

~Дзынь~

~Дзынь~

~Дзынь~

~Дзынь~

Юу- *Грюк* Заткнись уже!!!

Будучи разбуженным постоянным звоном в голове, я явно был не в лучшем настроении.

Ю - Что это за звон?

[Хозяину рекомендуется покинуть Небесный мир. Хост уже проспал два часа, а родители Хоста вот-вот проснутся].

Следуя предложению системы, я вышел из своего Небесного мира и пробрался обратно в свою комнату, прежде чем мама с папой успели нас разбудить. Утро прошло как обычно: проснулись, почистили зубы, умылись, посмотрели утренние мультфильмы, позавтракали и поехали в школу.

Когда мы приехали в школу, меня встретила бодрая Ирина и разделила нас с Исеем, так как у нас были разные классы. Хотя мне хотелось проверить весь свой лут, который я получил рано утром, я все же сосредоточился на том, что должен был сделать раньше. А это было завершение квеста, который я получил накануне и который заключался в том, чтобы завоевать доверие учителей и персонала.

Скажу честно, мне потребуется время, чтобы завоевать их доверие, потому что 1) мне всего 7 лет и 2) некоторые учителя здесь довольно строгие. Так что я провел свой школьный день, будучи настолько напористым, насколько мог, пытаюсь завести друзей и казаться окружающим идеальным учеником.

У Ирины тоже было много подруг ее возраста, но она никогда не отходила от меня больше чем на 2 метра. Только если я не ходил в туалет. Люди начали думать, что мы родственники, но когда мы отрицали это, на нас смотрели с удивленным выражением лица.

К концу дня я уходил из школы, попрощавшись с Ириной, и с глупой улыбкой не только папы, но и Исеея. Вчера он спросил папу, что значит "невестка", и весь оставшийся день после этого был с папой. К счастью для меня, он знает, что нельзя надо мной подшучивать, потому что, хотя я и был добрым старшим братом большую часть времени, он никогда не смог бы победить меня в "игровой" борьбе.

Когда мы вернулись домой и все улеглось, я сел в гостиной с книгой. С точки зрения других людей, я читал, но только я знал, что смотрю на интерфейс своей системы.

Ю - [Система, что с этим навыком [Мрамор реальности], почему он на 0, я даже не могу понять, как его использовать]?

Дзынь [Навык [Мрамор реальности], как сказано в описании, основан на состоянии сознания хозяина. В настоящее время навык равен 0, потому что Хозяин не использовал никаких [Слов Силы], чтобы помочь сформировать мрамор реальности. Как только [Слова Силы] будут влиты в заклинания навыка, навык можно будет использовать].

Ю - [Понятно, но почему этот навык назван именно так. Разве оно не должно быть другим, поскольку концепция мрамора реальности заставляет его называться по-другому?]

Дзынь [Хозяин прав, но система организовала все таким образом, чтобы Хозяин лучше понимал используемые способности. Это может быть показано многими способами, один из которых заключается в том, что навыки Хозяина названы в честь других навыков, которые похожи или одинаковы с навыками, известными Хозяину ранее].

Ю - [Это полезно, но как мне создать свой напев? Разве они не должны иметь какой-то глубокий смысл. У меня нет ничего подобного].

Дзынь [Простой Хозяин может использовать некоторые слова силы, основанные на других, чтобы помочь Хозяину в создании Мрамора Реальности. Однако, если слова скопированы с чужого песнопения, то это повлияет на Мрамор Реальности Хозяина. Имейте в виду, что с помощью этой системы у хозяина может быть только один Мрамор Реальности, и он не будет отличаться от заданного пути после создания].

Ю - [Отлично! Установите напев заклинания Мрамора Реальности как напев лучника Эмии из Fate/Stay Night: Unlimited Blade Works. Я помню, что в прошлом смотрел видео на ютубе, в котором четко объяснялось значение этих слов, а также сила его Мрамора Реальности].

Дзынь [Начинаю процесс создания напева, повторяя его и смысл, заложенный в него системой].

Мысленно произнося напев, я запомнил слова лучника Эмии и передал их системе. После этого я получил уведомление о том, что мой навык [Мрамор реальности] сменился на [Неограниченные работы клинком] и повысился до удивительного уровня: 10 {A/N: Максимальный уровень, если вы забыли}.

Юу - [Почему мой навык достиг максимального уровня? Я не понимаю?]

Дзынь [Хозяин понял значение и силу, стоящую за концепцией песнопения Хозяина, что привело к овладению навыком, не оставляющим места для текущих улучшений. Единственный способ изменить это - через способ обработки Хоста сейчас и в будущем].

Я улыбнулся такому развитию событий, а затем перешел к вопросу, который был почти забыт. Это был мой [Напев зачисления в рыцарский орден]. Из того, что я узнал из системы, это был напев, который я произносил, когда планировал сделать кого-то своим слугой.

Я также узнал, что если человек стал моим слугой, то единственным выходом из рабства является смерть. Когда слуга умрет, части слуги, которые я ему дал, вернуться ко мне, и я смогу получить нового слугу. Хотя я мог понять причину этого, меня все равно беспокоило, что система думает, что я брошу слугу, если он просто умрет.

Если я планирую сделать кого-то своим слугой, я хочу, чтобы он был тем, кто будет следовать за мной всю мою жизнь. Однако я не планирую, чтобы они всегда были со мной, я бы предоставил им свободу действий в их жизни и звал бы их только тогда, когда они нужны. Вместо слуги я также хочу, чтобы они стали моими друзьями и семьей.

Когда я попросил посмотреть напевы, система ответила следующее:

Дзынь [Ведущий должен создать песнопение, призом за квест было только право на создание песнопения, а не само песнопение. Система позже оценит качество песнопения и определит, достойно ли оно быть использованным в качестве основы рыцарского ордена Хозяина].

Не знаю, ожидал ли я этого в глубине души, но меня это не смутило. Следуя тому, как я создавал напев для [Unlimited Blade Works], я использовал напев из серии Fate. Я помню, что пару раз смотрел Fate/Zero и Stay Night, и мне понравились некоторые из их песнопений. Немного изменив выбранный мной напев, я отправил его в систему. Он был принят, и в качестве дополнительного преимущества.

Дзинь [Поздравляем! Ведущий получил квест]

[Призыв ордена -

Пришло время, и король находится на грани коронации. Король должен заручиться поддержкой своего рыцарского ордена, постройте алтарь, который станет местом встречи и созыва рыцарского ордена.

Задание 1: Постройте алтарь на своей частной земле, который станет местом сбора рыцарского ордена.

Задача 2: Постройте тронный зал на вершине алтаря в знак благородства.

Задача 3: Укрепите свое тело, чтобы пробудить свою истинную расу.

Задача 4: Пробудите свою Изначальную Линию Крови, которая затем будет использовать Изначальные энергии для проведения ритуала посвящения в рыцари.

Награда:

- 1) 1х Изначальный Трон
- 2) 2х статуи Правителя
- 3) 4х статуи сабли
- 4) 4х статуи Кастера
- 5) 4х статуи берсерка
- 6) 16х статуи Авангарда
- 7) [Орден рыцарей] Функция системы будет разблокирована]

Мне даже не хотелось спрашивать об этом квесте прямо сейчас, поэтому я временно пообещал себе, что проверю его в будущем. После того, как прошло достаточно времени, я сосредоточился на функции системы [Подземелье].

Ю - [Какова цель этой функции?]

Дзынь [Функция [Подземелье] позволяет Хозяину создать подземелье, где Хозяин может улучшить как навыки, так и тело].

Дзынь [Вы хотите войти в подземелье:

Природные подземелья:

- Луг (низкоуровневые кроличьи монстры)
- Джунгли (низкоуровневые монстры дикой природы)
- Болото (низкоуровневые монстры-амфибии)

- Океан (водные монстры среднего уровня)

- Вулкан (огненные монстры среднего уровня)

Другие подземелья:

- Кладбище (низкоуровневые монстры-нежить)

- Пещера (низкоуровневые человекоподобные монстры)

- Лабиринт (уровень соответствует уровню хозяина, в зависимости от типа монстров).

Имейте в виду, чем сильнее становится хозяин, тем сложнее будут подземелья].

Ю - [Пока что воздержусь от похода в подземелье, я пойду туда позже сегодня].

Прошлой ночью я почти не спал, и хотя это не сильно повлияло на меня, мне все равно понравилось ощущение хорошего ночного отдыха. Вместо того чтобы сразу бежать в подземелье, я хотел вздремнуть, чтобы освежить свой разум.

---- Позже ночью ----

Когда все уснули, я, как обычно, выскользнул из дома и спрыгнул на крышу. Как только я заметил, что берег чист, я запустил систему и выбрал подземелье Луга.

Как только пошел обратный отсчет, я оказался посреди луга. Отыскав поблизости врагов, я запустил свое чувство духа и направился к первой цели.

[Лихой кролик]

[Уровень: 3]

[Кролик, у которого одновременно твердая голова и сильные ноги. Удары головой могут вызвать сотрясение мозга].

Дзынь [Поздравляем Хозяин получил навык [Аппраксия]]

[Аппраксия] (Активный) Lvl:1 [Max Lvl: 3]

Активный эффект: Позволяет хозяину видеть информацию о предмете или человеке (Уровень 1: Позволяет оценивать обычные предметы и людей, Уровень 2: Позволяет оценивать духовные предметы и нечеловеческих существ, Уровень 3: Позволяет оценивать существ и предметы уровня бога).

Наслаждаясь послевкусием от приобретения нового навыка, я на мгновение приостановился, прежде чем снова сосредоточиться. Моя цель знала, что я здесь, и заняла боевую позицию. Это был первый раз, когда я собирался вступить в бой, в котором один из участников умрет, но я совсем не выглядел испуганным.

Свуш

Свуш

Каждая из сторон устремилась навстречу друг другу, и битва началась.

Той ночью в подземелье была найдена небольшая гора мохнатых трупов с измученным ребенком.

Имя: Ю Хёдоу

Раса: Псевдочеловек (фальшивый) / Первобытный (запечатанный)

Кровная линия: Первобытная родословная

Титул: Убийца кроликов

Уровень: 12 -> 27

Системные очки (SP) - 1,392

Очки статов - 60 -> 105

Сила - 10

Выносливость - 15

Ловкость - 15

Интеллект - 20

Удача - 18

{A/N: Его статьи не выросли, потому что он сражался, используя только свои навыки и не полагаясь на высокие статьи. Да ладно, давайте будем честными, не так уж и сложно заставить кролика замолчать}.

Энергетические резервы:

Мировая Сила: 10,000

Мана: 287,271,927

Энергия природы: 100,298,289

Пространственная эссенция: 100,000

Навыки:

Спокойный разум, параллельные мысли, ястребиный глаз, медитация, сопротивление боли, усиление, ближний бой, фехтование, трехмерное движение, чувство духа, изменение времени, лидерство, космическая магия, неограниченное количество работ с клинком, оценка.

<http://tl.rulate.ru/book/27489/575274>