

Ну, возможность есть их будет ловушкой... Иначе было бы неинтересно. С учетом сказанного, разве [Идентификация] не решит проблему?

- [Идентификация] полезна, но не абсолютна...

- Есть предметы, которые не известны в целом, о них мало информации... Например, в случае с травами, тебе нужен навык типа [Смешивание], чтобы увидеть подробную информацию.

- В случае с мясом монстров мы не знаем, можно ли его есть, а некоторые не выпадают, если у тебя нет навыка [Кулинария].

- Понятно. Значит, тип распределения ролей...

- Возможно, на это влияет и уровень мастерства.

Мы неторопливо отдыхаем на пляже ночью. О, кто-то ловит рыбу. Морепродукты, хм? Рыба на гриле звучит неплохо, и сашими тоже. Есть также моллюски.

Поговорив немного, господин Мусасаби и господин Норберт вернулись в город.

- Как поживает ваша группа, Томо?

- Мы участвуем в Западе, но нам приходится нелегко.

- Запад, да? Госпожа Мид сказала, что статусные недуги суровы.

- Прямо сейчас, мы делаем все возможное с нашими группами, иногда обмениваясь информацией.

- Понятно. Сама дорога на восток была легкой, но статистика врагов высока.

- Похоже, от лошадей и птиц убежать невозможно. Восток суров без базовой боевой мощи.

Все они - животные, обитающие в лесу к востоку от стартового города. Животные имеют высокий уровень выживаемости и упорны. Насекомые и животные одного уровня совершенно разные, поэтому в зависимости от вашего телосложения ваши охотничьи угодья будут меняться.

- На севере до третьей зоны все просто, но в третьей зоне mobs начинают использовать магию огня и земли. Говорят, что если попытаться пройти в спешке, то можно легко погибнуть.

- Черепахи, да?

- Да. У них высокая защита, но они медленные, но потом они вдруг начинают использовать магию. Похоже, с ними проще сражаться на близком расстоянии.

Судя по всему, на досках... все делится информацией о районах с городами, но рекомендуют держать в секрете информацию о других районах. Если вы хотите насладиться приключением,

переместитесь из области с городами в неизвестную область.

Согласно расследованиям, районы без городов имеют гораздо меньше безопасных зон. Ну, это же неосвоенные земли, не так ли? Конечно же, там нет безопасных мест - таково сообщение разработчиков.

В некотором смысле, событие на выживание в этот раз - это учебник, как действовать, когда вы удаляетесь от городских маршрутов. Они сказали, что на территории события нет безопасных зон, поэтому нам нужно создать базу и по очереди нести вахту? Звучит рискованно для групп с небольшим количеством участников.

- Теперь нам пора возвращаться.

- Уже так поздно? Прошло довольно много времени.

- Мы здесь уже почти пять часов.

На создание скриншотов ушло довольно много времени, но, думаю, это нормально. Я меняю экипировку на свою обычную и возвращаюсь в город.

Стоит ли мне продолжать читать книги? Скоро я должна достичь навыка второго уровня.

- Ну, спасибо за сегодняшний день!

- Да, и тебе спасибо.

Мы расстаемся у портала Инбамунта. Я прыгаю в Стартовый город и иду в библиотеку.

[[Лингвистика] достигла 30-го уровня. Получено 2 очка навыка.]

[[Лингвистика] достигла предела уровня, разблокирована [Магическая лингвистика]]

[Магическая лингвистика]

Знание магического языка, используемого в магических кругах. Магический язык до сих пор таит в себе множество загадок.

Все неистовствуют по этому поводу, думая, что если они расшифруют его, то смогут не только упорядочить ваши заклинания, но и создать новые.

Шесть очков навыка, не так ли? Я беру, конечно.

[[Магическая лингвистика] была получена. [Настройка магии] была разблокирована.]

Хнн?! Помогите... ПОМОГИТЕ...

[Настройка магии]

Позволяет настраивать каждое заклинание по своему вкусу.

Сражаясь с настроенными заклинаниями, вы можете в дальнейшем использовать впечатления и стиль боя, чтобы изменить их еще больше по своему вкусу.

Если вы измените заклинание настолько, что другие люди смогут его четко различить, оно обязательно произведет впечатление на этого человека.

Переключить кастомизацию можно в любое время вне боя.

На самом деле, эту систему лучше всего использовать в сочетании с попытками применить ее в бою...

Хм...

Насколько сильно вы можете изменить заклинания... зависит от [Магической Лингвистики]? Для изменения статов, вероятно, необходим интеллект.

Основные направления кастомизации - это... [Одиночный удар], [Множество ударов], [Экономия энергии] и [Специальные] - вот эти четыре. Таким образом, они делятся на категории, ориентированные на силу атаки, время восстановления, расход манны и спецэффекты. Описание немного отличается для защитной магии, но содержание более или менее то же самое.

Правильно было сделать упор на [Лингвистику], которую я не смогу поднять во время события на выживание. Спасибо, собаке Тиндалоса.

Теперь я должна заняться настройкой направленности прямо сейчас.

Одиночный удар: Сила атаки, Усиление основного эффекта.

[Исцеление], [Зачарование], [Копье], [Соппротивление], [Взрыв].

Множественные удары: Уменьшение продолжительности действия. Снижение времени повторного использования.

[Стрела], [Взрыв].

Экономия энергии: Уменьшение использованной манны.

[Выстрел].

Специальный: Усиление вторичных эффектов.

[Шар], [Ночное зрение], [Волшебная ракета].

Это должно быть все?

Меня больше всего интересует Специальное. В случае атакующей магии, она фокусируется на дополнительных эффектах. В случае защитной магии - на вторичных эффектах. Скорее всего, в

случае заклинаний типа [Шар], он усиливает эффект падения. Ночное зрение получает увеличенную продолжительность. Магическая ракета получит улучшенное наведение... это то, на что я надеюсь, поскольку я установил ее как Специальную.

Остались только... [Секреты некроманта] и направленность [Пространственной магии].

Одиночный удар: Сила атаки, Усиление основного эффекта.

[Назначение жизни], [Привилегия].

Множественные удары: [Уменьшение продолжительности действия]. [Уменьшение времени повторного использования].

Сила преобразования.

Экономия энергии: Уменьшение использованной манны.

[Расширение инвентаря], [Пространственный щит], [Защитная сфера].

Специальное: Усиление вторичного эффекта.

[Некромантия], [Ядовитый плод], [Кожа медузы].

Это должно быть все. Я не смогла настроить [Темный ритуал] или [Некропризыв]. Также невозможно было подстроить [Магические способности].

Я приобрела [Кожу Медузы] на 25-м уровне [Секретов некроманта]. Это вспомогательная магия, которую я могу наложить на выбранную цель. В течение определенного времени, когда поддерживаемая цель получает атаку ближнего боя, она окаменеет с определенной вероятностью. Было бы неплохо, если бы вероятность и эффект улучшались при специальной настройке...

Что касается [Пространственной магии], ну, да.[Гравитация], все идет к экономии затрат. Вы, ребята, слишком затратные, и я не могу вас использовать...

В отличие от настройки навыков, мне не обязательно пробовать это сразу, но я надеюсь... это даст эффект.

Сейчас самое время для ужина.

Закончив с ужином и прочими делами, я отправляюсь к мастеру... но перед этим давайте заглянем в профсоюз.

Хм... хм, если я хочу купить, то лучше сделать это сейчас. Я получаю четыре магических камня от средних врагов. Выхожу из союза и сначала использую [Обработку магических камней], затем [Совершенствование магических камней], чтобы создать Огромный магический камень.

- Привет.

- Это ты.
- Я принесла Огромный Магический Камень.
- Хух... я должна сделать его?
- Пожалуйста, сделай.
- Тогда подожди здесь.

Я передаю ей огромный магический камень, который я сделала чуть раньше.

Как и ожидалось от магазина, товары, которыми она торгует, действительно разнообразны... Здесь есть лекарства от простуды, зелья, веревки, кирки, лопаты, ленты и так далее.

- Это последнее ядро расширения.
- Большое спасибо.
- Немного жаль, что с тобой совсем нет проблем, но это хорошо, что ученица талантлива.
- Базовые рецепты и информация о контроле магической силы были чрезвычайно полезны, ты знаешь?
- Обучение обычно требует, чтобы ученик жил вместе с мастером, и занимает много лет. Чужие люди растут слишком быстро.
- Кстати говоря, а нет ли здесь Алхимического набора среднего уровня?
- Нет. У тебя уже есть алхимические круги. Остались только знания и навыки.

Принимая это во внимание, Алхимия имеет довольно низкие требуемые инвестиции для наборов, не так ли? Однако взамен приобрести ядра расширения кругов совершенствования довольно сложно. Но ядра расширения нужны только для снятия ограничения качества, и если ты делаешь предметы среднего качества, то проблем не будет...

- Ах да, ты можешь сделать лекарство от простуды?
- Конечно, умею. Ты же меня научила, в конце концов.
- Наступает сезон простуд, помоги мне немного.

[[Пополнение запасов] Квест начат...]

[Пополнение запасов]

Нельзя назвать что-то домашним лекарством, если оно постоянно отсутствует на складе. Необходимо готовить лекарства, чтобы они были готовы к использованию в любое время.

Сделайте лекарство со вкусом и доставьте его. В зависимости от количества изготовленных товаров награда будет меняться.

Проситель: Меган

Награда за выполнение: Увеличение симпатии жителей Стартового города.

- До какого срока?

- Все в порядке, если ты успеешь за 28 дней. Я же не на пределе своих возможностей.

Ограничение по времени было добавлено в квест.

Стоимость материалов, очевидно, покрывается по установленной цене при доставке, поэтому нет необходимости сильно беспокоиться об этом. Это городские запасы, так что высшее руководство покроет их.

Я считаю это признаком того, что мне доверяют настолько, что оставляют товары городского склада мне. Для меня не удивительно, что некоторые квесты начинаются с условия «симпатия».

Давайте сразу же переместимся в Брейурих на западе и будем заниматься ремеслом, пока не придет время спать.

- Тогда я приду снова, как только сделаю их.

- Убедись, что все они - С.

- Поняла.

Выйдя из магазина мастера, я спрыгиваю со статуи на центральной площади на запад и направляюсь в магазин трав.

- Добро пожаловать.

- Могу я получить цветы бузины, куркуму, базилик, корицу, жасмин и одуванчик?

- Может быть, вы аптекарь?

- Нет, я алхимик. Госпожа Меган попросила меня помочь с пополнением запасов.

- Ааа, так уже сезон. Пожалуйста, подождите минутку.

Обычное лекарство от простуды требует Оливы, поэтому, чтобы получить ее, мне нужно ехать на юг... Ну, хорошо.

- Я заставил вас подождать. Пожалуйста, берегите себя.

- Да, до встречи.

- Спасибо за ваше покровительство.

Поскольку я уже прошла на запад, давайте зачерпнем немного воды, чтобы пополнить мои запасы. Я очень много использую ее.

Теперь давайте усердно приготовим лекарство и ляжем спать.

<http://tl.rulate.ru/book/40339/1972041>