[Уровень вашей расы повысился].

[[Защита] достигла 30 уровня. Получено 2 очка умений].

[[Защита] - получен навык [Блок]].

[[Защита] - навык достиг максимального уровня, [Малый щит] [Большой щит] были разблокированы].

[[Парирование] достигло 30 уровня. Получено 2 очка умений].

[[Парирование] - получен навык [Парирование удара]].

[[Парирование] - навык достиг максимального уровня, [Перенаправление атаки] был разблокирован]..

[Блок] заставляет противника застыть, если урон, полученный при блокировке, был ниже определенного порога.

[Парирование удара] приводит к потере противником равновесия при успешном парировании.

[Парирование удара] кажется мне очень полезным, но [Блок] - это сложно. У меня нет щита, поэтому урон часто проходит через мою защиту, так что, скорее всего, для меня это не сработает.

[Броня] также, похоже, разблокировала три производных навыка - [Ткань], [Легкая броня] и [Тяжелая броня]. У меня нет нужных навыков, поэтому я отключила уведомление. По результатам идентификации снаряжения я изменила [Броню] на [Легкую броню].

А что касается [Защиты] и [Парирования], то эти два параметра превратились в небольшую проблему.

[Вы выполнили определенные требования, навык [Самооборона] был разблокирован].

[Вы выполнили определенные требования, определенный навык был изменен. Модифицированный навык: [Самооборона]].

Очевидно, это производное от [Защиты] и [Парирования], а также от [Работы ног]. Более того, кажется, что требование похоже на притеснение, так как вы не можете получить [Самооборону], если вы обладаете эволюцией [Защиты] или [Парирования].

Более того, мне интересно, что на сайте нет никакой информации о [Самообороне]. Другими словами... если у вас есть эволюция одного из навыков, она даже нигде не отображается? Если бы это было где-то показано, люди, которые развивают оба навыка, заметили бы это, и было бы неестественно, если бы этого не было на сайте.

В остальном... Должно быть, это потому, что [Защита], [Парирование] и [Шаг] вместе взятые - редкость. Это потому, что обычно вы выбираете только один из них?

У щитодержателей есть [Защита], у скоростных игроков - [Работа ног], а [Парирование] - это умение маньяка. Когда вы не справляетесь с [Парированием], вы получаете весь урон. Более того, если вы не справляетесь с парированием оружием, прочность вашего оружия уменьшается. А когда вы проваливаете парирование щитом, вы также получаете урон. Это не очень хороший способ танковать, не так ли? Вот что они говорят.

А потом, когда он был разблокирован, его еще больше модифицировали, и модификация тоже была странной.

Она изменилась с [Самообороны] на [Самооборону принцессы]. Думаю, вы уже догадались, что это модификация на основе расы. В ней есть слово «принцесса».

Итак, что касается этого навыка [Самооборона], то он является производным от трех навыков, но имеет комбинированный эффект [Защиты] и [Парирования].

Он берет хорошие очки от обоих навыков... - вот что я хотела бы сказать, но готова поспорить, что так не будет. Это кажется невозможным с точки зрения игрового баланса...

Или может быть так, что у него будут хорошие арты, но низкая адаптация. Что-то вроде «Сделай все возможное, человек внутри»? Я имею в виду, что как только кто-то берет эти три искусства, становится сомнительным, сможет ли он ими овладеть.

В любом случае? Я поняла, что они вышли из положения и подготовили производный навык, нет другого выбора, кроме как взять его, не так ли?

Самая большая проблема - это стоимость - 10 очков навыка, но... давайте сначала посмотрим.

[Самооборона принцессы]

Из многих техник, переданных королевской семьей, эта техника для защиты себя с помощью.

«Тяжелый» заставляет ваш навык использовать модификатор силы, а «Легкий» заставляет ваш навык использовать модификатор ловкости.

Хо-хо-хо...? Давайте возьмем его!

[Вы хотите приобрести [Самооборону принцессы]?]

ДА...

[В настоящее время вы владеете [Тонким мечом]. Хотите соединить его с [Самообороной принцессы]?]

Это тоже ДА...

[[Тонкий меч] был связан. Далее выберите либо [Твердый меч], либо [Мягкий меч]].

С моей точки зрения, этот вариант не вызывает сомнений. Это [Мягкий меч]

[В результате мы получаем [Самооборона принцессы в стиле Энтэн - тонкий меч]. Будете ли вы его приобретать?]

Энтэн-стиль - это стиль для мягкого меча? Значит, это стиль самообороны, ориентированный на ловкость, которому обучают во дворце принцессы, среди которых есть приемы с мягким мечом.

Ну, в любом случае, я буду его изучать.

[[Самооборона принцессы в стиле Энтэн - тонкий меч] получено].

Теперь, должны быть некоторые искусства...

[Королевская защита]

Использует специальное снаряжение для блокирования атак, парирования ударов. Заменяет [Защиту] и [Парирование].

Ооо, так это заменяет искусства, которые должны были быть в навыках нижнего уровня.

Оба умения [Защита] и [Парирование] - исчезают и становятся [Королевской защитой].

Взамен, [Королевская защита] может делать и то, и другое, и оба модифицируются ловкость... так ли это? До сих пор [Защита] была основана на силе, а [Парирование] было основано на ловкости. Я очень рада, что и то, и другое зависит от ловкости.

С этого момента уровень моих умений будет расти, и, возможно, искусства более низкого уровня будут перезаписаны.

Я приобрела действительно хороший навык. Он достаточно хорош, чтобы я не хотела о нем молчать.

Нет, вполне возможно, что именно по этой причине его нигде не найти на сайте. Я уверена, что обычная [Самооборона] тоже близка к этому?

Тогда давайте проверим это прямо сейчас. Идем в бой! Это боевой навык, поэтому лучше всего проверять его в бою. Вернее, это единственный способ сделать это.

Кстати говоря, с тех пор, как я взяла [Тонкий меч] я начала получать помощь королевского движения. Более того, когда я взяла [Самооборону принцессы в стиле Энтэн - тонкий меч], все немного изменилось. Скорее всего, была применена настройка стиля?

Я не привыкла к этому, поэтому мои движения неловкие, и мне придется некоторое время сражаться, осознавая это.

Когда я стою нормально, моя левая нога стоит на пятке, а у правой поднята тыльная сторона стопы. Когда я достаю меч, все происходит наоборот: правая нога стоит на пятке, а у левой пятка высоко поднята. Это, наверное, для того, чтобы быть устойчивее.

Разве это не выглядит вполне профессионально, если смотреть со стороны?

Теперь враг - Ангус.

Я выполнила обычные действия по отношению к одиночному Ангусу... атаковала упреждающе магией и заманила его. Я парировала удар вверх, который последовал за атакой, затем защитила удар головой.

Это здорово. Это намного проще, чем было до того, как я изменила свой навык. То, что урон проходит, не меняется, но количество урона значительно уменьшилось.

И самый большой выигрыш в том, что защищаться гораздо легче, так как все основано на ловкости. У меня есть [Буто], поэтому, если я не получу чрезвычайно сильную атаку, я не должна потерять равновесие.

Теперь я могу защищаться без проблем, но... Думаю, мое основное умение - парирование? Нет необходимости выходить из себя, чтобы защищаться. Навыки были объединены, поэтому, что бы я ни делала, тот же навык будет получать опыт. Я буду защищаться только при внезапных атаках.

Кроме того, урон, который я наношу, явно увеличился. В конце концов, мой навык превратился в [Тонкий меч]. Я также с нетерпением жду магии второго уровня.

Во время поединка я парировала атаку Ангуса, затем контратаковала магией, которую наложила на кончик меча и нанесла удар. Думаю, это стабильный способ ведения боя.

Если я сосредоточусь на увеличении огневой мощи, то смогу добавить к ней и атакующее искусство. С учетом этого, использование большого количества маны за один раз довольно сурово для меня, так как я не могу использовать зелья. Непрерывный бой с постепенной корректировкой стиля боя - сильная сторона бессмертных... Я полагаю?

Поскольку я обычно использую способность, присущую оружию, [Спиральное магическое усиление], я не использую атакующие искусства. То есть, после их использования наступает момент, когда я застываю и не могу двигаться.

Кроме того, ближний бой - это довольно весело. Давайте не будем беспокоиться о небольшой разнице в скорости ударов.

А удар... теперь давайте разбирать.

[Ингредиент] Жаркое из ребрышек ангуса Редкость: Ра Качество: С

Это широко используемое мясо универсального назначения, но его довольно трудно найти.

Из-за сурового нрава Ангуса это редкий ингредиент, который часто едят аристократы.

Идеально подходит для стейка, ростбифа, сукияки и сябу-сябу.

Ооо, получила большой... - вот что я хочу сказать, но разве один из них не падает каждый раз? Такое впечатление производит на меня частота выпадения. Хотя иногда он не выпадает, так что я не могу сказать наверняка.

А так, я думаю, есть и другие виды, но пока это ребрышки, голень, кострец и жаркое из ребер - эти четыре. Что ж, сегодня у меня были редкие дропы, так что, наверное, пора спать?

Трудно сказать, что это редкий дроп, когда он выпадает каждый раз, но если учесть, что с одного Ангуса выпадает 2 кг ребрышек, 2 кг голени, 2 кг костреца и 1 кг жаркого из ребрышек... наверное, в каком-то смысле он редкий?

Упс... Сфера завершена. Теперь у меня их 25. Каждый раз, когда я использую [Либерта], я использую одну, так что мне нужно запастись.

[Партия [Ты же не против, если мы его победим?] во главе с Сесилом уничтожила Западного Босса. С этого момента Западный Босс будет ослаблен, а распределение восстановлено].

О боже, на Западе боссом была пчела-убийца, не так ли? Помнится, они говорили, что не хотят туда идти, но, похоже, они все-таки пошли. Ну, с этой недели должно начаться распространение, так что они не могли позволить себе не торопиться.

В группе Сесил-сана есть два заклинателя, поэтому они имеют преимущество на Западе. ...Нет, я не пересказываю название группы. Кстати, ограничение - 40 символов.

Ооо, точно. Теперь я могу настраивать Навыки первого уровня, так что давайте их подправим.

Вкладываю в производительность... о? Хм... прирост огневой мощи по сравнению с потреблением странно мал? Я не стремлюсь к тяжести в ударах, так что... возможно, лучше остановиться на двукратном повышении производительности...

Нет, подождите, учитывая то, как я их использую, было бы лучше, если бы навыки атаки были тяжелыми. Давайте вложим все три в силу атаки. В любом случае, использовать их во время боя будет проблематично. Их можно менять в любое время, если только это происходит вне боя.

Что касается [Дальней атаки]... я должна сделать то же самое? Но ее можно использовать так же, как и магию, так что остановимся на 2. При специальном увеличении дальность увеличивается... нет, это мусор. Сила атаки падает слишком сильно. С этими изменениями значений... давайте улучшим потребление.

Проблема в том, что из-за того, что [Защита] и [Парирование] были объединены в Энтэн-стиль, их кастомизация... ничего не поделаешь. Теперь их невозможно настраивать, так как Энтэн ниже 10.

Что касается искусств, которые еще не объединены, я продолжила улучшать характеристики для [Защиты] и приемы для [Парирования], как и раньше. Особенно в случае с [Парированием], невозможность использовать его из-за приема - это не смешно. Для меня это фатальная проблема. С этого момента должны появиться враги, атакующие на расстоянии.

Похоже, это своего рода минус для новых навыков на низком уровне, но я не думаю, что Энтэн-стиль достигнет максимума на 30-м уровне... на это ушло 10 моих очков навыков. Подумав об этом, мне кажется, что я смогу настроить его лучше, чем одиночные.

Ладно, давайте вернемся в город на охоту, а потом ляжем спать.

Итак, сегодня четверг. Школа закончилась, давайте сразу войдем в игру.

Похоже, сегодня около трех моих навыков достигнут второго уровня. Давайте займемся [Кулинарией] в субботу. Я поставлю прилавок на территории турнира и буду продавать, пока готовлю.

Когда я утром разговаривала с младшей сестрой, я заметила, что информация о турнире была обновлена.

Немного раньше, с 10 утра, можно будет телепортироваться на арену турнира от статуи Стеллуры-сама на площади. Там можно поставить киоск, как на каком-нибудь фестивале, так что я подумала, что могла бы продать там кое-что из своей стряпни. Я все равно не участвую в турнире.

...О, Боже?

То, что появилось в поле моего зрения - это... птица? Это... Южный лес. Мне стало любопытно, так что пойдемте посмотрим.

Да, это все-таки была птица. Похоже, она отличается от тех, что водятся в городе.

Токкей Уровень 22

Очень быстро злится, атакует мощными ударами и опасен.

Его мясо не имеет запаха и очень легкое.

Элемент: - Слабость: - Сопротивление: -

Род: Семейство животных: Кук-а-Ду

Состояние: Нормальное

http://tl.rulate.ru/book/40339/1884939