

Прошло немало времени с тех пор, как мы начали мчаться вверх и вниз по оживленным горным дорогам, некоторые в гору, некоторые вниз. Войдя в четвертую зону, я взглянула на 3D-карту в своем мозгу, чтобы обнаружить врага. Как сказал Альф-сан, это стальной тип.

Честно говоря, я пока не уверена в цвете и качестве, но навыки, требующие видеть, такие как [Идентификация], работают. Если вы знаете название и форму, вы можете угадать цвет и качество. Не знаю, есть ли в этой игре волшебный глаз, но мне немного любопытно.

Уровень врагов варьируется от 42 до 45, и среди них есть Гаргулья-убийца, Стальной голем-наездник и Стальной голем-волк.

Единственный, в ком я не уверена, это Гаргулья-убийца, поэтому я проверю ее глазами. У него острый, слегка искривленный, одноручный меч. Я думаю, это мясницкий нож, увеличенный до уровня одноручного меча..... Полагаю, отсюда и [Убийство]. Он выглядит готовым к убийству. Тело - это увеличенная версия гоблина, с камнеподобным качеством и крыльями.

Другими словами...

- Это не очень круто, не так ли... Эта горгулья.

- Эй...

- Да. Немного слишком реалистично... Не очень похоже на мечту?

- Точно. А романтики нет?

Это не очень захватывающая внешность.

Стальной Голем Волк - это стальной голем в форме волка. Это совсем не существо.

- Но парень, который пришел расследовать, сказал, что он внезапно умер. Они не знают почему, так что будьте осторожны.

- Хорошо.

- Хорошо.

После некоторого времени езды по той же старой горной дороге, я заметила врага в небе на моей 3D карте.

И тут активируется [Чувство опасности], и 3D-карта показывает предсказанный маршрут.

Это большое преимущество, потому что при наличии только визуальной информации вы можете видеть только то, что можете видеть. Другими словами, если он находится по диагонали выше, в небе... Если его нет в поле вашего зрения, [Чувство опасности] не сработает, но он все равно может быть обнаружен с помощью [Интуиции]. Очень удобно взять оба этих навыка, так как они покрывают друг друга.

Внезапная атака с неба. Довольно быстро... Противник - Небесный Голем.

Инструкции быстрые и лаконичные.

- Выше! Расходитесь!

- Ммм !?

[Чувство опасности] работает, только если вы являетесь целью или находитесь в зоне действия атаки по площади. Что касается других членов партии... это в основном работа [Интуиции]. Суть [Интуиции] заключается в усилении или расширении других навыков.

Поскольку я «заметила», они должны были увидеть линию, нацеленную на меня. Они немедленно рассредоточиваются, чтобы избежать меня, лидирующего в треугольнике, и я резко торможу. Невозможно ускориться, чтобы избежать атаки, потому что я всегда на максимальной скорости.....

Из-за замедления я не успеваю, и Небесный Голем врывается в землю передо мной..... и разбивается, если быть откровенным?

Земля и пыль разлетелись по сторонам. Я не могу видеть его глазами, поэтому я использую 3D карту в моем мозгу, чтобы следить за ним, но он не движется, не так ли? Я пытаюсь атаковать копьем, но, кажется, оно бьет нормально.

- Похоже, оно оглушено после неожиданной атаки...

- Разве оно не двигается?

- Оно не двигается...

- [Яд]!

Взрыв господина Ске попадает в цель, и воздух рассеивается.

Небесный голем, похоже, зарылся ногами в землю, а его крылья застряли в земле. Он шевелит крыльями, вытаскивает их из земли. Пытается ли он взлететь?

Конечно, полетать у него не получится.

- О, оно начало двигаться. Оглушение около 6 секунд? Это довольно долго.

- О! Небесный голем - это круто!

Господин Ске продолжает обстреливать его магией, даже провозглашая его крутость.

Он хлопает крыльями и отрывает ноги от земли, поднимаясь обратно на поверхность. Но тут Альф-сан сбивает его обратно своим двуручным мечом.

- Хорошо!

Сбив его с ног, я и господин Ске быстро побеждаем его магией.

Я поглощаю ее, и мы продолжаем наш путь.

Небесный голем, скорее всего, стального цвета. Размер тела - примерно с ребенка, а характерная особенность - крылья. Крылья плавно изогнуты, и на каждом из них висит по три меча. Силуэт стройный, но местами очень острый, а ноги похожи на ноги ястреба.

Внезапная атака с неба, кажется, направляет мечи ног и крыльев, используя вес и скорость спуска стального тела...

- Интересно, была ли внезапная атака падающего причиной мгновенной смерти информатора на сайте.

- Думаю, скорее всего, да. Это особая атака, использующая мечи на крыльях и лапах.

- Если бы это случилось со мной, я бы умер.

- Я тоже думаю, что в нынешней ситуации мне трудно. Трудно предотвратить атаку под таким углом...

- Этот взрыв земли - просто эффект, или он действительно настолько мощный?

Возможно, это тип разведчика, но он настолько мощный, что мгновенно убил всех, кто прошел так далеко. Господин Ске определенно умрет.

- Я тоже хочу тело, разве это не круто?

- Если ты убежишь, они все равно придут к тебе.

- Я уверена, что придут...

- Использую я его или нет - это уже другая история!

Ну, крутой не значит сильный...

Даже если ты хочешь использовать то же самое движение... Когда его вызываешь, он не металлический, так что разница в весе будет означать, что он не такой мощный, верно?

Хм, ты все-таки пришел?

- Это сверху!

Снова замедлитесь и дайте ему упасть вперед. Затем используйте [Усиление магии] и [Шестикратное пение], чтобы запустить магию.

Господин Ске использует [Взрыв], чтобы сдуть облако грязи, а затем переключается на

одинокую магию.

Увидев, что господин Ске сдул грязь, господин Альф подъезжает и изо всех сил размахивает двуручным мечом. Конечно же, используя навык.

Мы знаем, что сразу после падения оглушение длится долго. Нет варианта не победить его. Мы просто должны раздавить его до того, как он взлетит.

Господин Ске забирает поверженного Небесного Голема, и мы снова возобновляем наше путешествие.

Стальная черепаха, Стальной голем и Небесный голем находятся в окрестностях города.

Стальная черепаха размером с человеческого ребенка, а ее панцирь сделан из стали. Выбрасывает ли она железную руду? Если да, то лучше охотиться на железную черепаху.

Стальной голем - это стальная глыба длиной почти 3 метра. Они не соединены между собой, и каждая часть голема плавает отдельно. Как ни странно, но сами магические существа, включая нас, Бессмертных, являются загадочными созданиями.

Это фантазия.

Мы отправляемся в город, попутно сокрушая периодически падающих Небесных Големов.

- Хмм.... Бить големов мечом - это слишком...

- Прочность быстро снижается?

- Если сильно размахнуться, он может сломаться, так что есть много давления... Ну, это двуручный меч, так что он достаточно прочный.

- Я буду смеяться, если он сломается!

- Хахахаха, ты сумасшедший.

Ске-сан - чистый мастер. Даже если мой клинок сломается, не будет никаких проблем, если я сделаю его снова.

Единственной проблемой были слуги, но, к счастью, проблема с оборудованием была решена, и все они могут использовать булаву. Мы справимся. О... я забыла сказать господину Ске...?

- Кстати, господин Ске, ты был в библиотеке?

- Нет?

- О, так у вас нет этой...

- Хм?

- Если ты прочитаешь [Исследование тайн мертвых и гроб сновидений], ты получишь [Гроб

сновидений], [Эфемерную куклу] и [Эфемерное сияние] для [Секретов некроманта]. И ты также сможешь вызывать духов.

- Что!

- Наш мудрец не очень надежен, не так ли?

- Пех.

- Упс.

Библиотека очень важна в этой игре, не так ли? Знания - это оружие, Аники. Но нужно быть достаточно умным, чтобы использовать его.

В любом случае, должен ли господин Ске найти время, чтобы прочитать книгу, когда мы прибудем в Вал Овасс? У кукол еще не будет очереди, но оборудование удобное.

О, ворота появляются в поле зрения.

- Они довольно крепкие, не так ли?

- Крепкие? Им нужно как минимум столько защиты.

- Кроме черепахи, есть стальные и небесные големы?

Вам понадобится стена, подходящая для окружающих врагов. Было бы пустой тратой денег и материалов делать стену, которая будет немедленно разрушена...

- О? Есть баллиста.

- Если это не что-то уникальное, то точно...

- Големы - большая цель, так что это не плохо? Хотя, похоже, в небесных големов попасть сложно...

- Нужно ли ждать, пока они приземлятся, прежде чем использовать баллисту?

- Сработает ли она, если попасть на расстоянии прямой видимости? Достаточно ли хороша точность баллисты?

- Я имею в виду, у них есть навыки, так что они должны быть довольно точными, верно?"

- Слишком мало информации...

- Ну... говорят о дьяволе.

Когда до ворот осталось совсем немного, на нас падает еще один Небесный Гolem, мы разбиваем его и как ни в чем не бывало направляемся к воротам.

- Добрый день, мы Бессмертные. Можем ли мы войти?

- Вы должны быть очень хороши, чтобы попасть сюда. Добро пожаловать. Добро пожаловать в Вал Овасс. Если вы продолжите идти прямо, вы найдете основные помещения.

- Понял.

Они не шевелятся, когда падает Небесный Голем. Как и ожидалось от местных жителей. Наверное, это обычное дело.

Мы идем по главной улице прямо к центральной площади, как нам и было сказано. Первым делом, конечно, открываем портал. Теперь можно переходить. Мы отправляем Ске-сана, а мы с Альф-саном делаем перерыв.

- Количество гномьих Жителей значительно увеличилось.

- Похоже, это страна гномов. Здания все из камня?

- Возможно, для предотвращения пожаров. Или просто здесь легче достать камень.

- Возможно, много камня собирается при добыче полезных ископаемых...

- Но я думала, что из мастерских.... будет идти много дыма.

- Это то, о чем я подумал. Разве количество дыма, исходящего из домов, слишком мало? Мне тоже кажется, что он намного темнее.

- Может быть, количество примесей невелико? Первое, что приходит на ум, это что-то вроде магической печи.

- Верно. Это фэнтези, в нем основным топливом является магия, поэтому нет копоти?

- Стоит ли говорить, что это лучше для окружающей среды, чем дым?

- Похоже, что дело не только в магической силе, но интересно, есть ли что-то?

- Ну, кузнечное дело не совсем по мне, так что я уверен, что господин Эрц сделает все возможное...

Это каменный город в средневековом стиле. Ну, это фэнтези, поэтому он похож на средневековый. Хорошо, когда все выглядит именно так. Если бы это была точная репродукция со всей грязью, это было бы немного нелепо, не так ли? Не знаю, захочу ли я играть в такую игру.

Вернее, в магическом мире не будет такой грязи. Есть очень хорошая магия образа жизни [Чистки], и вы можете легко получить воду. Это легко подавляет условия для того, чтобы она была грязной...

В мире, где существует огромная разница в магии, было бы неестественно иметь одинаковое развитие. Можно сказать, что естественно быть разными.

- Прости... Ты ждала?

- Заткнись. Ты знаешь, на что ты похож.

Человеческие кости.

- Итак, что нам теперь делать?

- Восток или подземелье?

- Или отправиться в Союз, чтобы собрать информацию о подземелье?

- О, там может быть квест на сбор или подчинение. Я бы тоже хотел узнать диапазон уровней.

- Думаю, нам стоит отправиться в Союз.

- Давай сделаем это.

- Хорошо.

Давайте сначала отправимся в Союз искателей приключений, чтобы собрать информацию.

<http://tl.rulate.ru/book/40339/2108757>