

[Квесты]

[Квесты]: Задания, выдаваемые гильдиями, NPC или руководством. За их выполнение можно получить награду. Каждый квест имеет свой уровень сложности, в настоящее время он варьируется от F- до S+.

[Квесты гильдий]: Это квесты, выдаваемые каждой гильдией. По мере их выполнения ваш ранг в гильдии будет повышаться. Чем выше уровень сложности, тем больше опыта вы можете получить, чтобы повысить свой ранг в гильдии.

[Квесты по запросу]: Задания, выдаваемые NPC. Существуют различные типы квестов, такие как обычные квесты и постоянные квесты. Игрок решает, принимать их или нет.

[Специальные квесты]: Квесты, которые появляются после выполнения особых условий. Игрок решает, принимать их или нет.

[Срочные квесты]: Квесты, которые возникают неожиданно и соответствуют особым условиям. Игрок не имеет права отказаться от этих заданий.

[Квесты событий]: Квесты, которые выдаются администрацией. Уровень сложности высокий, и есть разные типы. Чем выше сложность, тем выше награда.

[Оружие]

[Оружие]: Оружие имеет определенную редкость, вес и прочность. Чем реже оружие, тем оно мощнее. Если сила игрока меньше веса оружия, это отрицательно скажется на ловкости и меткости. Значение прочности будет постепенно уменьшаться по мере использования оружия, и когда оно закончится, оружие сломается и станет непригодным для использования. Прочность может быть восстановлена кузнецом или с помощью навыка алхимии.

[Одноручный меч]: самое простое оружие в форме меча. В основном используется фехтовальщиками, рыцарями и воинами. Вес стандартный, и существует широкий спектр боевых приемов. Для использования требуется навык владения одноручным мечом или навык более высокого уровня.

[Кинжал]: Оружие в форме меча, которое меньше одноручного меча. В основном используется ворами, охотниками и ниндзя. Он весит меньше и наносит меньше урона, чем одноручный меч. Однако его можно использовать в малом количестве, а многие приемы боевых искусств включают непрерывные атаки. Для его использования требуется навык кинжала или навык более высокого уровня.

[Большой меч]: оружие в форме меча, которое больше одноручного меча. В основном используется тяжелыми воинами. Он много весит, и скорость атаки неизбежно медленная. Однако сила атаки огромна, и многие боевые искусства навыка большого меча являются смертоносными для одного удара. Для использования требуется навык одноручного меча, навык большого меча или более высокий навык в будущем.

[Двойной меч]: более высокий уровень навыка одноручного меча. Он позволяет экипировать два меча. Однако при этом действует вес обоих мечей. Два меча отлично подходят как для нападения, так и для защиты, а навыки боевых искусств часто представляют собой серию атак. Для использования требуется навык двойного меча.

[Щит]: Оружие, которое специализируется на защите. В основном используется рыцарями и воинами. Хотя он специализируется на предотвращении атак, он также может отражать атаки и создавать бреши. Существует множество техник боевых искусств, подобных этой, но есть и ударные техники. Однако они несовместимы с колющим оружием и не могут быть воспроизведены. Для его использования требуется навык щита, и он может быть оснащен одноручным мечом, булавой или молотом без навыка двойного меча.

[Булава]: Оружие для нанесения ударов. В основном используется разбойниками и ворами. Поскольку это оружие для нанесения ударов, оно имеет большое количество больших приемов боевых искусств и большую слабость. С другой стороны, она хорошо работает со щитами и имеет преимущество в виде большого снижения прочности против оружия противника.

[Молот]: Оружие для нанесения ударов, также известное как молот. В основном используется кузнецами. Она тяжелее булавы и имеет большую силу атаки, но, конечно, и урон от нее больше. Многие приемы убивают одним ударом. Это оружие, с помощью которого прочность оружия противника снижается сильнее всего.

[Копье]: Оружие для боя на средней дистанции. В основном им владеют копьеносцы. Основное оружие - колющее, но существует множество хитрых приемов, таких как расщепление, замах и бросок. Если вы бросите его, то потеряете оружие, поэтому будьте осторожны.

[Лук]: Оружие, потребляющее стрелы для дальних атак. Хотя стрел требуется много, это один из немногих способов дальних атак, который не имеет столько недостатков, как магия. Когда вы привыкнете к нему, вы сможете пускать стрелы во время движения. Кроме того, при использовании техник нужно использовать только одну стрелу.

[Посох]: Оружие, используемое исключительно магами. Его можно использовать как оружие для нанесения ударов, но основное его применение - это магия. Основные боевые искусства - это магические боевые искусства. Магические боевые искусства посоха являются неатрибутивными, поэтому у них нет преимуществ или недостатков. Это также отличный способ убедиться, что вы не окажетесь в центре событий.

[Магия]

[Магия]: Техника, использующая магическую силу и ману, находящиеся в мире природы, для того, чтобы вызвать природные явления. Ее также называют атрибутивной магией. Существует два основных типа магии: базовая магия и сложная магия.

[Базовая магия]: ветер, огонь, земля, вода, тьма и свет - шесть видов магии. Названа в честь основы всей магии.

[Сложная магия]: Молния, взрыв, дерево, лед и пространство и время - пять видов магии. Названы в честь того, что они создаются путем комбинирования базовой магии.

[Особая магия]: магия, созданная монстрами и подвидами. Считается, что люди не могут овладеть ею.

[Магия ветра]: магия с атрибутами ветра. Она имеет преимущество перед магией воды и недостаток перед магией земли. Это самая быстрая и простая из базовых магий.

[Магия огня]: магия с атрибутами огня. Магия огня - самая быстрая и простая из базовых магий. Она имеет преимущество перед магией земли и недостаток перед магией воды. Магия с

наибольшей огневой мощью среди базовых магий.

[Магия земли]: магия атрибута земли. Имеет преимущество перед магией ветра и недостаток перед магией огня. Магия, которая наиболее специализирована на защите среди основных магий.

[Магия воды]: магия атрибута воды. Имеет преимущество перед магией огня и недостаток перед магией ветра. Наиболее сбалансированная наступательная и защитная магия среди базовых.

[Светлая магия]: Магия светлого атрибута. Магия, которая может быть выгодна или невыгодна темному атрибуту. Магия, которая в основном помогает в восстановлении и т.д.

[Темная магия]: магия темного атрибута. Магия, которая может быть выгодна или невыгодна светлому атрибуту. Основная цель этой магии - вмешательство в аномальные условия.

[Магия молнии]: магия атрибута молнии. Имеет преимущество против атрибутов воды и льда и недостаток против атрибутов земли и дерева. Обладает скоростью и огневой мощью и проста в использовании.

[Магия взрыва]: магия атрибута взрыва. Имеет преимущество перед атрибутами земли и дерева и недостаток перед атрибутами воды и льда. Обладает самой высокой огневой мощью среди всех составных магий. В свою очередь, магия требует времени для активации и ее легко обнаружить.

[Магия дерева]: магия атрибута дерева. Эта магия имеет преимущество против ветра и молнии и недостаток против огня и взрыва. Магия сильна в длительной борьбе с ядом и сдерживанием. Очень популярная магия для фермеров.

[Магия льда]: Магия атрибута льда. Магия, которая имеет преимущества перед атрибутами огня и взрыва и недостатки перед атрибутами ветра и молнии. Существует множество заклинаний, препятствующих движению противника.

[Магия пространства и времени]: магия атрибута пространства и времени. Нет преимущества или недостатка в атрибутах. Требуется время, чтобы получить способность атаковать, но есть много полезной магии.

[Черная магия]

[Черная магия]: техника, использующая только магическую силу, чтобы вызвать явления, не существующие в естественном мире. Сюда относятся алхимия и магия Призыва.

[Алхимический навык]: Техника, использующая навык алхимии и различные материалы для создания или изменения предметов. Вы можете создавать лекарства и магические камни, а также быстро восстанавливать прочность оружия. В случае с зельями, однако, достоинство постоянно, и специальные эффекты, такие как бонусы, теряются. Чтобы восстановить долговечность оружия, вам понадобится основной материал оружия. Однако есть предметы, которые можно изготовить только с помощью навыков алхимии, и эти предметы стоят дорого. Существует также создание магических камней, которое тесно связано с вызывающей магией.

[Навык магии Призыва]: Умение, доступное только вызывателям. Это техника, позволяющая вызывать монстров или подрасы с помощью магических камней. Вначале вы можете вызывать

только один раз в день, но с ростом вашего уровня количество вызовов увеличивается, и вы становитесь способны использовать более продвинутую магию вызова.

[Магия призыва]

[Магический камень]: Может быть сделан из камня с помощью навыка алхимии [Создание магического камня]. Это необходимо для вызова магического камня. В зависимости от материала, он может быть использован для создания магических камней с различными атрибутами. По некоторым причинам торговля ими запрещена.

[Вызов магического камня]: техника черной магии, использующая магические камни для вызова монстров или представителей расы. Призыв монстра или подрасы происходит совершенно случайно, а используя в качестве ингредиента магический камень с нужными атрибутами, можно сузить круг вызываемых монстров или подрас. Однако существует вероятность неудачи.

[Список призыва]: Вызывает список призванных монстров или подвигов, которые были успешно идентифицированы навыком идентификации с помощью магического камня. Этим способом можно вызывать только монстров низшего уровня или подрасы низшего уровня.

[Подрасы]: Общий термин для гуманоидных монстров. В разных странах к ним относятся по-разному. В одних странах к ним относятся как к монстрам, в других - как к людям, обладающим собственной волей. Поскольку они выглядят иначе, чем люди, и обладают более мощными способностями, чем люди, дискриминация людей по отношению к ним сохраняется.

[Умение]

[Навык]: Навыки, которые можно приобрести, расходуя очки навыков. Чем больше вы их используете, тем больше они растут, а некоторые из них одновременно дают вам опыт. Существуют также навыки, которые меняются с ростом, и навыки, которые высвобождаются при особых условиях.

[Очки умений]: Очки, необходимые для приобретения навыков. Очки умений можно получить, повышая уровень, зарабатывая титулы и выполняя задания высокой сложности.

[Навык владения оружием]: Первый навык, который приобретают все игроки. Он корректирует атаки голыми руками, такие как удары.

[Навык ударов ногами]: Этот навык используется для овладения боевым искусством ударов ногами. Чтобы разблокировать этот навык, вы должны ударить ногой монстра. Затрачивается 1 очко навыка.

[Навык оценки]: Навык, необходимый для оценки предметов. Затрачивает 1 очко навыка и позволяет узнать детали предмета. Без этого навыка вы не сможете увидеть информацию о предмете.

[Навык горного дела]: Этот навык необходим для получения руды из точек добычи на поле. Без этого навыка вы не сможете распознать точки добычи и не сможете получить предметы. С повышением уровня вы сможете добывать руду в более сложных местах.

[Навык разборки]: Этот навык необходим для получения выпадающих предметов из монстров.

Расходуемые очки навыка составляют 1. Без этого навыка вы не сможете разбирать монстров, а если уровень вашего демонтажного ножа слишком низок, вы не сможете разбирать монстров. Частота выпадения увеличивается с ростом уровня.

[Навык идентификации]: Навык, позволяющий узнать больше о монстре. Расходует 1 очко навыка. Однако свитки умений можно получить, обратившись к секретарю гильдии звероловов или гильдмастеру, и получить их можно без очков. Вы можете увидеть данные о монстре в зависимости от уровня навыка и уровня игрока. Чем меньше вы видите данные монстра, тем больше разница в уровне между монстрами.

[Навык чтения]: Навык, необходимый для чтения книг. Стоит 1 очко навыка, но вы можете получить свиток навыка в библиотеке без очков.

[Навык кулинарии]: Навык, который делает еду вкуснее и добавляет эффекты баффа. Стоит 3 очка навыка и может быть разблокирован, если вы будете готовить пищу без ошибок. С повышением уровня навыка вкус еды и эффекты баффов усиливаются.

[Навык кормления]: Умение, доступное только вызывателям и звероловам. Умение, позволяющее накормить монстра, чтобы сделать его своим спутником. Умение расходует 3 очка навыка и может быть высвобождено только при кормлении монстра пищей и достижении определенного уровня чувствительности. Это очень редкий навык, так как для его получения необходимы три условия: умение готовить на профессиональном уровне, быть вызвателем или звероловом и нравиться монстру.

[Навык рыбалки]: Навык, дающий поправку на рыбалку. Чтобы его разблокировать, необходимо поймать рыбу. Чем выше уровень навыка, тем больше раз попадет рыба и тем более редкой она будет.

[Навык кузнечного дела]: Навык, необходимый дляковки оружия. Вы также можете восстановить прочность оружия путем его перековки. Обратите внимание, что оно может быть неудачным. По мере роста навыка неудачи становятся все реже, а также появляются преимущества, такие как увеличение дополнительных эффектов и добавление новых эффектов.

[Навык аптекаря]: Этот навык необходим для изготовления лекарств. Однако имейте в виду, что он может оказаться неудачным. С ростом уровня навыка неудачи становятся все реже, а эффекты лекарства увеличиваются.

[Навык сбора урожая]: Этот навык необходим для сбора лекарственных трав в полевых условиях. Он стоит 1 очко навыка и позволяет просматривать очки сбора урожая. В отличие от добычи и лесозаготовки, для получения предметов вам не нужны никакие инструменты.

[Навык деревообработки]: Этот навык необходим для изготовления деревянного оружия и предметов. Однако имейте в виду, что вы можете потерпеть неудачу. По мере роста навыка неудачи становятся все реже, а также появляются преимущества, такие как увеличение дополнительных эффектов и новые способности.

[Навык лесозаготовки]: Этот навык необходим для рубки деревьев. На самом деле, деревья имеют определенное значение прочности, и хотя их можно срубить обычными атаками, это неэффективно, если у вас нет большой силы. В случае с очень редкими деревьями тяжелый воин может атаковать их целый день и все равно не сможет их срубить. Поэтому срубание деревьев считается необходимым навыком.

<http://tl.rulate.ru/book/47240/2065865>