

Слизистый гель был алхимическим материалом. Я думаю, что можно было сделать Волшебную воду, используя его, Дистиллированную воду и Магический камень. Кажется, его также использовали для Магического Камня.

Что ж, важнее чертеж лошади. Это важнее. Если мы поймем двух и поглотим их вместе с господином Ске, я чувствую, что мы сможем добраться до третьей области.

Дуллахан и армейский конь начали безжалостную битву... Ни один из них не человек, так что, думаю, особой человечности от них ждать не стоит.

Враги на востоке - Уровень 24-28. Честно говоря, мы не проиграем против них в бою 1 против 1. Это подходящий уровень для нас, в конце концов. Кстати, господин Ске - Уровень 26, то есть на два уровня выше меня.

- Хм... Ну, я думаю, он сильнее Ангуса?

- Они делают удар головой, топтание передней ногой и удар задней ногой, верно.

Они выше уровнем, чем Ангус, но в данный момент уровень не имеет большого значения. У них гораздо более агрессивный способ атаки, чем у Ангуса, что делает лошадь сильнее.

После рывка они делают вращение на передних ногах, чтобы ударить задними ногами, урон выглядит серьезным. Если они попадут... то есть.

Господин Ске поглощает первую лошадь.

- Слизи много, а лошадей мало.

- Скорее всего, потому что они самые сильные mobs на этой стороне?

- ...Я был бы благодарен, если бы они уменьшили количество врагов выше.

- Согласен.

На нас летело довольно много Ястребов. Они атакуют сверху, поэтому довольно назойливы. Скорее всего, потому что он сидит на лошади и самый высокий, господин Альф больше всего нацелен на Ястребов. Хотя это в какой-то степени облегчает задачу.

У меня пока нет лошади, и господин Ске тоже ее не вызвал.

...О, точно. Давайте попробуем. Я сопоставлю время нападения Ястреба.

- [Гравитация]!

- Ох? Ххх!

Я использовала [Гравитацию] [Пространственной магии], чтобы удвоить силу тяжести Ястреба.

Сила тяжести, притягивающая его к земле, увеличилась, также можно сказать, что его вес удвоился... но это приятно.

Не знаю, есть ли у него особый антивоздушный эффект, но Ястреб, атаковавший господина Альфа... не смог скорректировать траекторию, когда на него подействовала [Гравитация], и обменялся объятиями с землей. После этого он был растоптан лошадью господина Альфа, на прощание.

- Что это было?

- [Пространственная магия]. Это магия, увеличивающая гравитацию, которую иногда можно увидеть в играх.

- Ааа, понял.

- Как эффективность?

- Хм... это надежнее, чем стрелять холостыми выстрелами в небо? Это если я смогу сбить их, как в этот раз... то есть.

- Это легко, если это работает, так что как насчет того, чтобы бросить вызов и проверить его в процессе?

- Наверное.

- Окай.

Ске-сан берет слизь. Я берусь за Ястребов. Альф-сан отвечает за лошадей. Конечно, когда кто-то из нас свободен, мы поддерживаем друг друга атаками, но это разделение для боя с несколькими врагами.

[Гравитация] - это заклинание, которое указывает на одну цель. Другими словами, поразить цель с его помощью очень легко. Также легко поразить врага координатно-целевыми типами взрывов, но эффективность манны очень плохая против одиночных врагов. Летающие враги пока что все имеют низкий уровень жизни и защиту, поэтому их легко победить, если они упадут.

- Мне очень интересно, как слизняки атакуют, но, наверное, не было героя, чтобы попробовать, верно?

- ХАХАХАХА... Конечно, был.

- Атака, похожая на кнут, прыжок, утяжеляющая атака, которая меняется на поглощение и переваривание.

- Ааа...

- Очевидно, через несколько секунд после поглощения ты получаешь мгновенную смерть. Думаю, это значит, что ты не можешь сбежать.

- Коатль на юге позволил тебе добраться до его пасти, но ты получил мгновенную смерть, когда он проглотил тебя, так?

Значит, у Коатля на Юге была подобная атака. Атака мгновенной смерти, которую можно увидеть в играх. Ну, я бы не хотела оставаться в его брюхе, так что, думаю, это к лучшему.

- К сожалению, они не исполнят мечту парня! Ха-ха-ха-ха.

- Думаю, развратная слизь, которая растворяет только одежду, будет слишком далеко.

- Слизь, которая питается в основном металлами и тканевыми материалами? Было бы странно, если бы они существовали, но эта игра для всех возрастов.

- Насчет этого, разве Королевские слизи всеядны?

- Скорее, согласно информации от резидентов, они только плавят мясо и оставляют после себя оборудование.

- Значит, они слизи? Щупальца на юге также преследуют тебя, чтобы убить.

- Ну, он для всех возрастов.

Значит, они плотоядные. «Подождите, это неправильно!» - вероятно, скажут парни. Но если бы они сделали так, как хотят парни, то оказалось бы, что несправедливо, что это происходит только с женщинами, и парни тоже получили бы такое же отношение. И что бы случилось... с господином Ске, который кости, и господином Альфом, который броня...? Ага, не будем об этом думать.

- Господин Ске уже обнажен, так что интересно, будет ли он в порядке?

- Ияан.

- Наверное... есть парни, которых возбуждают кости.

- Мир велик!

- О, лошадь.

Мы не так уж часто сражаемся. Наверное, это потому, что мы путешествуем по торговому пути. Мы можем практически не обращать внимания на слизи, армейских лошадей мало, а ястребы почти не нападают, пока вы не уходите с дороги. Я думаю, что даже с эскортом... если они будут часто нападать, этот торговый путь не будет служить хорошо.

Господин Альф взял с собой армейского коня и ястреба.

Когда ястреб пикировал, чтобы напасть, я дала ему [Гравитацию], чтобы сбить его. Тут господин Ске использовал [Теневую магию] - [Связывание тени], из тени появились бесчисленные черные руки, которые прижали ястреба к земле.

После этого господин Ске переключился на атаку армейского коня. Я приближаюсь к ястребу, хлопающему крыльями, и наношу удар рапирой по его голове. Повреждения от падения были, так что это его прикончило. Дальше я помогаю с армейской лошастью, и все готово.

- Хорошо, ты можешь поглотить ее.

- Поняла.

[[Темный ритуал] - получено тело Лошади.]

[[Темный Ритуал] получено 6 емкостей.]

Мы разбираем Ястреба. Все, что мы получаем, это перья для стрел.

Для лошадей, ну... мы используем набор навыков для передвижения. [Ноги], [Работа ног], [Контроль баланса], [Повышение ловкости], а из Навыков монстров я меняю [Назначение жизни] на [Стремительный бег]. Он увеличивает скорость и повышает бонус к скорости при беге.

Для вызова доступны лошадь, боевой конь и армейский конь, их размер - средний, поэтому стоимость равна $\times 4$. Армейский конь стоит 800, хм? Давайте вызовем одного и попробуем на нем прокатиться.

- Теперь, №1, ты - лошадь. Дай мне покататься... могу ли я вообще на ней ездить?

- Ааа... точно, насчет седла.

- Седло ты имеешь в виду.

- Да, это. Разве оно не необходимо?

Это лошадь армии скелетов, так что, кости. Другими словами, одни кости и никакого мяса. Мне обязательно вызывать зомби?

- Пока что давайте попробуем покататься на них. Это игра, так что, возможно, все будет не так, как кажется.

- Ну... наверное.

Судя по его внешнему виду, на нем определенно будет трудно ездить, но разве здравый смысл применим к такому магическому существу, как нежить...?

Кстати, у господина Альфа нет ни поводьев, ни седла, и он едет на бронированной лошади.

- О, это действительно работает?

- ...Похоже на то. Однако, возможно, так сражаться невозможно.

- Если ты хочешь сражаться верхом, тебе нужен навык [Верховая езда]. Это навык, который позволяет сохранять равновесие и сражаться во время езды.

Это кости, поэтому нам легко стабилизировать нижнюю часть тела, и мы можем стабилизировать верхнюю часть тела, держась за кости, но... поскольку нам нужно держаться за лошадь, наши руки не свободны, поэтому мы не можем сражаться во время езды.

По словам господина Альфа, навык [Верховая езда] позволяет стабилизировать себя во время езды, поэтому, когда он поднимется, необходимость держаться за лошадь исчезнет. Другими словами, станет возможным сражаться верхом.

- Я использую посох, так что, когда я привыкну к нему, я смогу атаковать одной рукой...? Но, без сомнения, мои движения будут ограничены.

- Мое оружие тоже одноручное, но... как насчет того, чтобы дать самой лошади навык [Верховая езда]?

- Стоит попробовать...

На данный момент, мы все еще не разблокировали навык [Верховая езда], поэтому мы медленно продвигаемся вперед.

...Безголовый доспех верхом на безголовой бронированной лошади. Кости верхом на костяной лошади. Одета в платье я верхом на костяной лошади. Жутковатое зрелище, должно быть. Мы едем по порядку: господин Альф, господин Ске и я.

Сейчас наше состояние больше похоже не на езду, а на то, что мы цепляемся за лошадь. Нам не хватает элегантности, это повлияет на честь моего персонажа. Я должна сделать что-то с этим в ближайшее время.

Местность должна была измениться, но окружающий пейзаж не изменился. Все тот же пологий луг. Правда, холмов теперь немного больше.

- Враги здесь - Кролики и Волки?

- Их высшие уровни.

- Они образуют стаи?

- Образуют. Значит, они связаны между собой.

Кроликов меньше, чем волков. Это Кролики Страх и Серые Волки. Оба, кажется, в начале тридцатого уровня. У Кролика Страх немного темно-рыжий мех. Серый Волк - просто серый волк.

- Кролик страха, хм? Заболевание со статусом [Страх] является основным, так что...

- Но почему кролики?

- На них обычно охотятся, чтобы они не могли эволюционировать, но эволюционировавшие кролики сильны... - типа того?

- ААА...

Кролики в этой игре все-таки вкусные.

Ну, не говоря уже об этом, мы направляемся к центру карты. Наша приоритетная задача - открыть портал.□

- А? Есть кое-что еще. Это о... страус...?

- Явно страус.

Страус... первая половина 30-го уровня. Это страус с острым клювом и сильными ногами.

Увах, он идет сюда.

- Мы попали в цель.

- БЕГИТЕ.

Это соревнование по скорости между лошадьми и страусом. И обе стороны - монстры.

Между нами, скачущими галопом, Ске-сан самый быстрый, за ним я, а Альф-сан самый медленный. Разница между мной и господином Ске - это разница в весе? Он просто кости, а я не только зомби, но и мое платье довольно тяжелое.

Может быть, он будет быстрее, если я вызову в три раза больше?

- ЭТОТ СТРАУС БЫСТРЫЙ! СТРАШНО!

Группа нежити... преследуемая дико скачущим страусом, совершающим страусиный бег. Похоже, со стороны это будет выглядеть интересно.

Но господин Альф? Я думаю, что бронированная лошадь, несущая кусок металла, способная убежать от страуса, сама по себе довольно ужасна. Даже с моими бафами, его лошадь просто потрясающая.

...Лошади нежити довольно способные, не так ли? Кстати говоря, у них ведь нет выносливости. Значит, они могут постоянно бежать на максимальной скорости? Проблема во внешнем виде. Это судьба нелюдей... особенно нежити. Внешний вид.

К тому времени, как мы увидели город, мы потеряли прицел. Он был довольно упорным.

[Вы выполнили определенные требования, [Верховая езда] была разблокирована.]

О, она была разблокирована. Давайте попробуем позже. Если не будет никакого эффекта, если я дам его призыву... Мне придется приобрести его. Похоже, он будет очень полезен.

- Разница в выносливости проявилась?

- Хотя и пологий, но все же склон...

- Но если бы не баффы принцессы, мы бы не смогли убежать, нет?

- Меня бы точно поймали.

Мы действительно теряем уровень. Четвертая область, вероятно, 40-го уровня и выше, так что пройдет много времени, прежде чем мы сможем туда пойти.

В любом случае, мы направляемся в город, который мы могли видеть.

- С-СТОП!

- Я так и знал.

Точно. И разговор - это моя роль. Пока что, быстрее будет отменить вызов.

- Мм...? Некромант, ага.

- Мы - Бессмертные новенькие.

- Скелет и...

- Дуллахан. А еще я зомби.

- И ТЫ?! У вас есть карты искателей приключений?

- Да, вот.

- Посмотрим... хорошо, подтверждаю. Добро пожаловать в Барберг!

- Где мы можем найти Союз Искателей Приключений?

- Он находится на южной стороне центральной площади.

- Большое спасибо.

После того, как наши карточки проверили, нас впустили. Пока есть карта искателя приключений, неважно, житель ты или чужак.

Осмотрим достопримечательности позже. Сначала пойдем разблокировать портал на

центральной площади.

[Портал Барберга был разблокирован.]

[Вы можете установить его как точку возрождения. Да/Нет.]

Я выбираю «Нет» для точки возрождения. Теперь у нас будет душевный покой.

- Везде очень бело, не так ли?

- Наверное, это потому, что в этой стране находится главная церковь. Я не могу придумать другой причины.

Это первый город Королевства Ниленс. Здесь находится штаб-квартира церкви, и это страна, богатая сельским хозяйством.

Чувствуется, что в зданиях в основном используются материалы белого цвета. На первый взгляд, везде белый, белый, белый, так что они, должно быть, очень следят за этим. Ну, некоторые здания состарены, поэтому они не чисто белые, однако.

- Мы прибыли, но что теперь? Мы пока распустимся или пойдем на охоту?

- Нн... мы должны охотиться, пока нас трое?

- Да. Будет лучше исследовать, когда мы будем одни.

- Тогда пойдем в союз и сообщим о выполнении квестов по устранению, а также попросим информацию об окрестностях.

Я буду искать ингредиенты, когда останусь одна.

<http://tl.rulate.ru/book/40339/1913329>