

Сейчас, на данный момент, можно сказать, что я достигла своей цели с [Секретами некроманта]. Я также собрала почти 200 куриного мяса, так что его вполне достаточно. Стоило поохотиться здесь в течение этих нескольких дней. Я собрала слишком много перьев... их так много, что их трудно использовать для изготовления стрел...

А моя емкость еще не достигла 3000. Учитывая это, мне не хватает пяти троллей, чтобы достичь этой цифры, чтобы у меня был хороший запас. ...Что ж, ничего не поделаешь. Пока что давайте поохотимся еще на пять троллей.

И теперь все должно быть хорошо... Я прошла свою цель в 3000 Емкости, поэтому возвращаюсь в город... и иду дальше на север. Цель - не храм, а поглощение призрачного рыцаря. После поглощения одного из них, давайте выполним некоторые домашние задания.

Давайте вернемся к... о? Есть что-то, чего я раньше не видела? Это вооруженный... страж-людоед, да? 30 уровень, но не босс. Вместо этого на нем написано «Элита». Также на нем написано «Подмастерье», как на каком-то клейме новичка. Значит, стражник-ученик, да? Я не знаю, элита он или новичок... Но я знаю, что они имеют в виду. Он ученик стража-людоеда, но рассматривается как элитный моб.

Я повторно вызываю №1 и №2 как их металлические версии. №1 вызывается с дополнительными затратами, а №2 имеет две пользовательские части, но без дополнительных затрат. Я потратила 2000 Емкости, так что у меня еще есть запас, но давайте пока отложим №3 в сторону.

- Мы победим.

№1 кивнул, а №2... показал большой палец вверх, положив руку на спину. Это действительно очень жуткое зрелище. Проблема в том, что на самом деле это выглядит довольно мило. И это тоже кости. Постойте, это могло бы быть отвратительно, если бы это было что-то другое, кроме костей.

В любом случае, это огр-«страж», поэтому он вооружен одноручным мечом и большим щитом, в стиле танка. Навыки у него, вероятно, тоже танковые. Уровень 30 ниже, чем в районе на севере, но раз уж я его нашла, то могу и победить.

...Так я однажды подумала. В этой игре базовый уровень действительно не является хорошей точкой отсчета! Если бы я могла сказать, что отличается, то это был бы уровень слуги, как и в случае с моими слугами.

Он даже делает легкие финты. Это плохо, я не могу парировать все.

Я допустила ошибку и не смогла полностью парировать апперкот, меч задел мой левый бицепс... и он исчез. Значит, вы можете потерять конечности во время боя? Конечно, там не сказано, что потеря конечностей происходит только при смерти... атака только что отняла у меня 30% HP.

Этот страж-людоед очень хорошо двигается. Хотя он и ученик, он все еще элитный моб. И похоже, что он довольно умен. Нежить на Севере очень слаба в этой области, вместо этого она

многочисленна и вынослива.

№1 и №2 атакуют, но отходят после одного удара. Хотя я испытываю наибольшую ненависть, кажется, что он смотрит не только на меня.

Кроме того, страж-людоед здесь не единственный враг, когда приходит тролль, я оставляю его на №1.

- №2, [Железный меч].

Я уже хочу победить его, поэтому даю указание №2 использовать навык. Когда он бежал, двуручный меч, который он держал, засветился красным цветом, и когда он проходил мимо стражника-людоеда, он нанес удар. И оттуда он снова ушел на дистанцию.

Отлично, №2. Это был навык уровня справочника. Хотя это искусство дает свободу передвижения, его трудно активировать и часто оно наносит лишний урон. Похоже, стоило повысить уровень? Также №2, что ты держишь в зубах?

Благодаря атаке №2, огр вошёл в движение получения урона, поэтому я использую эту возможность, чтобы нанести ему косой удар с помощью [Проникновения]. Обычно, если бы я использовала его спереди, его остановил бы щит. Ну, очевидно, я также защищу себя от этого.

Когда огр еще больше ослабел после приема [Проникновения], я подарила ему [Взрыв]. Кроме того, №1 атаковал с помощью [Железного меча] и [Дистанционного меча] пролетел через №2... прощай, страж-людоед.

Что мне делать с дропом... поглотить ли его... или разобрать...? Тело будет телом огра. Хотя, в отличие от «Магии призыва», с [Секретами некроманта] это будет не огр, а скелет размером с огра. ...Хорошо, давайте поглотим его.

[[Темный ритуал] - получено тело Людоеда.]

[[Темный ритуал] получил 9 емкостей.]

Ага, как и предсказывалось.

Теперь, №2, что ты там держишь? О, это моя левая рука. Так ты поднял ее для меня. №2 поднял руку одной рукой и передал ее мне.

И все же, могу ли я надеть ее обратно? ...Понятно. Появился таймер обратного отсчета. Значит, в течение пяти минут ее можно надеть обратно, по истечении этого времени она исчезнет. Когда она падает, счет идет, а когда я ее поднимаю - останавливается...

Но при этом не изменяется лечение потерянной конечности, а мои навыки временно снижены. Значит, если я подберу ее в течение пяти минут, мне не придется использовать часть? Полтора часа до полного восстановления руки... это быстрее, чем если бы я использовала деталь качества С?

Итак... что мне теперь делать? Потеря конечности - это довольно хлопотно. Очевидно. Моя левая рука чувствует себя странно, а моя Сноровка снизилась. Это повлияет на мой навык [Повар], не говоря уже об остальном.

Похоже, мне нужно отложить поглощение Призрачного Рыцаря. Давайте сначала сделаем домашнюю работу и пойдем туда, когда штраф за потерю будет снят.

Я могу сделать это в игре, но... сейчас 3 часа дня. 3 часа дня. Давай выйдем из игры и передохнем, а домашнее задание сделаем в реальности. Я так решила и направилась в Белстед.

Я сделала перерыв, сделала домашнее задание, и как только наказание прошло, я снова вошла в систему. Убедившись, что наказание снято, я сразу же отправляюсь на север.

Согласно цифрам, добавленным в обновлении, область со старым храмом - это 2-2, 2-3, 2-5 и 2-7 - это районы города, как Белстед, похоже, они пронумеровали их по часовой стрелке.

Поскольку Стартовый город является центром квадрата, разделенного на 9 полей, область со старым храмом должна быть третьей в первом ряду, поэтому я думала, что это будет третья область. Но, по-видимому, области вокруг Стартового города - это все вторые области, а области вокруг второго города - третьи области. Другими словами, даже если это вторая область, области, в которых нет города, имеют сильных врагов.

Это означает, что в соседней области, показанной на карте, определенно есть город. Диагонально смежной...? Ну, даже если он находится рядом с этим на карте области, не гарантировано, что я смогу добраться туда, если пойду по прямой.

Более того, давайте поглотим призрачного рыцаря. Деньги я сдала на хранение, что касается ценностей... ладно, я готова умереть в этом походе.

Если я смогу призвать танк, то смогу в одиночку справиться с целыми звеньями.

Снаряжение №1 - одноручная булава и большой щит. Навыки, которые я ему дала: [Длинная рукоять], [Защита], [Контроль баланса] и [Усиление тела].

Что касается №2, то его снаряжение - бронзовая одноручная булава и маленький щит. Это Метаскелет, призванный за дополнительную плату, с двумя пользовательскими частями. Что касается навыков, дадим ему [Длинную рукоять], [Контроль равновесия] и [Работу ног].

Кроме того, у обоих были установлены навыки монстров: [Физическое сопротивление], [Поглощение жизни], [Низшая нежить] и [Костяное тело], а также [Супер восстановление HP] и [Автоматическое восстановление], добавленные мной.

Уровни умений обоих основаны на уровне [Секретов некроманта], поэтому они 20-го уровня. Их [Супер восстановление HP] и [Автоматическое восстановление] такие же, как у меня, поэтому 18 и 12. [Супер восстановление HP] на 18 уровне дает больше исцеления, чем [Автоматическое восстановление HP] на 20 уровне, поэтому я поменяла [Автоматическое восстановление HP] на [Поглощение жизни], дав им свое [Супер восстановление HP].

Поскольку мои [Секреты некроманта] достигли 20-го уровня, у меня появилось 4 слота для умений, несмотря на то, что умения монстров остались по умолчанию 4. Возможно, с этого

момента количество [Навыков монстров] увеличится.

Взяв с собой две кости, которые из темно-красных превратились в металлические, я отправляюсь в область 2-2 на севере.

№1 в стороне, №2 все еще должен привыкнуть к новой обстановке. Его оружие сменилось с двуручного меча на булаву и щит, поэтому по пути я заставила его сражаться с лесными волками. Я также отключила [Расширение инвентаря] перед нашим прибытием. Я поглощаю избитых врагов, и как только №2 привыкнет к бою, мы переходим к главному событию.

- №1, вот план: Я займусь Летающими головами, которые находятся в небе, поэтому будь настороже. Бронированные волки-скелеты будут целиться в меня, поэтому используй навык, чтобы атаковать их заранее. Нежить и зомби лесных волков будут нацелены на вас двоих, но они не должны быть слишком сильными. Пока все понятно?

- «КЛОК».

- Теперь, для главного врага, который является звеном Призрачного Рыцаря, я возьму на себя Призрачного Рыцаря, так что вы двое целитесь в кости. №2 расправься с лучником, №1 расправься с солдатом в одиночку. Когда вы их победите, №1 оставайтесь на страже окрестностей, №2 присоединяйся ко мне в бою. Понятно?

- «КЛОК».

- Очень хорошо. Тогда пошли.

Скорее всего, или, скорее, определенно... если их уровень был низким, они не смогли бы этого понять.

Когда прилетала Летающая Голова, я оставляла №1 охранять окрестности и побеждала ее в магической битве. Эти не проблема. Даже если они ударят меня своей магией, у меня есть сопротивление.

Хотя мне также приходится сражаться с нежитью и зомби лесных волков, они не представляют проблемы. Поскольку они не нацелены на меня в начале, я легко приканчиваю их с помощью [Взрыва] и [Выстрела света].

Волки-скелеты обычно объединяются в звенья по 3, но нас тоже трое, №1 и №2 свободны от целей в начале, так что это легко.

Если и возникнут проблемы, то это будут подкрепления, которые придут во время боя с звеном Призрачного Рыцаря. Они должны быть немного дальше, поэтому я нацеливаюсь на центральную часть области.

Вот она, группа бронированных, лучников и Призрачного Рыцаря.

- Я выстрелю заклинанием издали, №2 пройди по маршруту вокруг и атакуй со спины. Я также наложу [Световую стену], так что №1 будь наготове.

- «КЛОК».

- УБИТЬ!

У лучника большой радиус поиска, поэтому я становлюсь его мишенью, но я использую [Взрыв света] с [Переоценкой] и выпускаю его, когда они едва входят в радиус действия. Затем, я создала [Световую стену] на земле.

№1 и №2 двинулись вокруг стены, и №2 атаковал первым, используя тупую атаку [Железный меч], ударив лучника по ногам сзади.

Как и было велено, №1 остался рядом на страже. Похоже, нежить была настолько глупа, что побежала прямо на стену и получила много урона.

Рыцарь направился прямо ко мне. №1 ударил [Прорывом брони] в солдата сбоку, прежде чем он смог добраться до меня.

№1 легко победил солдата, который уже был близок к смерти благодаря [Световому взрыву] и [Световой стене], а я тем временем выстрелила [Выстрелом света] в рыцаря. Теперь он почти мертв, хотя у него было много НР.

Пока призрачный рыцарь атаковал меня, №1 подошел к нему сзади и нанес полный удар, используя [Прорыв брони]. И враг был повержен.

Лучник? После удара по ногам он упал, его укусили за ногу, протащили по всей округе и ударили булавой, которую он держал в настраиваемой руке, по спине. Мне было его немного жаль. Этот слуга слишком хорош.

Хм... отлично. Если я использую магию на упреждение, то смогу как-то справиться. По крайней мере... в текущем месте. Чем дальше в центр области, тем больше врагов в этом месте. Похоже, мне все еще не удастся попасть в старый храм.

[[Темный ритуал] получил тело Живой брони.]

[[Темный Ритуал] получил 3 Емкости.]

Здорово, здорово. Я могу вызвать... Некроброню, хм? Давайте вернемся немного назад, настроим Навыки и снаряжение, а затем займемся моей лучшей охотой здесь.

Временно отступаем в соседнюю область!