«Пожиратель проклятий* (классовая пассивная способность): те, кто обладают этой способностью, могут очищать темные миазмы проклятий, превращая их в ману. Мана не имеет ограничений или фиксированного количества – но также больше не восстанавливается естественным образом»

- Что за? — Такума почувствовал, как на его лбу вздымается вена. Чем больше он читал об этом классе «Relic Meister», тем меньше ему нравилось. Но он продолжал, несмотря ни на что.

«Также позволяет пользователю получать опыт и ману в процессе очищения проклятий. Повышение уровня этой способности вознаграждает пользователя дополнительным опытом и маной. +5 к живучести и выносливости с каждым повышением уровня».

Такума чувствовал себя менее сердитым. По крайней мере, у этого проклятого класса были некоторые преимущества.

«Охотник на реликвии (классовая пассивная способность): способность определять относительное местоположение проклятых реликвий. В пределах одного метра проклятые реликвии окружены цветной аурой».

«Оценка реликвий (классовая пассивная способность): способность распознавать проклятия на большинстве небольших предметов. Эффективность и получаемая информация возрастают с уровнем».

«Кажется, все это можно выровнять». – прошептал Такума про себя, глядя на свой листинг «Текущие S/A*». Рядом с каждой записью были три пустые звезды, за исключением навыков или способностей, которые он уже приобрел. Рядом с названием раздела стояли слова:

«Очки навыков (SP): 4».

«Время экспериментировать». Он сказал себе.

Если рассуждать логически, то, вероятно, лучше всего было получить силу, необходимую для сохранения жизни. Выживание, Самозащита и, наконец, сила подчинения – именно в таком порядке. – Имея это в виду, он также решил проверить некоторые другие доступные ему навыки и способности.

Вкладка «Общие S / A» Была заблокирована, нажатие на нее выдало ему предупреждение:

«Достигните 3-го уровня класса, чтобы разблокировать общие навыки и способности».

То же самое и с остальными способностями класса – видимо они открывались каждый третий уровень и всего 4 раза.

Это оставило ему семь вариантов, на которые можно было потратить свои очки – навыки и пассивки. Четыре из возможных вариантов были навыками, но поскольку он почти не имел представления о способностях своего класса - он их пока игнорировал. Больше всего его интересовали классовые пассивки:

«Телосложение Мастера (классовая пассивная способность) – снижает эффекты проклятий на 20%. Также даёт дополнительную живучесть (+1 HP) и увеличивает скорость регенерации».

«Жребий судьбы (классовая пассивная способность) – 5% шанс аннулировать эффект проклятия. Работает при снятии проклятия».

«Скрытое благословение (классовая пассивная способность) – Когда вы находитесь под действием проклятий, ваша жизнеспособность и выносливость увеличиваются на 2-10% за каждое проклятие, в зависимости от уровня проклятия».

В частности, его заинтересовали Телосложение Мастера и Скрытое благословение. Хотя Жребий судьбы казался исключительно могущественным, оставлять свою судьбу на волю удачи было не в стиле Такумы.

По одному очку он поставил в Телосложение Мастера и в Скрытое благословение. Когда он приобрел новые способности - сразу же яркая вспышка желтого света на мгновение окутала его.

«Предупреждение! Ваша регенерация здоровья увеличена до +2 за семь секунд»..

У него осталось два очка. Одно он решил оставить в запасе на всякий случай, а последний балл достался его классовой способности «Пожиратель проклятий».

«Curse Eater достиг уровня 2 из 3. + 20% опыта после очищения. + 30% маны, получаемой при очищении»

У него возник соблазн изучить Curse Eater до максимума, потому что это была очень сильная пассивка, но он не знал, понадобится ли ему SP в экстренной ситуации, поэтому он закрыл меню. Исходя из его текущего здоровья (сейчас у него 55 очков), ему потребуется меньше часа отдыха, чтобы полностью восполнить его жизнеспособность. Это было хорошее начало, учитывая, что отдых был единственным требованием для лечения тяжелых ран на его теле.

Тем не менее была одна серьезная проблема, которая его не устраивала. Такума вынужден был признать, что его раздражало то, что, как ему казалось, у него не было доступно никаких навыков нападения. Это затруднило бы игру на раннем этапе, но потом он подумал, что основным методом прокачки здесь будет получение и очистка проклятий. Кроме того, всегда была вероятность, что навыки такого рода попадут в категорию Общие, которая пока закрыта.

Тем не менее, его текущее состояние было плачевным, особенно со случайными ударами молний. Такума знал, что ему нельзя расслабляться, еще многое предстоит сделать. Он закрыл все свои открытые меню, затем проверил свое меню квестов:

«Прокачайте систему проклятий [1 из 3] (Учебное пособие)».

«Осмотрите статую Богини».

«Очистите проклятую реликвию». (Учебное пособие)»

- Хм. Что ж, начнем с самого простого. – сказал он, подходя к Статуе Богини. Как только он подошел ближе, он заметил, что вокруг статуи появился слабый черный контур.

- Это должно быть навык «Оценка реликвий» начал работать – подумал он про себя, когда подошел достаточно близко, чтобы коснуться его.

- Как это изучить? – сказал Такума, решив, наконец, ткнуть статую несколько раз.

«Статуя Богини - статуя, посвященная Богине [0/5]. Излучает мощную энергию. Те, кто молятся у этой статуи, находят в равной степени несчастье и милосердие».

Такума почувствовал, как его кровь закипает. - Разве это не могло быть упомянуто ДО того, как я чуть не умер?» – сказал он сквозь стиснутые зубы.

”Квест «Исследуй статую богини» - завершен”.

«Заработано 100 Системных очков. Проклятая система набрала достаточно опыта для повышения уровня. Хотели бы вы сделать это сейчас? Да / Нет».

- Конечно. – Он ответил, когда нажал кнопку «Да».

«Проклятая система поднялась с уровня 1 на уровень 2. Разблокированы функции карты. Разблокированы мини-карта, карта региона и карта мира.

Интересные предметы (QoL) – улучшено взаимодействие с предметами. Некоторые предметы

теперь имеют слабый белый контур, окружающий их в пределах четырех метров.

Всплывающая подсказка (QoL) – при наведении курсора на пункты меню часто можно получить дополнительную информацию. Это распространяется на реликвии и предметы, просто сосредоточьтесь на них на короткий период времени.

Меню знаний обновлено (2) новыми записями ».

«Это мило. Наконец-то что-то хорошее. – сказал себе Такума, бросившись проверять новые возможности своей карты. Первое, что он заметил, это добавление мини-карты в нижнем левом углу обзора. Он щелкнул значок, чтобы развернуть её, а затем включил функцию «GPS» и нашел себя в центре. Прямо перед его маркером была черная точка, по которой он понял, что это Статуя Богини. Он также заметил оранжевую точку справа от себя.

«Хм. Я ничего не вижу «. – сказал Такума, глядя направо. Он повернулся и сделал несколько шагов только для того, чтобы снова услышать предупреждение:

«Очистить проклятую реликвию [1]: Проклятые реликвии – это объекты невероятной силы, которые были повреждены миазмами. Миазмы – это темная негативная энергия, которая может испортить объекты и формы жизни.

В роли Мастера реликвий вы можете очищать проклятия, принимая их на себя. Во время этого процесса ваше тело естественным образом очистит миазму, превращая её в ману, которую можно использовать для различных целей. Вы наткнулись на свою первую Проклятую реликвию. Хотите её очистить? »

Такума огляделся, сначала немного неуверенно. Игра сломалась? Он не видел никаких реликвий. Прошло еще несколько секунд, прежде чем он заметил слабое тусклое свечение оранжевого света под обломками у своих ног. Когда он посмотрел вниз, над элементом появилась всплывающая подсказка, которая гласила:

«Амулет Богини [Проклятый] – Амулет, созданный последователями Богини. В настоящее время поврежден миазмами.

Эффект проклятия: ???

Продолжительность проклятия: ???»

*Пожиратель проклятий - Curse Eater (название новеллы)

* S/A – Skills/Abilities – Навыки и способности

Тупые аббревиатуры(((

Очень рада, что продолжаешь читать, Булочка :*

http://tl.rulate.ru/book/46657/1128878