

Система имела три способа классификации навыков. Первый метод был через книги навыков, которые сбрасывались демоническими животными, когда их убивали. Это случайный процесс, который зависит от удачи, потому что монстры могут сбрасывать многие вещи, помимо книг умений, таких как предметы, свитки, руды и т. Д.

Модус приказал Адельде убрать этот аспект из каждого убийства, которое выполнит Уилл. Модус сказал, что это затруднение «закалит» юношу и сделает его сильнее. Он также приказал ей сделать карту мальчика и информацию недоступной. Он заставил ее немного изменить систему вокруг Уилла, чтобы сделать его сражения более реалистичными и кровавыми.

Можно пробовать подражать умению из книги умений, если вы делаете это успешно, вы приобретаете навык навсегда, и система будет вознаграждать вас, в зависимости от сложности умения, например, водяной клинок Уилла. Это очень распространенный навык, который есть в системе, поэтому он не считается пользовательским навыком.

Второй метод - через изменения класса. Когда вы получаете или улучшаете класс, с этим приходят и новые навыки. Эти навыки зачастую более мощные, чем навыки, полученные от выпадения, потому что они более фундаментальны для самого класса.

Последний метод получения навыка - это когда навык, который уже существовал в вашем теле, пробуждается в результате применения специальных средств. Примером этого является жажда крови Уилла, которую он приобрел благодаря просветлению. У Уилла всегда был потенциал пробудить жажду крови, но ему был нужен триггер, который проявился в форме убийственного намерения Модуса и удачи, большой удачи.

Миллионы существ имеют потенциал, чтобы пробудить подобные навыки, но очень немногие, меньше чем горстка, в конечном итоге добиваются успеха. Это самые сильные навыки, и они становятся вне контроля системы, когда пользователь достигает определенного уровня.

Все три из этих методов в определенной степени зависят от удачи, поэтому с их помощью сложно определить калибр пользователя. Вот тут-то и возникает самая важная категория. Это пользовательские навыки.

Чтобы стать пользовательским навыком, техника должна иметь определенную степень сложности для создания и требует невероятного количества способностей для выполнения. Например, даже если вы создадите технику, которую придумали сами, она не станет индивидуальным навыком, пока не достигнет своего наиболее совершенного состояния, в соответствии со стандартами системы.

Для этого зачастую требуются годы практики и модификации. Это ничем не отличается от попытки создать изобретение, о котором никто никогда не думал, и которое имеет невероятный эффект. Навыки имеют тот же рейтинг, что и демонические звери. Этот рейтинг основан на уровне силы и эффективности навыка.

Например, один навык может обладать большей силой, чем другой, из-за того, что он потребляет больше *ци* или *маны* пользователя. Тем не менее, человек, имеющий меньшие объемы энергии, может иметь более высокий рейтинг, потому что его навык очень сложно подавить. Навыки из книг навыков начинаются с самого низкого рейтинга. Навыки, которые приходят с классом, начинаются с Е-рейтинга, кроме пассивных, которые не оцениваются по множеству причин. Например, некоторые из них более могущественны в одном классе, чем в другом.

Например, такой класс, как ученик меча, будет использовать пассивное умение базового владения мечом гораздо лучше, чем класс ученик воина, потому что ученики меча специализируются на использовании мечей, поэтому они получают больше пользы от умения, чем ученики воина.

Пробужденные навыки не имеют рейтинга, потому что их сила зависит от силы пользователя. Пользовательские навыки, однако, отличаются. Все они начинаются с рейтинга С- Чтобы система распознала вашу технику как пользовательский навык, необходимо выполнить 3 критерия.

Во-первых, он должен иметь оценку, по крайней мере С-, с точки зрения сложности. Во-вторых, он не должен быть доступен ни в одной книге навыков. В-третьих, ни один пользователь в вашем мире до этого момента, не использовал его или какую-либо подобную технику.

Как только вы создадите собственный навык, вы можете назвать его, и он станет вашим. Есть много вещей, которые вы можете сделать с пользовательскими навыками в вашем меню, что даст в дальнейшем, много преимуществ.

Обычно создание собственного навыка является отличительной чертой игрока с невероятными способностями и талантом. Пользователи, обладающие способностью создавать собственные навыки, гораздо быстрее повышают свой уровень и становятся более влиятельными. Чем раньше пользователь создаст свой первый пользовательский навык, тем более впечатляющими будут его будущие перспективы.

Уилл был пользователем в течение двух дней, он сражался практически без перерыва в течение всего этого времени, так что у него не было времени подумать об этом. Пользовательские навыки требуют не только навыка для выполнения, но также требуют много времени, чтобы думать. Ключевое слово - время.

Если вы придумываете произведение искусства, разве вам не нужно какое-то время думать об этом? Разве вы не должны представлять это и постоянно изменять, пока не выйдет нужная вещь? Леонардо да Винчи потребовалось несколько лет, чтобы нарисовать Мону Лизу. Вообразите, что бы он нарисовал за несколько дней, если бы его постоянно отвлекали?!

Именно это только что сделал Уилл. Адельда никогда не слышала о существовании, смертном или нет, достигшим такого результата. Если Уилл выживет, он определенно станет могущественным в будущем.

Именно тогда Модус заговорил и разрушил ее мыслительный процесс. «Адельда, я хочу, чтобы ты немедленно вызвала сюда начальника сектора.».

Что? Зачем мне это делать? Уилл, обязательно умрет!

Адельда хотела возразить, но потом увидела выражение лица Модуса. У него была дикая ухмылка на лице. Это был уже не спокойный мужчина, с которым она имела дело. Это был настоящий Модус.

В мире бессмертных мало кто не знал этого человека; он был известен многими своими делами и многими своими чертами; одной из которых было его настроение. Когда он выпускал такой сумасшедший взгляд, ничто и никто не может остановить его, и мало кто осмелится бросить ему вызов, сказав, нет.

Если слухи верны, я не могу говорить с ним, пока он находится в этом состоянии. Иначе я буду обречена.

«Поняла», сказала Адельда с болезненным выражением лица. Она закрыла один из своих глаз и взмахнула рукой.

Буду надеяться, что ты переживешь это. Ты слишком ценен для нас и для твоего мира. Я надеюсь, что ты будешь осторожным, потому что гвоздь, который торчит, вбивается первым ...

...

На земле Уилл занимался тем, что можно было бы назвать танцем смерти. С каждым шагом, который он делал, отлетала волчья голова, с каждым взмахом его руки кровь текла рекой. С каждым вздохом, который он делал, страж делал свой последний выдох. Это было действительно зрелище, от которого содрогнулась бы сама Смерть.

Пока Уилл занимался его односторонней бойней, в его голове роилось множество мыслей. Он экспериментировал с водяным клинком, пытаясь понять, что он может с ним делать. Широкий диапазон и впечатляющая скорость давали простор для фантазии. Его двойной разум позволял им манипулировать с легкостью. В отличие от волчьих ветряных лопастей, водяной клинок Уилла был многоразовым.

Все потому, что он хотел использовать его по максимуму, поэтому он использовал тот же самый водяной клинок, снова, и снова; чтобы убить стражей. Он также не пренебрегал своими навыками меча; он часто использовал меч в сочетании с водяным клинком или использовал водяной клинок для дальних атак и свой меч для ближних атак.

Через некоторое время Уилла беспокоил один аспект. Он мог легко убить стража, махнув рукой. Этот взмах, никак бы не помог ему отточить имеющиеся техники, поэтому ему в голову

пришла идея.

Он поднял водяной клинок в воздух и использовал его для того, чтобы подгонять стражей к себе по одному, а затем, используя только приемы меча, Уилл сражался со стражами один на один. Вместо того, чтобы просто убить их в кратчайшие сроки, Уилл экспериментировал с другими аспектами боя.

У меня есть много идей и мыслей, которые нуждаются в проверке. Убить их всех сразу будет слишком расточительно. - думал он про себя.

Таким образом, Уилл начал пробовать другие вещи, например, предсказывать, как стражи будут наносить удары и уклоняться от их атак, или учиться тому, как идеально парировать их удары, или пытаться атаковать их со слепых сторон, или понять их алгоритм атак, после нанесения тех или иных травм.

Возможно, в будущем, мне придется сражаться с противником, которого я не смогу убить одним ударом, поэтому мне нужно совершенствовать свои движения и техники, чтобы это не повлияло на исход боя.

Если бы Уилл знал, насколько он прав, возможно, он бы отнесся к этому более серьезно.

Стражи были все еще сильнее и быстрее, чем Уилл, но их интеллект был слишком слаб. В глазах Уилла их действия стали слишком однообразными, чрезвычайно упрощенными и легко поддающимися контролю.

Стражи были все еще достаточно умны, они прекрасно понимали, что с ними играют, но их гордость не позволяла им бежать. Так что они продолжали свои бесполезные атаки.

Несколько часов спустя, когда осталось только около сотни стражей, произошло нечто странное. Все волки посмотрели в определенном направлении и завывали.

Уилл был обеспокоен этим действием и понял, что что-то пошло не так. Он решил быстро покончить с этими волками и запустил в них шквал водяных клинков, прикончив их за несколько секунд. Затем он посмотрел в направление, в которое они завывали.

<http://tl.rulate.ru/book/17277/529060>