

СИСТЕМНОЕ СООБЩЕНИЕ:

Уровень навыка [Идентификация] достиг 10 ур.

[Идентификация статуса] была добавлена в навык [идентификация ур.10]

Умение [распознавание] было разблокировано в магазине навыков

Вы заработали 0.1 очко навыков

Благодаря "Чемпиону Альватрии", дополнительно заработано 0.1 очко навыков.

И еще одно умение пускает пыль в глаза.

Прошло уже довольно много дней (кажется, больше месяца) с тех пор, как я переродился, но все пока идет... гладко, я думаю.

После того, как я прочитал о своей расе в Кигале, я убедился, что надо держаться подальше от любого возможного монстра, так как, вероятно, любой мог бы превзойти меня в бою, если мне снова не повезет, как со змеей.

Подземелье или пещера, в таких местах, как это, более сильные существа будут находиться в нижних слоях, в то время как более слабые парни должны быть ближе к входу. Может быть, есть кто-то достаточно слабый, чтобы я мог выращивать опыт, словно на ферме! Это все же лучше, чем сидеть здесь с валунами, пытающимися сделать из тебя закуску.

Хорошая новость заключается в том, что там не так уж много монстров, которые могут взбираться на возвышенности, поэтому я использую эти возвышенности, чтобы избежать любых неприятностей, в том числе и монстров.

Единственные ребята на этом этаже, которые могут подняться сюда, - это змеи-падальщики, но они придерживаются поедания остатков пищи либо от тех черепах со змеиной шеей, как первые два существа, либо от похожего на кобру водного монстра, который иногда взаимодействует с черепахой.

Не уверен, что это за последние два существа, так как диапазон [идентификации] не может достать их отсюда. Здесь безопасно, так что я не собираюсь спускаться в ближайшее время.

С едой проблем нет, так как все вокруг завалено растительностью. Другие монстры почему-то держались от нее подальше, поэтому мне нужно было выяснить, что это за растения. Это было сделано, когда я поднял [идентификацию] до ур.5. Тогда была разблокирована простая способность, известная как [идентификация имени]. Это, и, плюс, книга Кигаль, было именно тем, что требовалось, чтобы разгадать эту тайну.

Причина, по которой овощи не входят в меню, заключается в этом особом растении, известном как Крекерберри. Это взрывоопасный вид растений, который буквально взрывает вас, когда вы приближаетесь к ним слишком близко. Они растут вместе с другими растениями, маскируясь, чтобы выглядеть точно так же, как они, поэтому есть растения с этими вредителями вокруг равносильно игре в русскую рулетку с динамитом вместо патронов.

Забавно, что их взрывное свойство было той причиной, по которой я смог их вычислить. Да здравствует [Волшебное зрение]! Тем не менее, мне нужно было использовать книгу, чтобы выяснить, что съедобно из невзрывоопасных. Некоторые из них были пригодными в употреблению, некоторые - нет... Теперь я скушаю по хорошему завтраку с яйцом и беконом... Не говоря уже о барбекю. Интересно, есть ли здесь рыба, не являющаяся монстром?

Кстати говоря, это был третий навык, достигший 10-го ур. [Идентификация] названная ране была четвертой по списку.

Первым из них было, что не странно, - [Ночное видение]. По достижении ур. 10 он наконец позволял видеть цвета! От первого красочного вида синих морских пещер захватывало дух...

Возвращаясь к сути, второй навык, который достиг ур.10, - это [Паучья нить]. Между этим навыком и [Ночным видением] едва ли была задержка! Но когда я подумал об этом, я действительно использую его, чтобы строить мосты и подниматься, поскольку я продолжаю ходить по более высокой области этого этажа. Я также использовал его против змеи, которая была намного выше по уровню, чем я, что подтверждалось получением титула [убийцы гигантов]. Может быть, вы получаете некоторый бонус мастерства при использовании навыков против более сильных целей? Как в играх?

Касаясь этого вопроса, позвольте мне дать краткое пояснение о титулах. Это особые способности, подобные навыкам, которые автоматически присуждаются при выполнении определенных требований. В случае [убийцы гигантов] это значило бы убить существо, которое было по крайней мере на 10 уровней выше, и их расовый ранг был на один выше моего собственного.

Титулы приходят с тоннами наград, таких как бонусный опыт, до двух навыков, разблокирование определенных классов, и вы даже можете получить некоторые очки навыков! С помощью [убийцы гигантов] я получил два навыка: [увеличение силы (малое)] и [увеличение жизненной силы (малое)]. Это навыки, которые улучшают ваши статусные значения, но не то, что бы я чувствовал какие, то изменения.

Что касается эффекта самого титула, то это увеличение ущерба, наносимого тем, кто имеет более высокий уровень или более высокий ранг в расовой иерархии. Или, еще лучше, оба сразу! За исключением той части, что я, вероятно, буду поджарен, если столкнусь с чем-то подобным.

Вы также получаете равное количество очков навыка, в зависимости от того, сколько очков имеет раса убитого существа, когда они повышают уровень или достигают десятикратного уровня с навыком. Змея была ранга E - так что я получил 3 балла... который был удвоен из-за

всей этой истории с чемпионом.

Благодаря этому я заработал в общей сложности 2.2 очка навыков с момента своего рождения. Начальный 1 балл не считается.

Я поднял уровень 4 раза змеи, получив 0.4×2 , то есть 0.8 очков только от этого, затем, 0.3 от титула, удвоилось до 0.6, и, наконец, те недавние четыре навыка, которые дали мне 0.8 очков.

Я использовал 1 очко после эпизода со змеей, чтобы получить навык [Мастерство нитей], который я видел, когда получил [паучью нить]. Этот навык, как ни странно - оружейный навык. Это означает, что даже тупица, взяв меч, может использовать его, когда он получит [Фехтование].

Да. Нити можно использовать как оружие. Кто бы мог подумать? Кроме тех ребят, которые смотрят аниме и шпионские фильмы?

Это также помогает мне создавать лучшие изделия из нитей. Например кружева! Ладно, я шучу. Это помогает мне создавать то, что я называю паучьими-мостами. И я знаю, что это имя слишком точное. Но все, что помогает мне избегать кишасящего монстрами нижнего этажа, на удивление, в моей книге.

О, и я также использовал оставшееся 1 очко, оставив себе только 0.2 очка навыков про запас. Новый навык называется [чувство опасности], что лучше, чем вообще ничего из способностей обнаружения, я думаю.

Итак, я слишком долго откладывал это, но люди могут задаться вопросом о системном сообщении, которое я получил ранее. Умение [распознавание] - это нечто такое, что позволяет мне "вторую идентификацию" результатов, которые выдает [идентификация].

Это необходимо, поскольку [идентификация] может только сказать мне сколько навыков, титулов и благословений имеет цель идентификации. Кроме того, гораздо быстрее идентифицировать их, чем искать информацию в книге все время.

Поэтому давайте не будем терять времени! Откроем магазин навыков... Ищем, используя один из навыков, имеющихся в моем распоряжении... Используя [идентификацию] для поиска... и вуаля!

МАГАЗИН НАВЫКОВ

Доступные очки навыков: 2

Поиск по слову:

Поиск по навыку [идентификация]

Имеющиеся навыки:

[Распознавание ур.1] - 3 очка

[Блокировка идентификации ур.1] - 3 очка

[Поддельная личность ур.1] - 5 очков

Включение [идентификации ур.10]: 1 очко за 1 уровень.

Тьфу, 3 очка... В любом случае, это еще один способ использования магазина навыков. Вы можете следить за навыками, которые связаны с тем, который вы использовали для поиска, и даже можно приобрести новые уровни для него, заплатив очки навыков! Я бы предпочел вместо этого получить новые навыки, но у каждого человека свои предпочтения... или, в данном случае, у каждого демона.

И все же... те два других навыка... Они мне не понадобятся ни в этой пещере, ни в подземелье, ни где либо еще. Тем не менее, не будет глупостью держать в уме, что они существуют.

В любом случае, в данный момент нет никакой необходимости в [Распознавании].
[Идентификация] ур.10 все равно пока не может показывать навыки. Только взгляните:

Имя:

Гарами

Раса:

Серый демон | Пол: Женский

Уровень:

5

HP: 14/14

MP: 10/10

SP: 16/20

STR:15

VIT:11

MAG:9

RES:10

SPD: 14

DEX: 21

INT: 120

Только статус, пол, уровень и имя! Пол, уровень и имя появились, когда навык достиг Ур. 5.

На 15-ом уровне я смогу видеть это значение кармы, а на 20-ом я смогу видеть навыки вместе с очками навыков. Однако мне нужно это умение [распознавание], чтобы увидеть, что это за навыки на самом деле.

Уровень 30 позволит мне видеть черты характера существ, но не то, что бы в них был смысл без [распознавания]. И ур.40 позволяет мне видеть звания, но, опять же, вам нужно [распознавание]. А на уровне 50 показаны благословения от богов. Мне даже не нужно упоминать о необходимости того другого навыка, не так ли?

Поэтому сейчас нет острой необходимости в [распознавании], но я хочу иметь больше навыков! И не жить в этой змеиной норе! Лестница на следующий уровень, где ты?!

Zzz... Один жареный цыпленок... Два жареных цыпленка... Zzz...

бумс, бумс, бумс!

Ого!? Я уже встал!

- ШААААА!!! - ???

Этот звук ... Змея? Где... ого!

Гигантская... кобра? Нечто, что выглядело как большая и более царственная версия водяных кобр, которых я видел на нижнем этаже. Она такая большая, что ее голова касается туманных облаков на потолке! Ее чешуя больше подит на сапфиры, чем на змеиную чешую, а на голове у нее что-то вроде короны? Рога? Это просто выглядит так, будто она имеет какую-то корону у себя на голове.

Всплеск!!

Ух ты! Это что-то вроде драконьего дыхания? Как бы то ни было, изо рта кобры вытекло большое количество воды. И она доходит даже сюда! погоди, а эти "возвышенности" были образованы пастью кобры?

... Это та штука, с которой я не хочу связываться. Думаю, с этого момента я буду называть ее королевской коброй.

- Эй! Это же рыболюд! Или то, что от него осталось. Только не говорите мне, что они бросили вызов королевской кобре? Должно быть, так оно и было. В конце концов, я не думаю, что рыболюдов унесла бы вода.

Может быть, поэтому здесь не такое малое разнообразие монстров? Их просто смысла королевская кобра! У монстров водного атрибута должны быть какие-то способы справиться с течением, а змеи-падальщики могут просто сбежать на более высокую территорию.

Это событие укрепило мое желание покинуть этот этаж. Давайте просто пойдем в противоположную сторону от потока воды, так как он, вероятно, ведет к озерному туннелю, который идет вниз. Просто нужно держаться подальше от Ее Величества. От нее меня бросает в дрожь.

Хм... может быть, эти рыболюды какие-то захватчики? Королевская кобра взорвала их, потому что они двигались по ее территории. Это звучит правдоподобно. Затем, учитывая положение взрыва королевской кобры (которое должно быть направлением, откуда пришли рыболюды) с водой, текущей к озеру, вход должен быть... примерно в этом направлении!

Согласно моей карте, это также область, которую я еще не осмотрел, так что давайте проверим ее позже. Я подожду, пока Ее Величество уснет. А пока я спрячусь за этим большим камнем...

СИСТЕМНОЕ СООБЩЕНИЕ:

[Чувство опасности] уровень навыка достиг уровня 10.

Вы заработали 0.1 очко навыков

Благодаря "Чемпиону Альватрии", дополнительно заработано 0.1 очко навыков.

Более верных слов никогда не было произнесено!

Книга Кигаль/Навык восприятия: [Идентификация]

Навык:

Идентификация

Тип:

Навык Восприятия

Атрибут:

нет

Эффект:

Навык, позволяющий наблюдать статус объекта в мировой системе.

Способности разблокирующиеся по мере роста уровня [Идентификации]:

ур.5: позволяет видеть имя цели и возможным уровень и пол.

ур.10: позволяет видеть статус цели.

ур.20: позволяет видеть навыки и очки навыков цели

ур.30: позволяет видеть особенности цели.

ур.40: позволяет видеть титулы цели.

ур.50: позволяет видеть благословения цели, если таковые имеются.

Описание:

[Идентификация] - это навык, который позволяет пользователю видеть состояние своих целей, то есть обладатель навыка может обнаружить сильные и слабые стороны своих целей.

Можно также узнать особенности существ и предметов, что является реальной причиной

существования этого навыка. Однако народ больше интересуется первое его использование.

Чтобы в дальнейшем увидеть, каковы результаты [идентификации], нужно использовать навык [распознавания], который открывается в магазине навыков, когда [идентификация] достигает Ур. 10. Когда [идентификация] достигает Ур. 25, он разблокирует навык [прощупывание], который позволяет владельцу навыка обнаружить, если кто-то пытается подделать или изменить результат [идентификации].

Комментарий Альватрии: Поскольку было бы слишком легко, если бы все это было в одном навыке, мы решили разделить эффекты на три разных.

<http://tl.rulate.ru/book/47925/1163608>