Из внутреннего двора церкви мы переместились в одну из комнат внутри. С первого взгляда я могу сказать, что это довольно роскошная комната.

- Итак, сначала... как много ты знаешь о Бессмертных и Внешних?

- Я читала только книгу «Стеллура-сама и виды Темного света».

- Понятно, эту. Тогда ты должна знать, что Бессмертные в основном живут в Недрах или Бездне, а Внешние - в Медиуме?

- Да.

- В общем, они не покидают эти места, но есть и исключения. Внешние - когда нарушаются контракты со Стеллурой-сама. Бессмертные... они появляются, когда в этом мире возникают проблемы, связанные с душами. Они чувствуют это и приходят сюда.

- Значит, все решили, что раз я здесь, значит, кто-то что-то совершил...?

- Это тоже есть. Нн... ты знаешь о Правящих классах?

- Ты имеешь в виду, Правящие Расы Внешних?

- Это еще один случай. Правящие классы - это тип существ среди монстров, которые обладают навыками лидерства.

Значит, генерал, которого мы видели во время Всемирного Квеста, относится к этому классу. Однако других мы пока не видели.

- Их существование представляет собой большую угрозу. А верхушка Правящих классов - это королевские особы. Существа, в названии которых есть «король» и «королева», «принц» «принцесса». Командирские способности королевских особ находятся буквально на другом уровне. Среди тех, кто кажется относительно легким, есть Короли Гоблинов.

Даже начинающие искатели приключений... ранга F и E, способны победить гоблинов в бою 1 на 1, при условии, что они экипированы. Но это в конечном итоге в бою один против одного. Но если гоблин находится под командованием генерала, становится сомнительным, победит ли авантюрист. А если тот же гоблин находится под командованием королевской власти... искатель приключений точно проиграет.

Другими словами, существа, носящие королевские титулы, являются приоритетными целями для уничтожения. Они слишком опасны, чтобы оставлять их без внимания. Численность, которой они могут командовать, и рост способностей, который они обеспечивают, очевидно, находятся на совершенно другом уровне. Еще одна проблема заключается в том, что там, где появляется королевская власть, собираются другие правящие классы, и ситуация становится ужасающей.

Гоблины, ну, их статистика в целом низкая... поэтому, когда появляется король, будут потери, но люди могут с этим справиться.

Если это монстр с высокой базовой силой, уровень опасности возрастает, поэтому, как только

его видят, все бегут в Союз искателей приключений и формируют отряд по уничтожению. В зависимости от существа, иногда обращаются даже к армии.

- Говорят, что среди них особенно опасна нежить королевской крови. Нежить не очень умна, поэтому они не представляют проблемы, но их базовые способности высоки, и у них много особых Умений. Они многочисленны и выносливы, поэтому появление королевских особ, способных использовать свои характеристики в качестве армии, - ужасающее зрелище. Это на уровне, который заставляет духовенство и армию проводить полную мобилизацию.

- ...А правящий класс нежити и правящий класс бессмертных - это...?

- Да, это две разные вещи. Что касается простых боевых способностей, то, естественно, Бессмертные под командованием Правящего класса представляют собой несравненную угрозу, но, как вы уже знаете, среда обитания Бессмертных находится в совершенно другом месте.

- Ааа, понятно. Я имею в виду, что измерение, в котором они живут, совершенно другое.

- Вот что такое Бессмертная королевская власть. Они должны управлять Недрами и Бездной... Бессмертные управляют загробным миром, в который мы, живые, попадаем после смерти. На их вершине стоят Бессмертные короли. Обычно было бы странно, если бы один из них оказался здесь...

- Но я же новенькая, верно...

- Да. Я сказала, что ты можешь не торопиться, но я думаю, что ты должна стремиться в Недра как можно скорее. Королевские особы рождаются очень редко. Есть вероятность, что они сейчас неспокойны.

У людей королевская власть - это королевская семья, но у монстров все по-другому. Они могут рождаться раз в несколько сотен лет, и иметь с ними дело очень сложно.

Хотя в последнее время рождается достаточно много представителей Правящего класса, которые не являются королевскими особами. Кажется, их уничтожают, когда находят. Поскольку они проявляют свою главную силу в группах, если их обнаружат поздно, это может обернуться большой битвой. Скорее всего, это превратится во всемирный квест.

Кажется, не было случая, чтобы несколько королевских особей одной расы были обнаружены одновременно. Может ли быть так, что у замка Вечной Ночи теперь нет хозяина?

- ...Я планирую добраться туда в течение двух месяцев этого мира.

- Фуфуфу, пожалуйста, сделай это до моей смерти.

- Я думаю, все будет в порядке... пожалуйста, проживи еще лет 40.

Она ведь несерьезно, не так ли? Она беспокоится о том, что в загробной жизни не будет лидера?

Ну, давайте оставим это и сменим тему.

- Способности королевской семьи усиливаются, да? Я уже обладаю двумя лидерскими навыками, присущими королевским особам. В некоторых случаях они могут получить больше лидерских навыков, так что неудивительно, что даже гоблины становятся сильнее.

- Хо-о-о! Могу я спросить об их эффекте?

- Сумма увеличения неизвестна, но она меняется в зависимости от уровня Навыка. Все показатели увеличиваются благодаря авторитету, надзор делает всех умнее и улучшает все показатели, а я, как королевская власть, увеличиваю все показатели... и в некоторых случаях я могу делиться своими Навыками с другими.

- Три Навыка, улучшающие всю статистику и делающие всех умнее - это уже угроза, а тут еще и обмен Навыками...?

- На данный момент я могу делиться ими только со своими Слугами, но я способна делиться своими Навыками с монстрами.

Игроки и монстры, имеющие немного разные эффекты, - это то, что часто случается в играх. Существует вероятность того, что враг может свободно делиться Навыками с другими представителями той же расы.

- Понятно, давайте поделимся этой информацией с Союзом искателей приключений. Большое спасибо.

- О, нет.

После этого мы еще немного поболтали, и я удалилась.

В конце концов, я узнала, что принцесса - это правящий класс королевского ранга. Это, а также тот факт, что я Бессмертная, было проблемой.

Проще говоря, сначала они испугались того, что я принцесса, правящий класс высшего уровня. Затем, хотя они и испытали облегчение от того, что я Бессмертная, но, поразмыслив, поняли, что облегчаться нечему, и ужаснулись.

В реальной жизни это было бы как... человек, с которым вы разговариваете, вдруг представился Энмой? ...Да, это было бы страшно. Приношу свои извинения. Давайте попробуем умолчать о моей расе, я чувствую, что ничего хорошего не выйдет из упоминания о ней. Это была хорошая информация.

А пока давайте отомстим за старый храм после окончания мероприятия. Похоже, для Бессмертных приоритетным является стремление в Недра. Хорошо иметь конкретную цель.

Интересно, у других рас тоже есть такая цель? Думаю, сейчас уже не узнать.

- АААА! ПРИН-ЦЕССА!

Этот голос, идущий сверху... да, это была Файрелен-сан.

- Добрый день. Что-то случилось?

- Посмотри на это, вот.

[Материал] Фей Мед Редкость: Эп Качество: С

Мед, полученный из цветов с помощью присущей Фей магии.

Он вкусен, но его мало, поэтому он очень редок.

Фэи сами решают, давать ли вам мед. Если вы найдете такого, постарайтесь найти с ним общий язык.

- Вау, это ты приготовила?

- Я пробовала, но у меня почти ничего не получается собрать. Мне нужно цветочное поле.

Там примерно половина корзины для зелий, в которой стоит мед красивого цвета. Он светится, не правда ли? Похоже, ей потребовался примерно час полета, чтобы собрать это, видимо, поиски цветочных полей надоели.

Кстати, один из них она продала торговцу-резиденту, а не игроку, и за него была назначена хорошая цена. Все-таки это Эп... Судя по описанию, его почти не должно быть в продаже.

- Качество, вероятно, зависит от состояния цветов, они были довольно твердыми.

- Фей-версия меда, хм? Ты пробовала?

- Это было действительно вкусно. Я взяла немного для себя. А, ты можешь взять это.

- Это действительно нормально?

- Без проблем. Было бы еще лучше, если бы ты приготовила сладости с этим медом.

- Хм... Я еще не пробовала делать сладости.

- Его неплохо лизать, но знаешь... что-то не так.

- Ну... я подумаю, как сделать сладости.

- Спасибо! - сказала она и улетела.

В небо.., ха, выглядит забавно.

Теперь давайте продолжим мою прогулку еще немного.

Имя: Анастасия

Раса: Бессмертная принцесса-женщина Уровень 24

Элемент: Тьма

Род: Высший бессмертный

Семья: Королевский зомби

Очки навыков: 44

Навыки:

[Тонкий меч] Уровень 14, [Самооборона принцессы в стиле Энтэн - тонкий меч] Уровень 15, [Легкая броня] Уровень 16,

[Светящаяся магия] Уровень 12, [Пространственная магия] Уровень 12, [Магические способности высшего класса] Уровень 15,

[Чувство опасности] Уровень 13, [Интуиция] Уровень 13, [Буто] Уровень 19, [Повар] Уровень 16, [Алхимия] Уровень 14, [Коллекционирование] Уровень 4, [Добыча] Уровень 7, [Оценка] Уровень 27, [Разборка] Уровень 24,

[Идентификация] Уровень 30, [Различение], [Лингвистика] Уровень 13

Неактивные:

Навыки монстров:

[Магия тьмы] Уровень 13, [Секреты некроманта] Уровень 22, [Аура тьмы] Уровень 23,

[Физическое сопротивление] Уровень 35, [Физический иммунитет] Уровень 32, [Магическое сопротивление] Уровень 13, [Назначение жизни] Уровень 16, [Супер восстановление HP] Уровень 20, [Автоматическое восстановление манны] Уровень 19, [Автоматическое восстановление] Уровень 13, [Надзор за нежитью] Уровень 19,

[Бессмертная королевская власть] Уровень 28, [Королевская власть] Уровень 26, [Высший бессмертный]

Титулы:

Элегантная и спокойная принцесса: Улучшает впечатление, производимое на окружающих, и затрудняет их настороженное отношение к вам.

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/40339/1911888