

Осталось только разобраться с повышением уровня навыков.

Подумал я, изучая новые возможности. Просматривая “Повышение уровня навыков”, я увидел следующее сообщение:

“Прицельный выстрел” 0:1 => 0:2

Стоимость улучшения: 10 очков опыта

Стоимость: 5 маны

Данный выстрел нанесёт +50% => +52% урона по противнику.

“Выстрел в упор” 0:1 => 0:2

Стоимость улучшения: 10 очков опыта

Стоимость: 10 маны

Для применения данного навыка, цель не должна находиться на расстоянии не более чем 1 метр.

При применении навыка, противник будет отброшен на расстояние 2 метра.

Данный выстрел нанесёт +200% => 205% урона по противнику.

Немного подумав, я понял, что у меня не то, чтобы уж большой выбор. Я могу начать копить очки опыта, а могу потратить эти очки опыта на то, чтобы уничтожать своих врагов более эффективно.

Логично, что я выбрал второй вариант. После улучшения навыков, стоимость их дальнейшего усиления возросла в 2 раза.

Обратив внимание на то, что у меня осталось 2 “неиспользованных очка” и быстренько просмотрев свою статистику, я решил увеличить свою “ловкость” на 2 пункта.

Хочу заметить, что на “нашей Земле”, я часто играл в игры. В некоторых из них, была такая тенденция, что после достижения какого-то уровня характеристик, персонаж мог получить полезный титул или навык.

К счастью, когда я подтвердил увеличение “Ловкости” на 2 пункта, я получил системное уведомление:

(-Динь! Поздравляем! Ваша “ловкость” достигла 20 очков. Выполнены требования для получения навыка “Предчувствие ловушек”)

Удивлённый, я открыл своё “Окно статуса” для проверки

“Окно статуса”

“Имя”: Ду Ланг“

Раса”: Человек

“Профессия”: Отсутствует, не выполнены критерии для получения.

“Уровень”: 2 Уровень.

“Опыт”: 0, до следующего уровня 40 опыта.

“Очки здоровья”: 20/20 HP

“Мана”:10/10 MP

“Характеристики”

“Сила”-(13)“Ловкость”-(20)“Интеллект”-(13)“Харизма”-(13)“Выносливость”-(19/20)“Магия”-(1)“Удача”-(5)“Карма”-(+15)

“Нераспределённые очки”-(0)

“Титулы”-(“Начинающий стрелок”; “Прилежный ученик”)

“Навыки”-“Прицельный выстрел(0:2)”; “Выстрел в упор(0:2)”; “Предчувствие ловушек(Пасс)(NEW!)”

“Снаряжение”-(Потрёпанная кожаная разбойничья куртка, Стальной кинжал, Обновлённый кремневой пистолет, Потрёпанный разбойничий платок)

“Предчувствие ловушек(Пасс)(NEW!)”

Пассивный навык, который предупреждает ваше шестое чувство, если рядом с вами находятся “легкие” ловушки, вне зависимости от того, рабочие они или нет.

Данный навык невозможно повысить в уровне обычным путём. Его развитие будет происходить спонтанно, случайно. Условия для развития навыка будут случайны, но выполнимы. Владелец не сможет их видеть, но после их завершения, навык автоматически повысится в “мастерстве”.

Мои спутники вскоре закончили. Решив отдохнуть, мы обсудили то, что мы получили после повышения уровня.

Маркус: После повышения уровня, он получил +1 к “силе”, “ловкости” и “интеллекту”. Как человек, предпочитающий силовое решение проблем, он вложил свободные очки в “Силу”.

После повышения уровня навыка он получил:

“Возмездие” 0:1 => 0:2

-Ваша ярость не знает границ и вы чувствуете это. Издайте боевой клич.

Эффекты: Все враги, услышавшие ваш клич, будут атаковать только вас в течении двух минут. Во время действия данного эффекта, вы будете наносить дополнительные 100% => 102,5% урона по врагам.

Стоимость: 5 маны.

К сожалению, наш “крестоносец” не приобрёл никаких навыков или титулов.

Аврора: После повышения уровня, она получила +1 к “силе”, “ловкости” и “интеллекту”.

Как и я, Аврора решила вложить “свободные очки” в “ловкость”. Но в отличие от меня, она не получила “Предчувствие ловушек”, а получила:

“Запах золота(пасс)(NEW!)”

К золоту и богатству! Бывшие владельцы этих территорий спрятали множество сокровищ в местах обитания чудовищ.

Эффект: в “подземельях” у вас и вашей команды будет возможность попасть в “секретную комнату”. Там будет находиться большое количество сокровищ.

Данный навык невозможно повысить в уровне обычным путём. Его развитие будет происходить спонтанно, случайно. Условия для развития навыка будут случайны, но выполнимы. Владелец не сможет их видеть, но после их завершения, навык автоматически повысится в “мастерстве”.

Елена: После повышения уровня, она получила +1 к “силе”, “ловкости” и “интеллекту”.

Из-за её количества интеллекта, девушка сразу получила свой навык:

“Зов Гиппократы (пасс)(NEW!)”

Как врач, ваш долг помогать товарищам и облегчать их боль.

Эффект: благодаря своему “шестому чувству”, вы можете ощущать скопления миазмов и опасных бактерий.

Данный навык невозможно повысить в уровне обычным путём. Его развитие будет происходить спонтанно, случайно. Условия для развития навыка будут случайны, но выполнимы. Владелец не сможет их видеть, но после их завершения, навык автоматически повысится в “мастерстве”.

Как человек, которому будет трудно сражаться на передовой, Елена решила увеличить свою "ловкость".

После повышения уровня, её навыки стали выглядеть так:

"Полевая медицина"(NEW) 0:1 => 0:2

Стоимость: 5 маны

Создаёт пузырьёк с особой лечебной жидкостью, способной вылечить и обеззаразить одну маленькую рану/порез, попутно восстановить 3 => 3-4 очка здоровья. После исцеления раны, пузырьёк исчезает.

"Анализ состояния"(NEW) 0:1 => 0:2

Стоимость:15 маны => 14 маны

Анализирует состояние выбранного субъекта, попутно описывая: болезни, которые воздействуют на него, психические заболевания/иные проблемы, воздействующие на разум субъекта, показывает текущее количество очков здоровья и максимум очков здоровья.

После процесса повышения уровней, наша статистика стала выглядеть так:

Окно статуса

"Имя": Маркус Абраамов

"Раса": Человек

"Профессия": Отсутствует, не выполнены критерии для получения.

"Уровень": 2 Уровень.

"Опыт": 10, до следующего уровня 40 опыта.

"Очки здоровья": 30/30 HP

"Мана": 10/10 MP

"Характеристики"

"Сила"-(18)"Ловкость"-(13)"Интеллект"-(13)"Харизма"-(10)"Выносливость"-(20/20)"Магия"-(1)"Удача"-(10)"Карма"-(+10)

"Нераспределённые очки"-(0)

“Титулы”-(“Начинающий кузнец”; “Заглянувший в прошлое”)

“Навыки”-(“Возмездие” 0:2)

“Снаряжение”-(Потрёпанный доспех крестоносца, Железный клеймор, Шлем крестоносца)

Окно статуса

“Имя”: Аврора Смитсон

“Раса”: Человек

“Профессия”: Отсутствует, не выполнены критерии для получения.

“Уровень”: 2 Уровень.

“Опыт”: 20, до следующего уровня 40 опыта.

“Очки здоровья”: 20/20 НР

“Мана”:0/0 МР

“Характеристики”

“Сила”-(11)“Ловкость”-(20)“Интеллект”-(14)“Харизма”-(15)“Выносливость”-(15/15)“Магия”-(0)“Удача”-(20)“Карма”-(+20)

“Нераспределённые очки”-(0)

“Титулы”-(“Прилежный ученик”)

“Навыки”-(“Запах золота(пасс)”)

“Снаряжение”-(Потрёпанный кожаный плащ, Ржавая кирка, Комплект метательных кинжалов. Шляпа расхитителя могил.)

Окно статуса

“Имя”: Елена Раптазина.

“Раса”: Человек

“Профессия”: Отсутствует, не выполнены критерии для получения.

“Уровень”: 2 Уровень.

“Опыт”: 0, до следующего уровня 40 опыта.

“Очки здоровья”: 20/20 НР

“Мана”:20/20 МР +1МР/5 минут

“Характеристики”

“Сила”-(13)“Ловкость”-(13)“Интеллект”-(20)“Харизма”-(11)“Выносливость”-(15/15)“Магия”-(5)“Удача”-(8)“Карма”-(+5)

“Нераспределённые очки”-(0)

“Титулы”-(Учёная)

“Навыки”-(“Полевая медицина” 0:2 ;“Анализ состояния” 0:2; “Зов Гиппократ (пасс)”)

“Снаряжение”-(Потрёпанный костюм чумного доктора, Кинжал для вскрытия, Старый мешок для реагентов, маска чумного доктора.)

Просмотрев и обсудив всё, что можно, мы решили идти к выходу из этого мрачного места.

<http://tl.rulate.ru/book/70218/1892885>