

Хммм.....Вот это уже немного скрежет, не так ли?

В 100 метрах две руки переместились, чтобы повернуться ко мне лицом. Я также переключаюсь с глаз на карту и сосредотачиваюсь на отражении, а не на парировании.

Не думайте слишком много, моя первоочередная задача - выжить, а о победе над ним я смогу подумать после. Это 56, так что просто выжить должно быть достаточно.

Ограничение по времени - 10 минут, но если это только он, то это не должно быть проблемой. Проблемой является окружение, включая других игроков.

Двуствольные пистолеты также являются полуавтоматическими. К счастью, они не полностью автоматические, но скорострельность у них гораздо выше, чем у верхнего оружия. Это больше похоже на затворную задержку.

Отражайтесь как можно меньше, чтобы не попасть под прицел. Если удастся уничтожить часть пушки, она будет менее эффективна.

Большая пушка имеет дальность около 120, а рука - 100. Магические пушки имеют большой радиус действия. Кажется, что дальность уменьшается.

Кстати, парирование сохраняет затухание расстояния. Отражение считается началом атаки, поэтому оно обновляется. Странно, не правда ли? Ну, если бы это было не так, атака, вероятно, не достигла бы цели.

- О!? Появилась прекрасная ничан!

- Что? Правда!

Прекрасная Оне-сан? Она появилась на стороне противника?

- О, это выглядит забавно.

Мм? Этот голос -..... из всех людей, вы пришли сюда. Кто позвал Лану?

- Говорите.....Эй!? Скажи мне, кто позвал меня сюда!

- Да! Это я!

- Эй! Иди и умри быстро!

Если призвавший ее умрет, ее место займет следующий. Лана на максимальном уровне. Они должны быть в состоянии увидеть ее уровень с помощью идентификации.

Говорят, что цель переходит к тому, кто ее вызвал, но как работает ИИ для такого человека, как Лана? Я не думаю, что Лана последует за ненавистью, не так ли?

- Хм? Было бы неплохо, если бы я могла буйствовать, не убивая того, кто меня вызвал.

- Это хуже всего!

- Воздух снаружи восхитителен.

- Снаружи!?

Ну, обычно это Недра. В этом смысле, это внешняя сторона.

О, надо проверить идентификационную информацию, пока есть возможность.

Светлана Гранин Эйнхерьяр Уровень 100

□Герцогиня Гранин, великий герой Динитской империи, известная как Принцесса Меча и любимая своим народом.

□Во время Великой Стампеды она выжила на передовой, несмотря на то, что была герцогиней.

□Она появилась здесь в молодости, в расцвете своих сил как фехтовальщица.

□Атрибуты: Святость Слабость: - Сопротивление: Физическое

□Род: Эйнхерьяр Семейство: Дух

□Состояние: Нормальное

Она была герцогиней, не так ли?

В любом случае, у этого врага не заканчиваются патроны, как и ожидалось. Она просто сложная, и, похоже, это займет много времени из-за его высокого уровня. Должна ли я прицелиться, чтобы отразить выстрел в сторону Ланы? Или попытаться избежать обнаружения? Можете ли вы победить это...

- Уууупс... Хммм...

Довольно крупный враг, столкнувшийся с Ланой, был раздавлен одним ударом...

И даже тот, кто пытался заставить Лану победить его за него, не смог тайно вернуть труп, а был отброшен ею в стену.

- Если тебе нужна моя добыча, тебе придется пройти по моему трупу.

- Невозможная игра.

Давайте не будем вмешиваться...

Если я не могу попасть в радиус действия моей магии, я не могу рассматривать возможность

отбиться, поэтому я буду двигаться ближе, пока отражаю.

- Ее позиция похожа на позицию принцессы, не так ли?

Лана - другой тип, но ты хорошо понимаешь. Я не знаю, какой стиль использует Лана, но я - водное зеркало.

Неужели я наконец-то попал в зону досягаемости?

[Lia Persepho Oura]

Это совершенно неподвижная турель, поэтому я выстреливаю.

А, она действительно не двигается. Он делает только небольшое количество хотя....

- О? Разве это не Сир? Добрый день.

- ..Так ты нашла меня. Пожалуйста, не беспокой меня, я имею дело с сильным врагом.

- Я бы не была настолько бестактна, чтобы украсть твою добычу. Но это бронированный тип. Это хорошая пара для Сира.

- Ты не сможешь мне убить его?

- Я бы хотела увидеть хорошую сторону Сира.

- Так вот зачем ты пришла сюда?

Ну, учитывая ситуацию, я не могу показать тебе, как я обычно дерусь. Я просто буду рада, что она не захотела меня убить.

Как и ожидалось, точность моего отражения не очень велика, пока я говорю. Несмотря на это, я должна продолжать двигаться, чтобы не попасть впросак.

[Zex Ra'se Persepho Ilda]

Как бы образуя полукруг вокруг меня, шесть [Темных копий], с увеличенной силой из-за [Критического контроля], появляются из-за [Шестикратного песнопения]. Два из них находятся на уровне плеч, два на уровне головы и два выше.

Я занята отражением с Атаме, но Книга Эйбона всплыла сама по себе, так что проблем с использованием магии нет. Отражая и возвращая все выстрелы противника, я также могу стрелять магией. Мой урон должен быть довольно хорошим.

- Я вижу..... С водным зеркалом, я бы сказала, что процент успеха отражения составляет 60%.

Этого достаточно. Тебе просто нужно немного привыкнуть к нему.

Лана выглядит так, будто ей весело.

Ах, я собираюсь столкнуться с этим врагом, еще один бронированный тип. Было бы неплохо, если бы вы смогли его зарубить.

Иногда я парирую шальные пули из других источников. Я не знаю, куда они попадают.

Не правда ли, все это довольно вкусно для таких навыков, как [Расширение способностей к пространственному осознанию], [Чувство опасности] и [Интуиция]? Я с нетерпением жду конца битвы. Это также увеличит [Дикий инстинкт] и [Выживание сильнейшего]?

- Ха.

- Сир....Думаешь о чем-то другом?

Да, я сосредоточусь. Я потеряла много НР.

[Zex Dey Persepho Ask]

Я исцелюсь с помощью [Темного исцеления], усиленного [Критическим контролем].

- Хаха! Дезинфицируй грязь!

О, это господин Могикан.

- Игроки - это интересно...

- Нет, это очень маленькое меньшинство, понятно?

- Понятно...

Почему она выглядит немного разочарованной? Упс, меня снова чуть не ударили.

Похоже, я почти победила. Надеюсь, больше ничего не случится..... О, я только что включила флаг.

Привет, темный радужный! Кто это сделал? Я прямо вижу, как руководство смеется.

- Текели ли!

- Эм!?

- Текели-ли! Текели-ли!

- О нет...

- Это будет 1D6 / 1D20.

- Я думаю, что мне снится кошмар!

Я быстро победила броню и отступила.

Это не так плохо, как дракон, но 5 метров достаточно много в этой ситуации.

Самая большая проблема заключается в том, что метод бояШогот является загадкой. В оригинальной истории, я полагаю, он только нападает на вас. Я чувствую, что могу погибнуть, просто ввязавшись в это, поэтому я должна быть осторожна.

- Значит, это Внешний Один..... Я бы определенно хотела пригласить его на поединок.

- Ты с ума сошла, Лана?

- Если я упущу это, у меня может не быть другого шанса.

- Пожалуйста, подожди до тех пор, пока я не одолею свой тип брони. Уверена, ты понимаешь, почему. Но разве он не очень милый? Я пожала ему руку на днях. Хотя я не знаю, тот ли это самый!

- Разве это не важная часть?

- Как ты думаешь, ты можешь определить их по внешнему виду?

- Хммм...

Ты смотришь в сторону.

Интересно, смогу ли я это сделать, если тоже стану Внешним?

- Я видела, насколько силен Сир, и мое время ограничено. Я уйду.

- О, да.

Лана переместилась за бронированным типом, с которым я имела дело, затем она пролетела над моей головой, чтобы приземлиться в кучу, превратившись в жестоко изрезанный хлам.

Я просто подниму его и коснусь двери рядом. Она пролетела над моей головой..... Другими словами, в сторону двери.

Я не хочу быть там, где дерутся эти двое. Последствия точно убьют меня.

- Внешний. Можно?

- Теке?

- Меня зовут Светлана Гранин Эйнхерьяр. Обычно я возглавляю армию в Недрах. Я бы хотела провести с тобой спарринг.

- Текели ли!

- Он говорит, что будет играть с тобой. Я уйду. Увидимся на другой стороне.

- Сир, ты понимаешь язык?

- Я как-то понимаю.

- Значит, ты понимаешь?

- Текели-ли!

Я машу рукой Шогготу, который размахивает своими щупальцами, и касаюсь двери. Это одна и та же? Или они все такие?

Я думаю, что Шоггот Лорд - умный, а Шоггот - не очень. Поэтому он выглядит немного по-детски?

Что ж, давайте выбираться отсюда, пока это не превратилось в адский ад.

А потом, после побега, я посмотрю видео, чтобы узнать, что происходит внутри.

- Эй!?

- Что?

- Ямамоооотоооо!

- Я не хочу туда идти!

Я знаю, что ты чувствуешь, но если ты не пойдешь туда, это не пройдет. Если тебе повезет, они побьют друг друга. Если вам не повезет, вас убьют.

Как и ожидалось, руководство смеялось так сильно, что стучало по столу.

Вернее, истерически смеялись те, кто еще не вошел или уже закончил. Или они были в ужасе при виде Шоггота. Может быть, они провалили проверку на SAN.

- Хммм... Шоггот лидирует, так что, возможно, это вопрос совместимости. Или это разница в базовой статистике. Лана справляется, как и ожидалось.

- Ты спокойна, Оне-тянСОРУ00.

- Ну, я уже видел Шоггота раньше. Кстати, что это была за спортивная одежда?

- Я получил их от Дантеля-сана.

- Как я и думал. Но исполнение хорошее, не так ли?

- Да.

Ну, даже если это выглядит как спортивная форма, это игра, так что статус будет зависеть от материалов. В некотором смысле, ты получил высокоэффективную броню бесплатно. И цветки.

О, Лана исчезает во время реверанса. Наверное, тот, кто ее вызвал, мертв. Шоггот все еще там, хотя...

Возможно, он был удовлетворен борьбой с Ланой, так как быстро разорвал того, кто его вызвал. Когда вошел новый игрок, оно вернулось.

Наступил мир. Я не знаю, что будет дальше, потому что, похоже, там все еще есть люди.

Да, опыт был хороший.

Впереди еще три игры, будем ждать их с нетерпением.

Имя: Анастасия Атропос Немезия

Раса: Аверса Принцесса Женщина Уровень 37

Род занятий: Правительница Загробного мира

Должность: Высший судья

Элемент: Смерть

Род: Высший бессмертный Аверса

Семья: Королевский зомби Аверса

Очки навыков: 80

Навыки:

[Тонкий меч] Уровень 35, [Книга] Уровень 14, [Кокон Мусоу - простой стиль Тонкого меча] Уровень 18, [Легкая броня] Уровень 44,

[Светящаяся магия] Уровень 40, [Святая магия] Уровень 1, [Пространственная магия] Уровень 44, [Магические способности высшего класса] Уровень 49,

[Чувство опасности] Уровень 42, [Интуиция] Уровень 42, [Буто] Уровень 45,

[Повар] Уровень 32, [Алхимия] Уровень 40, [Коллекционирование] Уровень 18, [Добыча] Уровень 28,

[Оценка] Уровень 34, [Разборка] Уровень 30, [Идентификация] Уровень 36, [Различение],

[Древняя божественная лингвистика] Уровень 100, [Расширение способностей пространственного осознания] Уровень 36, [Экстремальная магия]

[Создание карт] Уровень 3, [Обнаружение ловушек] Уровень 3, [Обезвреживание ловушек] Уровень 1

Навыки монстров:

[Магия тьмы] Уровень 41, [Магия тени] Уровень 21, [Секреты некроманта] Уровень 43, [Облаченный в сметь] Уровень 27,

[Физическое сопротивление] Уровень 51, [Физический иммунитет] Уровень 47, [Магический иммунитет] Уровень 32, [Сопротивление]

[Оптимизация магической силы] Уровень 31, [Дикий инстинкт] Уровень 35, [Выживание сильнейших] Уровень 35,

[Поглощение жизни] Уровень 36, [Супер восстановление HP] Уровень 35, [Супер восстановление манны] Уровень 35, [Восстановление] Уровень 21,

[Надзор за нежитью] Уровень 46, [Королевская власть Аверса] Уровень 32, [Королевская власть] Уровень 48, [Высший бессмертный Аверса],

[Погонщик душ] [Глаза темного света] [Судейский меч] [Судья]

Титулы:

Элегантная и спокойная принцесса: Производит гораздо лучшее впечатление на окружающих и заставляет их меньше опасаться вас.

Освободитель Белстеда: Титул в честь первого человека, освободившего восточную часть начального города.

Освободитель Инбамунта: Титул в честь первого человека, освободившего юг начального города.

Первооткрыватель подземелий: Титул в честь первого чужака, попавшего в подземелье.

Древний лингвист: памятный титул, дающийся тем, кто знает давно забытый язык.

Встреча с богиней: Памятный титул, дающийся тем, кто встретил Богиню.

Повар: титул, дающийся полноценному повару.

Алхимик: Звание, даваемое полноправному алхимику.

Ученик алхимика: Ученик Меган в начальном городе.

Защита Стеллуры: Повышает устойчивость к светлой и темной магии. Уменьшает стоимость светлой и темной магии. Усиливает пространственную магию. Дает бонус к опыту пространственной магии. Снижает стоимость пространственной магии. Увеличивает эффект исцеления. Повышает устойчивость к мгновенной смерти.

Правитель загробного мира: Вы имеете власть над теми, кто находится в Загробном мире, и

сниженную смертную казнь. Замок Эвернайт стал вашим домом, что позволяет вам расширять Загробный мир.

Владелец Серебряного ключа: Вы получаете различные преимущества в отношении пространства и измерений. Серебряный ключ можно экипировать.

Полный расшифровщик Книги Эйбона: Полностью расшифровал древний гримуар. Книга Эйбона показывает свою истинную силу.

Преемник Древнего Мастерства Меча: Позволяет использовать формы в полную силу.

<http://tl.rulate.ru/book/40339/2124203>