Мы используем [Критический контроль] и [Шестикратное заклинание], чтобы быстро победить его.

После победы над големом мы начинаем атаковать стального голема-волка. Это просто голем в форме волка, так что это легко.

- Хм, Альф-сан. Голем мчится к тебе.

- Это оживленное подземелье.

- На этом уровне нет проблем с огневой мощью.

- Проблема будет с манной.

- Да. Но ты не сможешь ее сохранить.

Я улучшила свои навыки восстановления манны, но все равно трачу много. Если слишком долго пытаться его сохранить, к тебе придут враги, и ты не сможешь с ними справиться.

Было бы проще, если бы у меня были госпожа Амэ и господин Торин, как в плане опыта, так и в плане огневой мощи, но я пока не уверена, что они достаточно высокого уровня.

Следующий голем, похоже, будет синим. Я открыла глаза, чтобы проверить цвет. На этот раз это вода? Не то чтобы это имело значение.

Стальной голем-волк очень агрессивен, отталкивается от стен, чтобы передвигаться.

- О, сзади идет черепаха.

- Она возрождается позади нас?

Я поменяюсь местами с господином Ске.

В подземелье было бы лучше поставить Альф-сан и броню впереди, Ске-сан в середине, а меня сзади.

Черепаха появляется как раз в тот момент, когда я собираюсь убить Волка, поэтому я корректирую свою позицию и отражаю заклинание, в то время как я накладываю магию на Големана.

Используйте мое отражение и сохраните аггро, пока мы убиваем Голема. Он самый надоедливый. Вернее, самый громкий. Черепаха, пожалуй, самая тихая.

Тело врага металлическое, поэтому он шумит, когда использует большой щит для защиты от него. А Голем - голая рука, поэтому он бьется об нее. Это невыносимо.

После победы над Големом и черепахой мы закончили.

- Это ведь не случай, да?

- Похоже, что здесь можно встретить другие стороны.

- Те, кого убили раньше, возрождаются, а потом начинают аггриться на звук... это довольно сложно.

- Проходить его в одиночку будет довольно мучительно... Думаю, в подземельях будут образовываться группы.

Однако это делает ее довольно эффективной для повышения вашего уровня. Даже если вы не двигаетесь, просто сражайтесь, и враги сами придут к вам. Однако вы должны быть достаточно сильны, чтобы справиться с ними без проблем. В противном случае вы будете раздавлены.

Минимальная квалификация, необходимая искателям приключений в подземельях. Если вы достаточно сильны, чтобы не быть раздавленным, или можете принять меры, чтобы предотвратить это, и можете найти и обезвредить ловушки....тогда все будет в порядке.

Ранг, необходимый для входа в подземелье, был C. Другими словами, после того, как вы стали полноценным искателем приключений. Подземелья настолько опасны, что вы должны уметь справляться с неожиданностями, иначе вы быстро умрете.

Быть искателем приключений - это мечта, но в реальной жизни это была бы работа, которой следует избегать. Это не похоже на игру, где вы гарантированно станете сильнее и не умрете.

Это жесткий мир.

- Я буду двигаться, стараясь следить за манной вас двоих...

- Если возможно, я хотел бы получить некоторые предметы для побега, но... это просто удача.

- Кажется, это дроп...

Предметы для побега из подземелья выпадают из врагов в подземелье, и когда вы их используете, ваша группа будет перенесена из подземелья.

Существует два типа этих предметов. Один из них действует только внутри подземелья и исчезает, когда вы покидаете подземелье. Другой - это предмет, который остается с вами, даже если вы покидаете подземелье.

Последние покупаются Союзом искателей приключений в качестве страховки. Они стараются поддерживать стабильную цену и исключить подделки.

Ветераны подземелий обязательно имеют их для экстренных выходов. Они стоят дорого, но если они могут купить жизнь партии, то они того стоят. Они одноразовые, но срок годности не истекает. Если вы используете их каждый раз, значит, вы не годитесь для подземелья и должны остановиться перед смертью.

Мы, чужаки, должны использовать первые, которые легче найти, и продавать вторые в Союз,

получая хороший доход. Однако мы пока не нашли ни тех, ни других.

- С силой этих врагов, если мы вызовем дом монстров, мы умрем.

- Это перспективно, если ты сможешь справиться, но если не сможешь, то умрешь.

- Я не хочу тратить сразу много манны. Я бы предпочла избегать их.

Комната, полная врагов....А дом монстров. Это довольно распространенный тип ловушек. Комната с сундуком с сокровищами, который при открытии блокирует дверь и порождает множество монстров. Или вы можете открыть дверь и увидеть множество монстров.

Для Жителей это худшая ловушка, но для нас она восхитительна. Это хорошая ловушка, которая избавляет вас от необходимости искать врагов.

Но она не очень эффективна, потому что враг не только того же уровня, но и может быть выше. Если вы умрете, вам придется заплатить за смерть и передвижение, так что лучше этого не делать. Даже если вас не уничтожат, учитывая, что вы не получаете никакого опыта, пока мертвы... это все равно не очень хорошо.

- Упс...

Щелчок возле моих ног, и летит стрела.

- Я не могу обнаружить все ловушки.

- Неважно.

- Я с самого начала не мог увидеть ни одной из них.

- Для этого нужен какой-то навык.

- Может, он повышается во время охоты?

Могут быть специфические навыки для подземелий.

- Вау.

- Пфф.

- Скользкий пол?

- Это настоящая заноза в заднице в бою...

Нелегко передвигаться, стараясь не наступить на ловушку. Для охоты лучше иметь больше людей, но если их слишком много, то возрастает вероятность того, что кто-то наступит на капкан.

Однако для нас ловушки - это в лучшем случае неприятность, поэтому мы предпочитаем иметь больше людей.

- Голем и гаргулья-убийца?

- На этот раз желтый. Земляной.

- Что это за земляной тип...

- Я беру Гаргулью.

- Да.

Горгулья, которая летела на нас, переходит в скользящее состояние и устремляется к нам. Броня сдерживает атаку, и, конечно, она издает громкий звук, так что, похоже, к нам идет подкрепление.

И, кстати, о Големе...

- Что?

- Что это за движение?

Затем он прыгает и топает... и от его точки приземления распространяется рябь.

- Топай!

- О, Боже, это так раздражает!

- Разве земной тип не самый раздражающий на данный момент?

- Определенно.

Теперь нам приходится прыгать, сражаясь с другими врагами.

- Короче говоря, просто не давайте им прыгать....Когда их движение замедлится, свяжите их.

- О, понятно.

Вместо медленной скорости удержания мы можем использовать [Теневое связывание], которое представляет собой тип цепи с большой продолжительностью эффекта и сильной силой удержания.

Оставим пока Гаргулью, давайте сначала сосредоточимся на Големе.

Я отвечаю за связывание, так как оно будет усилено [Усилением пространства] [Пространственной магии], а сама [Пространственная магия была усилена Серебряным

ключом.

Аномальные состояния против врагов действуют обычным образом, в том смысле, что их сопротивление увеличивается каждый раз, когда по ним попадают. Они становятся менее подвержены воздействию, а продолжительность эффекта уменьшается. Так что давайте бить их быстро.

- Му, еще один Голем.

- На этот раз это.... зеленый! Ветер!

Желтый голем убит еще до того, как первая привязка разорвана. Это впечатляющая продолжительность сдерживания.

Затем мы оставляем Гаргулью в покое и следим за зеленым Големом, которого мы никогда раньше не видели.

- Какое состояние было вызвано ветром?

- Что это было?

- Uh.... Я думаю, что это слабость?

- ..Оставь ветер и воду в стороне.

Голем с атрибутом ветра быстрый, не так ли? Словно....порыв ветра.

- Подожди, подожди минутку. Просто нахождение рядом с ним вызывает откат!? Ух ты!

- О, я не меняюсь.

- Я хочу, чтобы он прекратился, потому что он развевает мои волосы, но особой проблемы нет. Суждение о весе?

- Положи немного мяса на кости.

- Я бы больше не был скелетом!

Вы абсолютно правы.

Господин Ске отстреливается магией, скользя по ветру задом наперед. Почему бы не сделать твое снаряжение тяжелее, как у меня? Не то чтобы я этого хотела.

Проблема в том, что другие тоже будут скользить. Если они подпрыгнут, чтобы избежать удара желтого, их сдует.

В порядке убывания, это вода < ветер < огонь < земля. Для нас это вода < огонь < ветер < земля.

- Враги в подземелье предназначены для игроков, не так ли?

- Это определенно для игроков, которые любят сражаться.

- Ну, подземелья - это ведь все о сражениях, не так ли?

- Это правда. Хотя информации о Союзе немного не хватало.

- Я думаю, в Союзе больше заботятся о мире, не так ли? Похоже, что подземелье - это обычный тип другого измерения, так что нужно принять соответствующие меры.

Кажется, что условия неизвестны, но по какой-то причине подземелье возникает естественным образом, и для того, чтобы стабилизировать его, ставятся две статуи.

Если подземелье слишком опасно или недостаточно хорошо, статуи убирают, а армия и искатели приключений следят за ним, пока оно не исчезнет само собой.

Поэтому, если вы найдете подземелье, не входите в него бездумно, а сначала свяжитесь с ближайшим Союзом. Они заберут статуи, чтобы починить его и исследовать внутри. Если им удастся починить и стабилизировать подземелье, вы получите в награду то, что было получено во время исследования.

Если вы этого не сделаете, то сможете войти в подземелье до того, как оно будет исправлено, но велика вероятность, что вы пройдете мимо. До установки статуи вход в подземелье не закреплен на месте, поэтому мы не знаем, что произойдет, если она исчезнет. Риск слишком велик, поэтому, обнаружив искажение, нужно спешить в Союз.

http://tl.rulate.ru/book/40339/2120713