

Итак, вот оно... Заголовки.

Почему некоторые мои показатели изменились?

[Эта информация уже была здесь, просто отображается сейчас].

[Вы можете нажать на любой из символов "+", чтобы получить более подробное объяснение того, о чем идет речь. Помните, что объяснение может быть неточным в зависимости от его происхождения].

Я нажал на черту "сила разума".

[Умственная сила

Тип-трейт

Описание: Ваша голова - это бастион вашего существования, ее нужно защищать и поддерживать любой ценой!

Эффекты:

Контроль эмоций: Успокаивает или усиливает ваши эмоции, когда они превышают определенный порог.

Аналитическое усиление: улучшает все механические функции мозга. В том числе память, скорость обучения, рефлексы...

Усиленная защита: Усиливает защиту от атак на разум до определенного уровня.

]

Так вот почему я так легко запоминал вещи, скорее всего, одна из двух моих предыдущих способностей усилила мою память... Но почему она начала работать ни с того ни с сего?

(Она также увеличивает его статьи, отображаемые в окне экрана. Из-за увеличения функций мозга).

[Скорее всего, из-за присутствия *****].

Не очень-то и полезно в этом плане.

[Дисклеймер! Вы получили достижение!]

Что?! Отображение информации? Это так?

[Достижение: Станьте первым, кто сплавит два навыка.

Награда: Навык: начинающий навык слияния Lv0]

Подождите. Это умение кажется бесполезным. Разве система не может уже делать слияния?

[Умение повышает эффективность слияний, а также дает определенный уровень контроля хозяину, некоторые скрытые слияния могут быть достигнуты только хозяином.

Обычно для появления этого навыка требуется 5 слияний].

Значит, это не бесполезно... На этот раз я оказался невеждой.

Но разве речь идет о "новичке"?

[У всех "навыков" есть своего рода "Уровень", то есть они могут развиваться при выполнении определенных условий. Это может быть что-то простое, например, от начинающего до среднего. Или навык может полностью измениться].

Почему у Геймерверс нет уровня? Как и у силы разума?

[Потому что они либо уже имеют максимальный уровень, либо потому, что у них его никогда не было.

Однако они могут измениться в результате слияния "навыков" или при выполнении определенных условий].

Итак.

-Это так круто! Я чувствую себя как в игре!

Я так увлекся своим собственным окном статуса, что не заметил хаоса, который творился позади меня.

Посреди тронного зала люди проверяли всевозможные способности и умения. Некоторые даже набрались смелости и решили сразиться с одним из фиолетовых стражей.

Их судьба была вполне очевидна...

Но, к удивлению, некоторые действительно заставили рыцарей выхватить мечи, чтобы парировать и блокировать удары.

Самым впечатляющим был парень, который достал большую коричневую трость и крикнул:

-РАССТУПИТЬСЯ! РУЙИ БАНГ!

Его энергетический коричневый посох быстро увеличился в размерах и устремился к фиолетовому рыцарю, который небрежно достал свой меч и парировал атаку.

Но он заставил его достать меч, а не просто блокировать атаку лицом вперед.

Однако до сих пор ни один рыцарь не уклонился от атаки... Возможно, именно поэтому они здесь? Непробиваемые манекены для новичков?

(Как в любой ролевой игре...)

Благородный глава смотрел на этого человека с некоторым одобрением. Но о чем он думал, оставалось довольно загадочным.

Я просто сел рядом с шаром и продолжил прокручивать свои способности.

...

Мы забыли обсудить одну важную вещь.

Что означает "Уровень"?

[Ваше "состояние", или, точнее, ваша сила. При ее увеличении повышаются все ваши показатели, а значит, и состояние... Информацию по этому вопросу лучше всего искать вне игры. В связи с ограниченным объемом справочной информации для новичков].

Информация для новичков?

[Механический голос, который вы сейчас слышите, - не что иное, как это. Базовый информационный справочник. У него ограниченная библиотека информации. Хозяину рекомендуется самостоятельно отправиться на поиски новых знаний].

Логично, иначе мы могли бы получить слишком много и быть перегруженными... Или они сделали это таким образом, чтобы мы не могли узнать слишком много о мире?

[Навык: "Геймерверс". Вызывает своего мастера]

???

Это жутко...

[Ваш навык вызывает своего хозяина]

Что вы имеете в виду?

[Некоторые навыки могут обладать личностью и эмоциями в зависимости от их происхождения. Но это невероятная редкость. В случае с хозяином ваш навык обладает лишь механическим мышлением. Скорее всего, оно ищет инициатора].

[Навык: Геймерверс. Вызывает своего хозяина]

-... Черт.

Прежде чем перейти к основному навыку, я хотел проверить эффекты начинающего навыка Слияние Lv0.

(Начинающий навык Слияние Lv0 (пассивный) 1)

Эффекты:

-Увеличивает эффективность слияния "навыков".

-Имеет мизерный шанс обнаружить подходящие навыки для слияния, когда они появляются.

-Имеет мизерный шанс узнать конечный результат слияния умений.

>Добавляет мизерный шанс "критического слияния". Значительно увеличивает конечный результат слияния.

-Критическое слияние немного повышает уровень и качество навыка.

]

Кажется... случайным...

Если мне повезет, то этот навык окажется задницей...

<http://tl.rulate.ru/book/105748/3763239>