

Способность не увеличивается во время выхода из системы, но с одного часа входа в систему, в реальном времени... 17? Это увеличение уровня навыка в час. Я полагаю, что это... подобно постепенному накоплению пыли. Это лучше, чем ничего, но это не так хорошо, как можно было бы ожидать?

Ну, несмотря на свое название, [Великое искусство] - это все же просто навык, улучшающий [Секреты некроманта], так что он достаточно хорош, чтобы повышаться автоматически.

Учитывая потерю способностей при смерти, сейчас он хуже, чем раньше, но, вероятно, это не тот навык, который эволюционирует до вторичного уровня. Другими словами, вначале он должен увеличиваться довольно быстро.

Возможно, будет лучше призвать много костей, чем одну крепость, учитывая стоимость смерти. [Великое искусство] является улучшением [Секретов некроманта]. Поэтому интересно, какой способ будет наиболее эффективным для его повышения.

Хм, есть книга по [Магии марионеток]. Могу ли я одолжить книги из замка Эвернайт? Если так, то я смогу дать Эбби прочитать ее.

Но почему моя [Интуиция] так реагирует на это? Я прочту, конечно.

[Специальный рецепт [Кукольное ядро] был изучен]

[Материал] Ядро куклы Редкость: Эп

Сердце и источник энергии, служащий ядром автоматической куклы.

Это кристаллизация объединенной мудрости [Магии призыва], [Магии кукол] и [Создания големов].

...Я еще не могу сделать это! Даже до материалов и тому подобного, минимальным требованием является третичный навык [Алхимии].

Хмм... Я не могу собрать все эти материалы в одиночку. Я могу либо работать вместе с кем-то, либо делать все самостоятельно. У меня нет планов использовать кукол, так что если я и сделаю одну, то это будет вместе с Эбби, совместная работа.

Говоря о специальных рецептах, давайте попробуем сделать простую святую воду.

Наполните емкость Чистой Почвой, ополосните ее в реке, чтобы очистить, а затем влейте Воду Воспоминаний. Поймайте воду, которая появится снизу. Похоже, что количество воды, которое можно использовать за один раз, не ограничено, так что мне следует подготовить хорошее количество.

Затем помолиться над этой водой... придать ей силу.

- Дыхание богов, рассеивающее зло. Даруй святую силу этой воде.

Создается легкий ветерок, свет падает с небес, и вода светится, превращаясь в простую святую воду. Это эффект молитвы священника. Поэтому мне не нужно использовать никаких навыков.

[Материал] Простая святая вода Редкость: Нет Качество: S+

Вода с силой богов, созданная молитвой священника.

Имеет сильный святой атрибут.

Это первый S+. Какое сложное чувство... Я просто промыла почву водой, подождала, пока вода просочится, и помолилась. Не знаю, могу ли я назвать это продуктом.

На зелье воскрешения влияло название и другие факторы, так что это может быть похоже. Проверить это самостоятельно невозможно. Мне понадобятся другие священники, чтобы принять участие в проверке, так что это будет не просто.

...Ну, раз я не планирую его использовать, я могу оставить его в церкви. Я не могу использовать его для приготовления пищи, но я могу отдать его господину Эрцу. Я раздам немного группе ремесленников, а остатки принесу в церковь. Они сами найдут ему применение. Ремесленники будут счастливы просто от того, что у них будет больше вариантов материалов.

- Доставка.

- Что? ...принцесса?

- Это святая вода.

- О. Я посмотрю, что можно с ней сделать.

- Тогда я пойду и дам немного господину Дантелю и остальным.

- Конечно. Я что-нибудь придумаю.

Я даю немного святой воды господину Эрцу, господину Дантелю, госпоже Примуле, госпоже Салют и госпоже Нефрит.

Остальное отправляю в церковь.

- Это для госпожи Люсианы?

- Я принесла святую воду, которую сделала, у вас есть место, где ее хранить?

- Тогда сюда.

Я могу назвать это либо организацией инвентаризации, либо избавлением от бессмысленного инвентаря, поэтому я оставляю это без оплаты. Однако, если они попросят меня сделать это в будущем, я возьму оплату за это, как за просьбу.

- Качество...отличное. Пожалуйста, разместите его здесь. Мы позаботимся об этом.

После проверки качества я кладу воду в пустое место в задней части комнаты.

Мне сказали, что они не могут оставлять мелкие детали на мое усмотрение, поэтому я оставляю это на усмотрение священника.

Приятно иметь действующую должность, которая в большинстве игр игнорируется. Это добавляет ощущение RPG. Проблема в том, что она ограничивает ваши действия, но это нормально в играх. Боритесь со спецификациями.

- Сегодня нет сфер?

- Я отключила их... но было бы лучше, если бы они были?

- Да... Если вы идете в другую церковь в этом наряде, наверное, лучше, чтобы они появились.

Короче говоря.... это выбор между двумя крайностями: иметь дело с неприятностями со стороны верующих из-за дизайна и цвета наряда, или быть избегаемым из-за сфер!

- Можно считать, что для королевских особ и знати одеваться подобающим образом - это вопрос манер. Это мера, позволяющая избежать ненужных конфликтов. Если одеваться так, чтобы четко заявить [Я дворянин!], становится ясно, как к ним следует относиться с самого начала.

Рыцарь должен выглядеть как рыцарь. Священник одевается как священник. Другими словами, униформа и рабочая одежда. В аристократическом обществе, где иерархические отношения строги, удобнее одеваться в соответствии со своим положением, чтобы сохранить мир.

Да, действительно. Было бы неприятно, если бы вы думали, что разговариваете с простолюдином, а оказалось, что это дворянин, и он на вас рассердился.

- Есть те, кто выдают себя за богатых купцов, но люди, которые могут украсть у них, похоже, знают об этом, так что это не часто становится проблемой.

Именно полукровки доставляют больше всего хлопот.

Самый простой способ определить положение и род занятий человека... это одежда. Униформа.

У меня нет планов менять это снаряжение. Что касается одежды, это просто измененная версия жреческой мантии. Проблема в изменении и цвете... фактически всего. Золотой, черный и белый - цвета главного и вице-богов. Это цвета, которые носят жрецы на важных церемониях. И он выполнен в канцелярском стиле. Из-за этого людям трудно судить о нем.

Без активного эффекта навыка я выгляжу неотличимо от обычного человека. Если я собираюсь и дальше носить этот наряд, лучше использовать эффект, чтобы избежать неприятностей.

[ Незнакомое лицо, новичок? Новичок в измененном халате таких цветов? ], поэтому они

обращают внимание. Потом выясняется, что это Внешний, простите за это.

Наверное, это доброта, чтобы было легче понять.

Однако этот эффект возникает, когда активна [Сфера сотрясающей плоти]. Это автоматический навык контратаки. Я не уверена, будет ли этот навык атаковать людей, столкнувшихся со мной в городе. Если да, то мне придется это отключить. Если нет, то лучше его включить. Переключение довольно хлопотно.

- Я оставлю его включенным. Я выключу, если дети будут плакать.

- Фуфу, ты предпочитаешь, чтобы ребенок улыбался, чем проходить через дополнительные проблемы?

- Да. Чтобы дети не плакали, нужно, чтобы ты понимал. Если тебе это не нравится, не стесняйся не соглашаться.

Внешних людей изолируют из-за их размеров и способностей. Выглядеть опасным - довольно убедительная причина.

Я довольно хороший человек. Да.

- Дети, вероятно, будут в порядке. Разве они не привыкнут к этому?

- Я не могу отрицать, что...

- Дети очень честны.

Поболтав немного, пора идти.

Мероприятие только что закончилось, и сегодня будний день после школы, поэтому мне хочется неспешно прогуляться.

- А, Оне-сан!

- Принцесса!

- Оне-сан!

Дети-резиденты пришли посмотреть на меня.

Они такие милые. Я поглажу их по голове.

- Вы знаете. Там драка!

- Драка? Кто?

- Посторонние искатели приключений.

...Значит, они из-за чего-то дерутся. Дети ведут меня туда, где в зону действия 3D-карты попадают ссорящиеся игроки.

Это между игроками, так что я оставлю это. Если бы это касалось Резидента, я бы вмешалась, но если это между игроками, я могу оставить все как есть. Если возникнет проблема, ГМ вмешается.

В данном случае правильнее всего будет уйти с детьми. Гораздо более осмысленно иметь дело с детьми.

Я в этом не участвую и не собираюсь вмешиваться. Лучше не тратить время.

Давайте оставим разборки между игроками другим игрокам. Это опасно, поэтому мы не будем подходить.

Я разговариваю с детьми во время прогулки, немного играю с ними, а затем прощаюсь через положенное время. Игра с детьми - это потеря времени.

Я отправляюсь в Союз торговцев, чтобы купить зелья благословения и еду.

После улучшения титула благословения качество зелий благословения стало S. Время действия возрождения сократилось с 10 минут до 8. Это хорошо.

Если и есть проблема, то она заключается в том, что уровень навыка [Алхимия] больше не повышается. Он вообще не повышается. Как и ожидалось от производственного навыка в ММО. Уже почти октябрь, но, возможно, в следующем году этот навык станет третичным.

Крафтеры должны быть мазохистами, иначе производственные профессии вымрут, но так оно и есть. Я буду продолжать в том же духе.

<http://tl.rulate.ru/book/40339/2332774>