

[Меню справки].

Клик.

[Где я могу узнать информацию о предпочтениях моего персонажа?]

[Подобная информация отсутствует.]

Я стер свой запрос и снова начал набирать текст на полупрозрачном цифровом интерфейсе.

[Удача - это "скрытый" показатель? Как я могу его увидеть?]

[Благодаря изобретательности можно достичь или открыть что угодно, если очень постараться.]

Хорошо, спасибо системе Геймера, за очень стандартный ответ на мой вопрос.

Честно говоря, неужели так трудно подтвердить мои подозрения о "скрытых" стагах, которые могли быть результатом предания/истории персонажа и навыков игрока?

Было несколько теорий о том, как аватар Момонги пришел с большим количеством фактического интеллекта и мудрости, учитывая весь его РП(ролеплей) билд с соответствующими названиями навыков, которые подходят темному правителю. Кроме того, невероятная удача Аинза (если считать, что он преуспел в том, что увековечит свою одинокую и пустую жизнь) и существование баффов удачи также придают правдоподобия этим теориям.

Я частично верил в эти фанатские теории. Хотя бы потому, что Аинз приобрел различные навыки в ускоренном темпе (например, навык выборочной амнезии + навыки этикета) по сравнению со своим человеческим "я".

Кроме того, во время вчерашнего праздничного ужина, где я побаловал себя сытной едой... я оказался за столом рядом с обеспокоенным новичком-кузнецом, который случайно "потратил впустую" лут с начальных монстров и не имел бюджета, чтобы купить их обратно у Гильдии по их ценам.

Он был более чем счастлив, даже в экстазе, купить у меня несколько моих Клыков гоблина и Ногтей кобольда по оптовой цене, которую я получил бы, если бы был зарегистрированным искателем приключений.

К следующему дню я стал богаче на 12000 валисов.

В моей жизни определенно было несколько моментов, когда все вот так вставало на свои места, что я приписывал Божьей СвоевременностиТМ. Сейчас мне очень хотелось выяснить, является ли эта удача частью моей биографии или скрытым показателем удачи.

Мысли в сторону, мой неожиданный доход позволил мне заплатить за квартиру на 2 месяца вперед, и при этом у меня осталось около 10 000 валис на повседневные расходы и планы.

Большую часть этих денег я положил в ящик для предметов и теперь обходил различные магазины в Орарио, чтобы найти для себя потенциально полезные предметы.

[Зелье - Низший Класс

Лор: Зелье, созданное... на верхней полке магазина семьи Миаха и поэтому оно стоит... 500

валис...

Эффекты: Восстанавливает небольшое количество здоровья, и может восстановить небольшое количество плоти. Не восстанавливает кости и не выправляет их положение. Не восстанавливает кровь].

Мой новый навык из класса мудреца [Раскрытие Лора II] оказался чрезвычайно полезен в этом отношении. Что касается объектов и сущностей, то это умение работает примерно так же, как и навык [Наблюдательность], которым владеют многие герои фанфиков с системой [Геймера].

Большинство доступных мне навыков стоят от 1 до 10 очков умений в зависимости от силы навыка, от того, был ли это полноценный навык, или это был только первый уровень навыка, и т.д...

Вчера я выбрал несколько навыков из класса Мудрецов, поскольку они соответствовали моим будущим планам, а также несколько навыков из классов Маг и Высший Маг.

Из двух последних я в основном выбрал базовые навыки, необходимые для повышения эффективности заклинаний и защитных способностей, такие как [Магический урон II], [Снижение стоимости метамагии I], [Снижение стоимости заклинаний II] и [Сопротивление магии среднего уровня].

Навыки класса "Мудрец" в основном были направлены на сбор информации, изготовление предметов и улучшение эффектов моих баффов, например: [Обнаружение Предмета (Уровень Кастера/День)], [Изготовление Магических Предметов II], [Усиление Магии] и [Зачарование II].

В случае с навыком, которым я сейчас спамил, [Раскрытие Лора II] позволяло мне получать информацию о предметах и сущностях, которые классифицируются как Низшие, Средние, Высокие и Высшие или находятся в определенном диапазоне уровней. Этот навык был бы чрезвычайно полезен и в бою, поскольку с его помощью можно было определить характеристики и возможные слабости противника.

Возможно, он даже полезнее, чем заклинание [Распознать врага], но мне придется проверить эту гипотезу в следующий раз, когда я действительно изучу это заклинание.

В любом случае, вернемся к моим покупкам...

[Зелье разума - средний класс

Лор: \*ядда-ядда штучки Миаха\*... 10000 Валис

Эффекты: Снимает умеренную умственную усталость, предотвращает [Исчерпание маны] на 10 минут и увеличивает скорость регенерации маны на 250% на 10 минут].

Как и ожидалось, в этом мире у меня не будет легкого способа восстановить маны. В ИГГДРАСИЛЕ не было такого понятия, как зелья маны, маги должны были отдыхать, чтобы восстановить запас МР.

В игре это могло занять до 6 часов, в то время как в Новом мире Аинзу пришлось потратить целый день, чтобы восстановить весь свой огромный запас МР. Время восстановления МР для моего относительно небольшого запаса МР было довольно коротким, в среднем от одного до

двух часов.

Вчера я получил урок, испытал на себе последствия глупого расходования МР. Мне повезло, что я накопил достаточно опыта, чтобы повысить уровень и распределить несколько уровней по классам профессий, что восстановило немного МР, чтобы я мог бодрствовать и быть достаточно сильным, чтобы забивать монстров до смерти.

Похоже, что маги этого мира не используют свою внутреннюю ману для произнесения заклинаний, по крайней мере, не в такой степени, как я. Я полностью полагался на свою внутреннюю ману. В то время как во франшизе "Данмачи" маг теоретически может произносить столько заклинаний, сколько сможет, пока не лишится разума или не рухнет от умственного истощения.

Моя текущая теория заключается в том, что они черпали магию из своего окружения или из своей души, которая может быть структурирована таким образом, что у них бесконечное количество маны, но ограниченная способность использовать ее.

Еще одна вещь, которую стоит изучить в следующий раз.

В любом случае, зелья разума определенно стоят того, чтобы инвестировать в них в будущем, даже если они не дадут мне немедленного восстановления маны, они все равно значительно сократят время отдыха.

Я вышел из Синей аптеки, выдержав несколько взглядов какой-то женщины, которая явно хотела побыть наедине с лучшим парнем этой вселенной: Миахом.

В любом случае, я уже почти закончил, и мне нужно было запастись материалами для изготовления магических предметов, инструментами для следующего похода в подземелье, в ходе которого будет убито множество подземельных ящериц, и купить сосисок на ужин.

Мои мечты о вкусных сосисках были оборваны тем, что какой-то случайный мужчина начал громко орать, и вокруг этого небольшого переполоха собралась толпа.

Поскольку я был всего лишь мобом, я должен был двигаться к своей цели, не обращая внимания на это небольшое событие.

- Ты глупая девчонка! - Я услышала громкий шлепок, и мои ноги начали выходить из-под контроля, - Все, что тебе нужно было сделать, это проткнуть гребаного гоблина в глаз, а ты даже этого не можешь?! Как я смогу заработать достаточно денег на следующую бутылку-

На этого одиозного человека, от которого пахло вином, была опущена рука.

Постойте, да это же моя рука? Когда я успел подойти так близко?

- Чего!?

Чего?

Я в таком же замешательстве, как и он, но, несмотря на это, я знал, что могу... и должен был сделать, по крайней мере, это.

Мне была ненавистна мысль о том, чтобы извращать чей-то разум, но я всегда могу сделать исключение.

[Безмолвная Расширенная Магии: Внушение].

Беззвучно произнесенное заклинание подействовало почти мгновенно, и я быстро сымпровизировал, чтобы обставить сцену так, чтобы не вызвать подозрений.

- Послушай... ты больше не хочешь причинять боль этой девочке... ты хочешь пойти домой и переосмыслить свою жизнь. Я высказал свое "предложение" угрожающим тоном, глядя на толпу, чтобы подчеркнуть аспект "нарушения общественного порядка".

О, слава богу, мне удалось сымпровизировать что-то, что удовлетворяло ограничению в 20 слов для заклинания!

- Д-да, я... - мужчина огляделся, кажется, заметив, что впервые находится в общественном месте, и, виновато посмотрев на маленького ребенка, который имел общие с ним черты лица, сказал: - Я хочу пойти домой и переосмыслить свою жизнь.

Я кивнул и "спокойно" покинул сцену, игнорируя все, что говорила толпа.

- Я рад, что с этим покончено. - вернемся к делам.

- Какой ужасный отец...

- Бедная девочка.

- Я рад, что тот молодой человек вмешался...

- Этому подонку повезло, если бы вместо него вмешался я, я бы...

Я чуть не закатил глаза от возмущения, глядя на тех же гражданских, которые обвиняли семью Зевса и Геры в том, что они не смогли убить Одноглазого Черного Дракона.

- Вот видишь, юная Кагуя? Все, что нужно, это чтобы кто-то с праведным сердцем-

Я еще быстрее зашагал прочь от этой сцены, когда кто-то начал приписывать мне мировоззрение "Законнопослушно-Доброго-Идиота!"

Нет, не может быть... Я не хочу больше ничего слышать...!

Через пять минут движения в толпе я уже стоял, прислонившись к стене цветочного магазина, и шлепал себя по лбу одним из своих блокнотов.

- Икурас куора... Икурас куора... Икурас куора... Икурас куора...

Часть логики жителей Нового Мира применима ко мне, верно? Это значит, что я могу создать новое заклинание, так? Могу ли я создать заклинание, чтобы стереть свои собственные недавние воспоминания?!

Аааааа, как неприятно...! Я хочу спрятаться под одеялом и переосмыслить свою жизнь!

Ах да, я пока не могу позволить себе купить удобное одеяло, так что я не могу даже этого сделать!

К черту!

Я побежал к своему дому, произнес свои обычные защитные заклинания, переоделся в боевую экипировку и решил устроить Белла Кранела!

Другими словами, АЙДА Забег в Подземелье!

Я смогу забыть свои недавние глупые поступки, если сделаю что-то более идиотское, например, забью до смерти сотни ящериц в подземелье!

<http://tl.rulate.ru/book/83219/2695919>