыгнуть, когда враг ударится о землю.

- «КЛОК».

- Также, не заходи ему за спину.

- «КЛОК».

- У врага сильные атаки, поэтому избегай их всеми силами. Приоритет уклонения над атакой.

- «КЛОК».

- Тогда пошли.

- «КЛАК-КЛАК».

Я увеличиваю свою ловкость с помощью [Темного очарования] и атакую.

Хотя на первый взгляд все не так уж сильно изменилось, в районе босса повсюду лежат большие камни, а цвет карты изменился.

Система забрала у меня контроль над телом, и большой камень внезапно задрожал и покатился, превратившись в голема.

У него были две каплевидные ноги, туловище в форме прямоугольника с острыми краями и две руки в форме цилиндра. У него не было ничего, выполняющего роль суставов, и его части левитировали. Иногда его руки даже вращались.

По-видимому, раньше он был настолько большим, что игроки смотрели на него сверху, но этот голем - мини-голем, поэтому он примерно такого же размера, как взрослый мужчина.

Голем направил свои руки назад и зарычал, чтобы обозначить начало боя. В играх я всегда удивляюсь, но... откуда исходит этот голос?

Оставив голос в стороне, я атакую с упреждением. Я использую [Темное копье], усиленное [Магическим усиление] на голема.

О, это отняло 20% его НР, хм? Неудивительно, учитывая, что он ниже меня по уровню, ослаблен и слаб к магии. Похоже, у меня не будет больших проблем.

Прежде чем тяжело шагающий босс достигнет меня, я дарю ему [Световое копье]. Получив его, голем нанес удар правой рукой. Я присела и парировала удар рапирой, отклонив его над собой, а тем временем №1 нанес удар сбоку по левой ноге.

У голема было не так много схем атак, и его движения были простыми. Рассечение, как только что, вращающаяся атака, когда ты заходишь ему за спину, топающая атака, когда его НР уменьшается. А также левый прямой удар.

В правой руке - расщепляющие удары, в левой - прямые удары. Рев в самом начале - это действие, которое он делает перед вращением. А когда он поднимает правую руку, это означает, что приближается атака топтанием.

Среди них самым хитрым является... левый прямой. Он не делает вращательных атак, если вы не заходите ему за спину. Топот можно избежать, просто подпрыгнув. Рассечения можно избежать, приседая.

Если бы и была проблема... это тот факт, что даже у Мини Голема руки больше, чем у меня. Из-за разницы в размерах я не могу полностью парировать удар... другими словами, моя поза слишком странная. Это значит, что в некотором смысле размер может быть сильной стороной. Хотя в некоторых случаях это может превратить вас в легкую мишень...

Когда сражаешься с таким крупным противником, мне кажется, что лучше всего было бы подпрыгнуть и принять атаку в воздухе. В реальности что-то сломается. Ну, в группе это было бы не слишком стабильной тактикой, но в партии есть [Тяжелая стойка] большого щита.

В любом случае, моя поза менялась от прямых ударов, и это раздражало...

С учетом сказанного, можно сказать, что это была единственная проблема. Я использовала [Темное копье], усиленное [Заклятием] и [Светлое копье] в промежутках.

- №1, самое время для прыжка.

- «КЛАК-КЛАК-КЛАК».

О, вот он и поднялся. Когда правая рука была поднята, а затем взметнулась вниз, по земле пробежал эффект, и №1 избежал его, прыгнув. Учитывая расстояние, он прыгнул в тот момент, когда рука ударила о землю.

Атака топтанием имела преувеличенное движение, и сразу после ее выполнения противник был полон отверстий, так что это было самое время для прицеливания. Применяв магию, я ударила его вместе с №1.

№1 благополучно избежал и второго удара, и добил босса, атаковав ногу. Голем упал, рассыпался, и его части разлетелись.

[[Магия тьмы] достигла 5 уровня.]

[[Магия тьмы] - получен навык [ Выстрел].].

[Уровень слуги повысился.]

[Уничтожив северного босса, вы теперь можете войти в северную область. Вы получаете 3 очка навыка в качестве бонуса за устранение босса.]

- «КЛАККИТИ-КЛАК».

- Похоже, мои Навыки выросли довольно сильно, так что, думаю, все в порядке.

Я выучила [Выстрел]. Эта магия обладает высокой силой и быстрым направлением, но также имеет крайне малый радиус действия.

Теперь, время для [Темного ритуала].

[[Темный ритуал] - получено тело Мини-голема.]

[[Темный ритуал] - сгенерировано 3 емкости.]

Хм... Скелетный Мини-Голем и Мини-Голем-Зомби. Размер - маленький. После эволюции он станет Големом и будет иметь средний размер. У меня не хватает емкости...

Что ж, тогда давайте отправимся прямо в город. И давайте позовем второго. Дайте ему навык [Меч] и... что мне ему дать? [Работа ног] звучит неплохо, как и [Увеличение силы]. Не будем думать о том, как увеличивается сила мышц в случае с костями.

Я планирую дать ему меч, так что, может быть, стоит дать ему [Контроль баланса]? Я оставляю навыки монстров такими же, как у №1, и вызываю!

- ...Вы оба №1, да?

- «КЛОК».

- Хорошо, давайте назовем первого, которого я вызываю, №1. Второго я назову №2. Ты уже использовал меч, так что проблем быть не должно, да?

- «КЛОК».

- Очень хорошо. Тогда пошли.

Я покидаю зону босса и иду дальше. Пока что, давайте сделаем целью разблокировку портала, а потом немного поохотимся. Мне также нужно исследовать место, куда нужно идти, чтобы добыть руду.

Есть еще много дел, которые нужно сделать. Это хорошо, правда.

Имя: Анастасия

Раса: Бессмертная принцесса-женщина Уровень 20

Стихия: Тьма

Род: Высший бессмертный

Семья: Королевский зомби

Очки навыков: 19

Навыки:

[Тонкий меч] Уровень 7, [Самозащита принцессы в стиле Энтэн - тонкий меч] Уровень 7, [Легкая броня] Уровень 8, [Светящаяся магия] Уровень 4, [Пространственная магия] Уровень 4, [Магические способности высшего класса] Уровень 7,

[Чувство опасности] Уровень 5, [Интуиция] Уровень 5, [Буто] Уровень 11, [Повар] Уровень 10, [Алхимия] Уровень 4, [Коллекционирование] Уровень 1, [Оценка] Уровень 23, [Разборка] Уровень 21,

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

Неактивные:

Навыки монстров:

[Магия тьмы] Уровень 5, [Секреты некроманта] Уровень 11, [Аура тьмы] Уровень 28,

[Физическое сопротивление] Уровень 30, [Физический иммунитет] Уровень 27, [Магическое сопротивление] Уровень 10, [Поглощение жизни] Уровень 3, [Супер восстановление HP] Уровень 14, [Автоматическое восстановление манны] Уровень 4, [Автоматическое восстановление] Уровень 2, [Надзор за нежитью] Уровень 11,

[Бессмертная королевская власть] Уровень 22, [Королевская власть] Уровень 22, [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 полноценному повару.

Алхимик: Звание, даваемое полноценному алхимику.

Ученик алхимика: вы стали учеником Меган из Стартового города.

<http://tl.rulate.ru/book/40339/1899068>