

Ну что, перейдем к навыкам?

[Ночное зрение 6 ур.], ну думаю здесь все понятно, но проверить надо.

[Ночное зрение - навык, позволяющий видеть окружение без необходимости в освещении. Без света, для распознавания применяется монохромия. Чем выше уровень - тем меньше света требуется для распознавания мелких деталей]

Ох, все гораздо сложнее чем казалось. Но сейчас я все вижу в цветах, значит свет где-то есть. Ну, разберемся потом. Следующее [Сопротивление - Механизм]. Это та самая коррекция от титула, да?

[Сопротивление - Механизм - навык, содержащий в себе несколько других навыков. Механизм: [Иммунитет к яду] [Иммунитет к параличу] [Иммунитет к ментальным атакам] [Нейтрализация жара] [Нейтрализация холода] [Подавление огня 5 ур.] [Подавление льда 5 ур.]]

Ну с иммунитетом все понятно, яд воздействует через кровь, а крови у меня нет. Паралич действует на нервы, их у меня тоже нет. Ментальные атаки... ну не могу же я сказать что у меня нет мозга. Нейтрализация судя по всему слабее иммунитета, но мощнее подавления. Но проверить стоит, уже научены.

[Иммунитет - объединение Нейтрализации, и Подавления максимального уровня, Нейтрализация(Максимальный уровень сопротивления) - снижение силы эффектов, Подавление - снижение получаемого урона от атрибута.]

Угу, все не так просто как кажется. Наверное так со всеми навыками. Выходит, что если уровень навыка не показан, то он на максимуме. Следующее: [Оценка] [Анализ] и [Экспертиза].

[Оценка - навык, показывающий распространенную информацию о чем либо]

[Анализ - навык, показывающий всю дополнительную информацию о чем либо]

[Экспертиза - навык, позволяющий получить полную информацию про структуру, свойства, качества предметов. При применении на обладающих волей отображает их сильные и слабые стороны, показывает слабые и уязвимые точки]

Ого, это действительно полезно. Я ожидала что [Анализ] с [Оценкой] полезны, но и [Экспертиза] не подвела.

Так, что такое [Крепкое тело]?

[Крепкое тело - навык, повышающий крепость вашего тела. Добавляет силу в виде Уровня способности * 10 * 0,2]

Значит у меня на самом деле не 16 а 14 силы?

Ну, это хорошо, наверное? Перейдем к "божественным" навыкам?

[Созидание - навык, позволяющий создать что либо из вашего воображения с помощью маны. Расход маны пропорционален уровню способности, сложности, свойствам и качествам создаваемого предмета. Так-же возможно изменение уже существующего предмета]

Это, это, это очень мощный навык. Я даже уже знаю что можно с его помощью сделать.

[Разрушение - навык, позволяющий уничтожить или ослабить структуру неживого вещества с помощью маны. Расход маны пропорционален уровню способности, сложности, прочности и расстоянию, до объекта разрушения]

---Это даже по круче [Созидания] будет! Хотя на живые объекты не применимо, но все-равно очень мощно.

[Ремесленник - упразднение статуса, содержащее в себе ремесленные и производственные профессии. Текущие доступные профессии: Кузнец(10/100), Портной(76/100), Зачарователь(20/100), Алхимик(56/100), Артефактор(100/100), Механик(100/100)].

Ого, это удобно. Но что с уровнями? Или у профессий другое ранжирование? Скорее всего да. Ух, надо закончить с этим всем. Что там дальше?

[Манипуляция магией - навык, позволяющий манипулировать маной по собственному желанию, менять её атрибут и вмешиваться в строение чужой магии]

[Созидание магии - навык, позволяющий создавать свои собственные заклинания или изменять уже существующие при помощи воображения. Возможность использовать магию без заклинания после первого её применения]

А вот это, точно чит.

[Владение оружием - упразднение статуса, содержащее в себе оружейные навыки. Текущие доступные навыки Меч(66/100), Кинжал(47/100), Копье(87/100), Коса(94/100), Лук(73/100)]

Значит с оружейными навыками то-же, что и с ремесленными. Видимо теперь я действительно читер.

<http://tl.rulate.ru/book/19151/394214>