Хорошо, идем дальше, у нас есть Навыки, Перки и Титулы. Поскольку я предполагаю, что вы в значительной степени знаете основы, вот базовое введение.

Навыки повышаются независимо от уровня игрока, что требует от вас неоднократного их использования для повышения уровня. У каждого навыка, если он не максимален, есть собственный счетчик опыта. Каждый Навык требует затрат на активацию, в то время как Титулы и Перки не требуют (в большинстве случаев перки) и зависят от вашей статистики для определенных элементов, касающихся их. Навык может потреблять либо выносливость, либо ману, либо их комбинацию, и вы не можете использовать навык, если вам не хватает выносливости или маны. Навыки также разбиты на несколько категорий:

- Уникальный навык: это навыки, которые уникальны только для одного человека, то есть ни у кого больше их нет! Вы единственный, у кого есть такой навык, и его нельзя полностью скопировать!

- Абсолютный навык: окончательная эволюция навыка, возникающая, когда навык достигает определенного уровня и соответствует определенным требованиям, или когда несколько навыков объединяются вместе и образуют новый, более мощный навык.

- Наследственные навыки: навыки, передаваемые по родословной, доступны только в том случае, если пользователь принадлежит к определенной родословной! Эти Навыки имеют частичный иммунитет к копированию, как и Уникальные Навыки, но они не могут эволюционировать в Абсолютные Навыки или считаться Уникальными Навыками. Тем не менее, обычно через них можно развить новые Навыки.

- Обычные Навыки: Это простые Навыки, обычно называемые просто «Навыками», вот и всё. Однако есть еще кое-что!

- Поднавык: Поднавык – это Навык, созданный из другого Навыка или комбинации Навыков и фактически являющийся частью этого Навыка(ов). Этот тип навыков может происходить из любой из предыдущих категорий и иметь некоторые общие черты.

Перки также являются частью Системы, но они более пассивны. Вы можете экипировать несколько перков одновременно, если соблюдены условия каждого из них! Они могут предлагать определенные улучшения, такие как увеличение характеристик или другие эффекты.

Титулы немного похожи на перки, но вы можете иметь только один из них одновременно. В то время как перки могут давать только одно преимущество за перк, титулы могут давать несколько преимуществ! От увеличения опыта и увеличения статистики до других определенных функций и даже определенных специальных навыков и способностей!

И, кстати, вот ваши текущие навыки, перки и титулы.

НАВЫКИ:

[Тело игрока] (Ур: Макс): Этот навык предоставляет тело, которое позволяет пользователю жить в реальном мире, как в игре. Тело Игрока — это пассивный навык, который уже получен и прокачан до максимума, так как способность Игрока только начинает развиваться. Не получает физического урона от атак, только боль на несколько секунд и потерю ХП. После сна в постели восстанавливает ХП и Ману, а также лечит все статусные эффекты. Если [Игрок] потеряет часть тела, если его здоровье не равно 0 и никакие эффекты не говорят об обратном, указанная конечность будет регенерирована.

[Разум игрока] (Ур: Макс): Он позволяет пользователю спокойно и логически обдумывать вещи. Позволяет оставаться в спокойном состоянии ума. Иммунитет к психическим расстройствам.

(Уникальный) [Усиление] (Макс.): пользователь может удваивать свои (исходные) характеристики каждые 10 секунд. (Работает только на Силу, DUR, Ловкость и Магию) Каждое использование способности [Усиление] требует 50 Выносливости, и пользователь может сделать только одно усиление за каждые 5 (исходных) DUR. Эффекты этого умения длятся 5 минут, независимо от того, сколько раз оно было использовано. Оно не может удвоить выносливость, ману или ХП пользователя. Кроме того, пользователь может сохранить усиления для последующего выпуска с помощью Навыка: [Взрыв].

(Уникальный) [Драконий Выстрел] (Ур 2 | 500/800): Сосредоточив свою грубую силу в одной точке, а затем выпустив ее, вы разработали эту, казалось бы, жалкую, но разрушительную атаку! Этот навык наносит урон в зависимости от вашего показателя Силы + 50%, даже если указанный показатель в настоящее время находится в состоянии [Усиления]. Этот навык стоит 50 Выносливости для использования и имеет 5-секундную перезарядку между применениями.

(Уникальный) [Взрыв] (МАКС.): пользователь высвобождает сохраненное количество [Усилений], однако пользователь может накапливать только одно значение [Усиления] за каждые 10 (Исходных) DUR. Следует также отметить, что после использования [Взрыва] выносливость пользователя будет постоянно истощаться со скоростью, которая зависит от количества [Усиления] — 25 Выносливости/мин/за [Усиление]. После того, как выносливость пользователя падает ниже 100, применяется эффект статуса [Восстановление].

(Уникальный) [Перенос] (МАКС.): Это способность, разблокируемая на последнем этапе Усиливающего Механизма, позволяющая пользователю передавать до 80% накопленной им силы другим людям. Таким образом, пользователь может сначала накапливать энергию, используя [Усиление] и [Взрыв], а при переносе, в зависимости от количества выданной энергии, пользователю будет разрешено снова использовать [Усиление].

(ЗАБЛОКИРОВАНО ДО УРОВНЯ 10) [Чешуйчатая кольчуга] (МАКС.): Крушитель Баланса как [Усиливающего Механизма], так и [Божественного Разделения], позволяющий пользователю покрыть себя доспехами, сделанными из силы Драйга, и увеличить свою общую силу (+25% к текущей Силе, DUR, Ловкости и Магии пользователя) и позволяющие многократно использовать [Усиление] без перезарядки. Этот навык после активации будет истощать 50

выносливости в минуту у пользователя, пока его выносливость не достигнет 0, если только пользователь не отключит его. Этот Навык также позволяет пользователю летать.

(Уникальный/Абсолютный) [Соломон] (Макс.): Этот навык является пассивным навыком, не требующим затрат. Этот навык всегда активен, помещая душу Соломона в тело игрока и повышая его показатель Инт, а также давая эффект статуса [Похотливые желания]. Следует отметить, что Соломон также может получить доступ к некоторым функциям Системы, выступая в качестве вспомогательной помощи Игроку.

[Мысленный ландшафт] (Уровень 6 | 100/12800): этот навык позволяет пользователю войти в свой собственный мысленный ландшафт, чтобы общаться с существами внутри него. Для этого Навыка не требуется никаких затрат.

[Подавление ауры]: (Уровень 4 | 100/3200): этот навык позволяет игроку скрывать свою ауру и силу от других существ, делая себя по большей части похожим на обычных людей. На своем нынешнем уровне Навык способен скрывать силу пользователя от большинства дьяволов, ангелов, падших ангелов и других сверхъестественных существ низшего класса, позволяя пользователю оставаться незамеченным. В настоящее время Навык может полностью помешать перечисленным существам обнаружить пользователя и даже полностью скрыть силу его Священного Механизма, однако существа среднего класса могут обнаружить его силу, но не четко, то есть они не могут определить, есть ли у него Священный Механизм или нет, или он просто маг. Существа высокого класса могут обойти этот Навык на текущем уровне. Кроме того, ёкаи могут полностью обойти этот навык, независимо от уровня. Этот Навык не имеет стоимости.

Перки:

[Слабое родство с магией]: этот перк призван показать вам ваше мастерство в магии. Этот перк влияет на скорость, с которой вы получаете опыт для всех навыков, основанных на магии, и в настоящее время из-за его низкой ценности он предлагает прирост опыта на -2% для всех ваших навыков, основанных на магии.

[Драконья аура]: у пользователя есть аура дракона, а точнее, аура небесного дракона, которая своей интенсивностью привлекает к себе других сверхъестественных существ! Тем не менее, эта аура, по-видимому, оказывает определенное влияние на противоположный пол, предоставляя пользователю 5% / за 10 Хар шанс получить 1 бонусное очко отношений при получении очков отношений с представителями противоположного пола.

Титулы:

[Красный Император Драконов]

Вы — Красный Император Драконов, обладатель Усиливающего Механизма и владелец Драйга Гоха. Этот титул привязан к игроку и не может быть изменен, но также позволяет вам экипировать дополнительный титул. Этот титул дает игроку несколько бонусов. Прежде всего,

каждый раз, когда вы повышаете уровень, поскольку драконы обычно обладают высокой харизмой, вы будете получать одно дополнительное очко Хар каждый раз, когда вы повышаете уровень! Кроме того, за каждые 5 уровней вы получите бонус в размере 10 СП.

— Так вот почему ты прогрессировал с черепашьей скоростью! — сказал Драйг, возмущенный тем, что увидел в Системе. Ему тоже не нравилось то, что он читал. Из-за этого Иссей до сих пор не мог наложить [Усиление] больше двух раз. Там даже говорилось, что ему нужен 10-й уровень для разблокировки Крушителя Баланса!

http://tl.rulate.ru/book/89832/2945098