

- Язык?

- Нет, мне нужно кое-что спросить.

- О?

- Я нашла врата, но воплощение сказало мне, что еще слишком рано. Ты знаешь требования?

- Насколько сильна твоя [Пространственная магия]?

- Эм... 35, не так ли?

- Не хватает только базы. Сделай ее 35 или выше, прежде чем идти. Что насчет [Расширения способностей к пространственному осознанию]?

- 14/

- Хм. Минимальное требование - только базовый уровень, но чем выше [Расширение способностей к пространственному осознанию], тем легче будет туда попасть.

- Минимальное требование [Пространственной магии] - 35 или больше?

- 30 или больше.

- Понятно... Спасибо.

- Мм, идем быстрее.

Я смотрю, как его засасывает в угол статуи, и направляюсь в библиотеку в замке Эвернайт. Если я повышу уровень сейчас, то, скорее всего, все равно эволюционирую в 40 лет.

Было бы неплохо, если бы было что-то, что влияет на мои навыки... [Интуиция]? Давай пройдемся по библиотеке и посмотрим на обложки всех книг.

Мм, [Интуиция] отреагировала на книгу под названием [Исследование тайн мертвых и гроб снов]. Довольно интересное название.

Давайте посмотрим...

Используя кости и плоть в качестве среды, тело генерируется с помощью магической силы... Понятно.

Помимо духа, обладающего собственной индивидуальностью, слуге не хватает силы воли, а духовное тело не может поддерживать свое существование без посторонней помощи. Вот почему необходимо использовать кости и плоть существа в качестве носителя и использовать магическую силу хозяина для его поддержания...

Потому что даже дух может использовать плоть и кости! Вот что там написано. Процедура для этого - вот что написано.

А [Гроб снов]... это тоже... довольно кощунственно, хотя я могу сказать, что это типично для некромантии.

[ Вы выполнили определенные условия, теперь можно вызывать духов с помощью [Секретов некроманта]. ]

[Определенные требования были выполнены, добавлен дополнительный навык [Секретов некроманта]. ]

Позвольте мне проверить их.

В духовной системе нет никаких изменений в способности... потому что имеет расовое физическое сопротивление и магическое сопротивление, но смертельно слаб к свету и святости.

Что касается игроков, то, согласно сайту, они не подходят для танков. Вы не сможете удержаться на ногах с помощью щита, поэтому вас будут часто отбрасывать назад.....

Зомби

□Сила: С Ловкость: Е Жизнеспособность: В Ловкость: F Интеллект: F Дух: F

Скелет

□Сила: Е Ловкость: С Жизнеспособность: С Ловкость: С Интеллект: F Дух: F

Броня

□Сила: С Ловкость: Е Жизнеспособность: В Ловкость: D Интеллект: F Дух: F

Призрак

□Сила: F Ловкость: D Жизнеспособность: D Ловкость: Е Интеллект: С Дух: С

Это действительно экстремально...

Кроме того, форма тела тоже влияет, так что это сложно.

Волк

□Сила: D Ловкость: F Жизнеспособность: D Ловкость: В Интеллект: D Дух: Е

Скелетный волк

□Сила: D Ловкость: Е Жизнеспособность: С Ловкость: В Интеллект: Е Дух: F

[Магия духа] считается элементом, но она сильно меняется в зависимости от формы и внешнего вида.

Форма - волк, внешний вид - скелет. Волк в форме, зомби в облике. Волк по форме, призрак по виду.

Тип живой брони является независимым.

Статы основаны на форме и немного меняются в зависимости от внешнего вида. Напротив, сопротивление основано на внешнем виде, а не на форме.

И не забывайте, что нежить в основном снижает интеллект и дух. Если вы бессмертный, а не нежить, ваш интеллект и дух достигнут человеческого уровня.

Однако не то, чтобы пониженный интеллект делает их тупыми, так сильно огорчает магический урон, потому что поведение ИИ [Магии духа] зависит от уровня ИИ.

Значит, единственное, что можно сделать, это поменять сову на призрака? Зомби слишком воздушны.

Далее, добавленные дополнительные искусства.

[Гроб снов].

□ Эта магия вызывает большой гроб и маленький гроб.

□ В большом гробу есть место для укладки тела и место для размещения погребальных принадлежностей вокруг него.

□ В маленьком гробу есть место только для погребальных предметов.

[Эфемерная кукла].

Вызывает тело, лежащее в большом гробу, в комплекте с погребальными принадлежностями.

Души больше нет, но воспоминания, оставшиеся в теле, бушуют в безличной форме.

Вызвать можно только одного.

□

[Эфемерное сияние].

□ Воплощать и вызывать погребальные предметы в маленьком гробу.

□ Количество воплощенных предметов не ограничено, но при каждом воплощении расходуется манна.

□ Специальные эффекты погребальных предметов могут быть ограничены.

Согласно книге, внутренняя часть гроба неподвластна времени, поэтому нет необходимости беспокоиться о коррозии.

Погребальные предметы относятся к оборудованию. Другими словами, вам больше не нужно готовить несколько одинаковых предметов. Однако, если снаряжение обладает особым эффектом, оно будет ограничено.....

Не слишком ли сильное, если оно полностью воспроизводится? Но есть случаи, когда это так... так что, похоже, есть некоторые правила.

Для трупа, помещенного в большой гроб, чем сильнее он был до смерти, тем лучше. Еще лучше, если предметы для погребения также являются реликвиями, которые были любимы до смерти. Если вы сможете подготовить такие вещи, они покажут наилучшие результаты.

Гроб не может вместить живого человека. Если вы попытаетесь поймать душу в ловушку, Бессмертные приедут в командировку. Все, что вам нужно, - это тело. Будьте осторожны...

Хмм... Я думаю, было бы неплохо хранить труп Ланы... но он уже не в виде тела. Какая жалость.

Могу я вынести гроб сюда? Мне нужно много места.

Вернув книгу и поискав что-то еще, я покидаю библиотеку и возвращаюсь в замок.

Вызываю ларец и кладу оборудование в маленький ларец. Теперь, когда мне не нужно готовить больше одного, мне больше не нужно стальное снаряжение...

Достаточно будет либо хальтиевой булавы, либо волшебного красного железа, так что это замечательный ларец для экономии денег!

Подумав об этом, если Магическое железо станет Магическим красным железом, то цвет драгоценного камня просто изменит среднее слово?

Пока что необходимые атрибуты - свет и земля... Меры для борьбы с нежитью и водными чудовищами на юге. Селестит и янтарь.

Если бы мне нужно было сделать один, это был бы одноручный меч элементаля земли и булава элементаля света. Как только я сделаю один, я смогу начать продавать излишки слитков.... Или, скорее, если я не буду их продавать, они будут только расти по мере того, как я буду добывать руду из жилы.

На данный момент уже почти обед. Но я сделаю кое-что из имеющегося у меня Магического железа.

После неторопливого обеда я захожу в систему, а затем снова посещаю магазин господина Эрца.

- О, готово.

- Спасибо. Ты купишь стальное оборудование?

- Я не против. Оно все еще продается...
- Проблема с оборудованием для моего слуги в какой-то мере решена.
- Поздравляю.

Я получаю 60 слитков магического железа и кухонный нож из халтия.

Затем я могу продать стальной одноручный меч, булаву, двуручный меч, большой щит и малый щит. Это 500 000.

- А вот одноручный меч. Могу я теперь попросить одноручную булаву?
- Хм, хм.
- И сколько бы вы взяли за эту серию?
- Сейчас это немного сложно... Как насчет половины обычной продажной цены?
- Это хорошо. Я думаю, что земля и свет - главные цели.
- Водные и неживые меры? Огонь, вероятно, тоже будет популярен.

Магический огненный меч, действительно, довольно стабилен. Но на данный момент он все еще немного прост.

Однако, мы можем сделать его из собранных материалов.... Что означает проконсультироваться с моими драгоценными камнями.

- Учитывая производительность и доступность, это лучше, чем Халтиум. Около 150,000 вас устроит?
- Нормально. Кстати, сколько стоит одноручный меч и булава?
- С этого момента я буду зарабатывать много денег. Я возьму 100 000 за оба.
- Тогда, пожалуйста. Я пойду и обработаю их.
- Конечно.

После возвращения в замок я начинаю синтезировать магическое железо, драгоценные камни и магические камни.

Самое время купить магические камни и пополнить мои запасы...

Преимущество [Алхимии] в том, что она не занимает слишком много времени.

На данный момент у меня есть 40 предметов. 11 огня, 6 воды, 3 ветра, 9 земли, 3 света и 8 тьмы. Я отнесу их господину Эрцу.

- Доставка.

- О, спасибо!

Чем разговаривать в магазине, лучше перейдем в мастерскую. Туда нельзя войти без разрешения, так что это идеальное место для частного разговора.

- Магическое красное железо, волшебное синее железо, магическое зеленое железо, магическое золотое железо, магическое небесное железо и магическое темное железо.

Как следует из названия, железо имеет светлый цвет. Красный - огонь. Синий - вода. Зеленый - ветер. Золото - земля. Небо - свет, белый цвет. Темное - черное, для тьмы.

С точки зрения внешнего вида, Магическое Темное Железо - самое простое. Это железо, ставшее черным.

Название соответствует правилу «название драгоценного камня + название слитка».

Огонь: Альмандин. Вода: Лазурит. Ветер: Нефрит. Земля: Янтарь. Свет: Селестит. Тьма: Гематит.

А так как единственным доступным в настоящее время магическим металлом является Магическое Железо, то оно и прилагается к названию.

- Я собираюсь сделать как можно больше... С таким количеством деталей я могу сделать..... Хорошо, я дам тебе деньги.

- О, это хорошая цена.

- А, сейчас самое время заработать, пока подземелье не найдено.

Магическое железо в основном добывается в подземельях. Полагаю, это означает, что сейчас предложение невелико.

Если станет известно, что такие вещи можно сделать с помощью [Алхимии], количество людей, изучающих [Алхимию], вероятно, увеличится. Если я тоже хочу заработать, то лучше сделать это сейчас.

Итак, доход составляет около 2 миллионов. Если быть точным, то 1 950 000. Мои сбережения только что достигли 5 миллионов. Может, мне купить кухню?