

Глава 82. Танец мертвецов.

После распределения группы остались только Селия и Талея, и, услышав о том, что завтра может появиться сильный враг-нежить, Талея отправилась в свою комнату, чтобы пораньше лечь спать.

(Примечание: Для клана эльфов не хватает места, поэтому Талея остановилась в боковой комнате домика королевы)

Теперь, предоставленная самой себе, Селия легла на свою большую кровать, а затем вошла в пространство сознания.

– Система! Я здесь, чтобы вытянуть еще одну хорошую карту, на этот раз я хотела бы усилить Вайта или получить посох для моего скелета заклинателя.

[Система: Повторюсь, эта система не вмешивается в вероятность наград, все награды разыгрываются случайным образом.]

– Эй-эй-эй, снова надменность, если ты так говоришь, так тому и быть, я все равно хочу длинный лук или посох, просто говорю тебе заранее.

Сказав это, Селия преобразовала 100 кристаллов смерти, после чего серые кристаллы смерти превратились в черный туман, который хлынул на главный алтарь.

[Система: Преобразование кристаллов смерти*100, получение силы тьмы 1007.]

– Давай, десять раз подряд.

[Система: Вознаграждения разыгрываются, пожалуйста, подождите...]

Как только прозвучал звуковой сигнал, 1000 очков Силы Тьмы были списаны, а затем одиннадцать подвешенных карт появились на Главном Алтаре Тьмы.

И Селия прикрыла глаза в самом начале и сказала.

– Это... ничего страшного, если нет лука и посоха, просто дай мне случайный чертеж здания другой технологии, и я не буду возражать, по твоим словам, все в интересах хозяйки.

[Система: раскрывать ли вознаграждение.]

– Флип-флоп, давай.

Сказала Селия нетерпеливо, и затем карты были перевернуты одна за другой.

[Система: Получение драгоценных камней опыта (Первый уровень)*1]

[Система: Получение драгоценных камней опыта (Первый уровень)*1]

[Система:]

Услышав звуковой сигнал награды, выражение лица Селии постепенно застывало.

Через минуту, глядя на десять драгоценных камней опыта (1 уровень) и бутылку зелья выносливости (1 уровень), которые появились, Селия не знала, что сказать.

– Правда, не надо так шутить.

Сказала Селия, сохраняя улыбку и преобразуя Кристаллы Страх*90 и Кристаллы Смерти*10 в Силу Тьмы.

– Я доверяю своей системе, не подведи меня, еще десять раз подряд.

Спокойно сказала Селия, и следующий звуковой сигнал был...

[Система: Полученный драгоценный камень опыта (Первый уровень)*1]

[Система:]

К концу Селия не могла удержаться, чтобы не взорваться.

– ***, ты закончила, материал, над которым я так усердно работала, не для того, чтобы ты так играла!

[Система: Полученный драгоценный камень опыта (второй уровень)*1]

– Ты все еще будешь продолжать, я... подожди, что-то кажется другим.

Сказав это, Селия подумала, что после того, как получила Драгоценные камни опыта (первого уровня) и бутылку зелья выносливости (1 уровень), она посмотрела на Драгоценный камень опыта (второго уровень).

Держа его в руке, этот драгоценный камень был немного тяжелее и ярче, чем другие драгоценные камни опыта, так сказать...

[Система: Драгоценный камень опыта (второго уровня), после его использования вы получите больше опыта.]

–, ага.

Селия усмехнулась, затем она преобразовала последние из своих Кристаллов Души*90 и Кристаллов Смерти*10 в Силу Тьмы.

– В последний раз, Система!

[Система: Я ваша вечная слуга.]

– Действительно, в последний раз прошу, не играйся со мной! Десять раз подряд!

[Система: Вознаграждения разыгрываются, пожалуйста, подождите...]

[Система: Полученный драгоценный камень опыта (Первый орден)*1]

[Система:]

Какая знакомая сцена, какое болезненное понимание!

Наблюдая за переворачиванием карт, Селия чувствовала только, как сердце обливается кровью.

Это был тот же набор, что и раньше, тот же привкус, что и раньше, одиннадцать драгоценных камней опыта (первый уровень).

– Забей, я чувствую себя... эмм... как человек, которому не повезло улучшить снаряжение, оборудование или что-то еще.

Селия, кажется, смирилась со своей участью, выпадение трех раз подряд точно гарантировано, разве не сказано, что вероятность выигрыша снаряжения и оборудования составляет десять процентов, тридцать три раза разумно должно быть 3,3 а, тогда 2,3 не хочешь, давай один а!

Это не имеет никакого смысла с точки зрения науки о вероятности!

– Я подозреваю, что ты положила в этот призовой фонд драгоценные камни опыта только для того, чтобы обмануть меня!

К Селии вернулась подозрительность, и система, что не удивительно, не собиралась обращать на нее внимания.

[Система: показывать ли гарантированное вознаграждение.]

– Фух, забудь об этом... открой его, представь себе, столько драгоценных камней опыта достаточно для того, чтобы я улучшил свою силу, без потерь, ну, это довольно выгодно, определенно без потерь!

Так Селия утешала себя в своем сердце.

30 камней опыта, включая второй уровень, это очень много камней опыта, это очень много камней опыта.

Сказав это, Селия небрежно обменяла карту Драгоценный камень опыта (1 уровень) на гарантированную награду, иногда эти зелья все-таки бывают полезны.

[Система: Получена гарантированная награда, открыта награда Алтарь Смерти.]

– Хммм!!!

Если посмотреть на замененную гарантированную карточку, то фиолетовый череп на обратной стороне бросался в глаза.

Фиолетовая карта!

[Система: Награда в виде навыка.]

– Навык!

[Система: Получен камень навыка - Танец мертвецов (второй уровень)]

[Танец мертвецов (2 уровень): используйте пять кристаллов смерти, выберите круглую область диаметром десять метров, чтобы выпустить "Танец мертвецов", каждый труп в области будет превращен в скелета 12 уровня, максимум десять скелетов будут призваны, скелеты будут существовать в течение тридцати минут, скелеты не будут занимать незанятые места нежити, скелеты получают бонусы к навыкам и эффектам снаряжения. Скелет получает бонусы к навыкам и снаряжению и имеет интервал высвобождения 30 минут.]

(Примечание: Навыки могут быть улучшены, и улучшение навыков может значительно повысить их эффективность)

Карты кладутся в руку, а затем одиннадцать карт превращаются в десять драгоценных камней опыта (первого уровня) и серый шестигранный кристалл.

[Драгоценный камень навыка (фиолетовый, второй уровень): используется для приобретения навыка "Танец мертвецов (второй уровень)", ограничен "Хозяйкой".]

– Навык! Улучшаемый навык! Навык, который можно улучшить, который ограничен только моим использованием!

Если он ограничен только для себя, то какой смысл его не использовать?

[Система: Использован камень навыка, получен навык - Танец мертвецов (2-й уровень).]

После звукового сигнала в характеристике навыков Селии появился "Танец мертвецов".

– Значит, ты все еще любишь меня, система.

Система не ответила Селии, но, глядя на другие драгоценные камни опыта в своей руке, она долго думала, как их использовать.

– Половину из них я могу использовать, ну, и большой тоже, а остальное разделить между воинами-скелетами низкого уровня.

С этими словами Селия сначала достала четырнадцать драгоценных камней опыта и решила их использовать.

[Система: Уровень +3, +1 к управлению нежитью.]

–Тогда используй вот этот.

Достав камень опыта (2 уровень), Селия решила использовать его.

[Система: повышение уровня на 2, умение управлять нежитью +1.]

– Черт, драгоценный камень опыта (второго уровня) повышает на два уровня!

Селия была ошеломлена, после чего ее уровень достиг 19, не хватало только последней

ступеньки, чтобы преодолеть отметку 20-го уровня.

Выйдя из пространства сознания, Селия была по-настоящему довольна. Пятнадцать драгоценных камней опыта (1-го уровня) она распределила поровну между пятью воинами-скелетами низшего уровня, и после их использования все они поднялись на один уровень.

Самый низкий уровень воинов-скелетов теперь был 12, а самый высокий - 18, в то время как их средний уровень поднялся до 16.

Вместе с бонусом от снаряжения Селии и бонусом от навыков Блэка, групповые боевые способности этой армии воинов-скелетов полностью подавили солдат Империи Ариэлла.

И это добавило еще несколько дополнительных гарантий для завтрашнего поиска "источника".

<http://bllate.org/book/16040/1430752>