Несмотря на крик Драйга, Соломон оставался спокойным. — Это то, что здесь сказано! Жизнь Иссея, как и моя душа, были затронуты Системой. Сейчас я вспомнил, что на смертном одре, экран, подобный этому, появился передо мной и кратко сообщил мне, что я буду перенесен куда-то еще. Я думаю, что из-за вышеупомянутых аномалий и повреждений я потерял часть своей памяти, способность общаться вне разума, как сейчас, и мои реальные функции как Навыка.

— Тем не менее, посмотрите на эти штуки. — сказал Иссей, глядя на экран, прежде чем продолжить обучение. — Подождите, Слабая магическая близость?! Оно разве не будет исправлено?

— Боюсь, что нет, Исе. — сказал Соломон. — Вполне вероятно, что у тебя всегда была слабая близость к магии с самого начала, но мы не смогли сказать это из-за повреждений.

Иссей вздохнул в легком поражении, обнаружив, что его магия была слабой, что было ударом по его гордости. По крайней мере, теперь у него было больше ответов, но также и больше вопросов. Ну, на самом деле, был только один способ ответить на них. Делай то, что ты делаешь каждый раз, когда начинаешь играть в игру, и проходи обучение! Обычно это также давало опыт в конце, так что, возможно, Иссею не нужно будет много работать для поднятия своего уровня до 10. — Продолжим. — он позволил обучению продолжиться на следующей странице. Хотя оно не показывало ему упомянутых Эффектов Статуса, что он нашел странным. Ему также было любопытно узнать о некоторых других вещах, упомянутых там, например о том, что такое Драконья Аура и Отношения.

Спасибо. Кроме того, у вас есть свой инвентарь! Теперь всё удобнее!

Игрок начинает с 15 слотов Инв, каждый из которых может вместить стопку из 64 одинаковых предметов, которые можно складывать друг с другом. Нескладываемые предметы занимают один слот Инв. Предметы, используемые в настоящее время, не занимают место в Инв. По умолчанию игрок будет получать 5 слотов Инв каждые пять уровней.

Слоты для снаряжения - тело (Снаряжение):

Голова -

Шея-

Торс -

Руки (X2) -

Ноги(X2) -

Ладони (X2) -

Пальцы (X10) -

Слоты снаряжения - Другое:

Основное оружие -

Вторичное оружие -

Святой Механизм: [Усиливающий Механизм] (Лонгин)

Свободных слотов Инв: 20.

Деньги: 10 иен.

Инвентарь для Иссея и Куроки, Ддрайга и Соломона выглядел как изображение Иссея в полный рост в его нынешней одежде с несколькими слотами вокруг него и целым списком рядом с ним с 15 пустыми квадратными слотами.

— Так это инвентарь, да? — сказал Иссей, пытаясь понять, как его использовать. В качестве испытуемого он выбрал одеяло, которым он сейчас укрывался, чтобы укрыть себя и Куроку, и протянул его к окну, наблюдая, как оно впитывается и начинает храниться внутри с небольшим описанием под ним. — Ого!

— Это как карманное измерение для хранения, ня! — добавила Курока, после чего Иссей вытащил одеяло.

— Хм. Это действительно должно быть полезно. — заметил Соломон. — Похоже, что в нём также можно хранить деньги, а это означает, что тебе, возможно, не придется носить с собой бумажник.

Далее в нашем списке у нас есть вкладка «Задания», но, поскольку на момент открытия у вас нет активного ВАЖНОГО задания, она будет бесполезна. Эта вкладка проста, она позволяет отслеживать ваши задания и видеть, какие из них еще предстоит выполнить. Кроме того, как у вкладки «Инвентарь», так и у вкладки «Задания» есть дополнительные параметры! У вкладки «Инвентарь» есть кое-что, называемое косметической броней, что означает, что если вы решите, вы можете полностью скрыть все экипированные вещи и заменить их обычной одеждой. Что касается вкладки «Задания»? Это простая функция автоматического сбора наград за задания, которые попадают прямо в ваш инвентарь! Включение этого не наносит никакого вреда, но это означает, что вам нужно помнить о своем инвентаре! Награды не будут собираться, если в нем нет места!

Далее, нахальный жеребец, находится вкладка «Отношения». Этот раздел позволяет отслеживать, насколько вы нравитесь человеку, как в дружеском, так и в романтическом

плане. Не волнуйтесь, изменить ситуацию проще, чем кажется, поскольку у каждого человека в Отношениях есть небольшое описание того, как этот человек видит вас. Вот ваши нынешние отношения.

[Курока Тодзё]

88/100

Она влюблена в тебя, видя в тебе хорошего человека с храбрым сердцем. Ну и желает трахнуться, чтобы завести котят.

— Ня! — Курока взвизгнула, читая этот раздел, и румянец залил ее лицо. — Н-не слушай эту чушь, Исе! Это ложь, ня!

— Подожди... Так ты не любишь меня? — спросил Иссей, поняв, что имела в виду Курока, и решив немного подразнить ее по этому поводу.

— Это не так, ня! — сказала она, защищаясь. — Первая часть верна, но я не настолько сильно хочу иметь детей, ня!

Иссей немного задумался. — Ну, я имею в виду, я знаю, что сверхъестественные существа на самом деле стареют не так, как обычно, но в твоем возрасте женщина могла бы…

— Я НЕ ХОЧУ ДЕТЕЙ СЕЙЧАС, НЯ! — крикнула Курока, полностью покраснев. — М-может быть… однажды… с тобой… — она пробормотала последнюю часть, чтобы он ее не услышал. — В любом случае! Давайте докопаемся до сути этой штуки, хорошо?

Соломон и Драйг вздохнули, а Иссей немного усмехнулся. Если верить системе, то Иссею лучше быть осторожным. Это, и он должен обязательно использовать защиту.

Магазин станет более доступным для вас в будущем, но в настоящее время вы можете продавать только те предметы, за которые можно получить некоторую денежную прибыль.

Во всяком случае, это конец основного обучения! Но есть два других обучения, которые объяснят вам эффекты статуса и боевую сторону системы, которая должна быть каким-то образом активирована. Мой совет? Просто коснитесь текущего эффекта статуса.

Услышав это, Иссей снова открыл свою страницу статистики и увидел там статусный эффект, который дал ему навык Соломон. [Похотливые желания], да? Он сосредоточился на нем, и, конечно же, послышался звон.

Поздравляем с открытием обучения по эффектам статуса, игрок! Как вы, возможно, знаете,

Эффекты статуса — это эффекты, которые могут либо нанести ущерб, либо принести пользу. Наиболее распространенными из них являются следующие:

Незначительное кровотечение: -5% ХП/мин. Может складываться до 5 раз.

Среднее кровотечение: -10 - 20% ХП/мин. Может складывать до 3 раз.

Сильное кровотечение: -25 - 40% ХП/мин. Не может складываться. Возможности исцеления уменьшены на 50%.

Малый ожог: -10% ХП/мин. Возможности исцеления уменьшены на 5%.

Тяжелый ожог: -25% ХП/мин. Возможности исцеления уменьшены на 50%.

Слабый яд: -3% ХП/мин. Точность(Ранее «шанс попадания») снижена на 5%.

Средний яд: -7% ХП/мин. Точность снижена на 5%. Сила и Ловкость уменьшены на 10%.

Сильный яд: -12 ХП/мин. Точность снижена на 10%. Сила и Ловкость снижены на 15%.

Смертельный яд: -20% ХП/мин. Точность, Сила и Ловкость уменьшены на 25%.

Убийственный яд: убивает пораженного, когда таймер достигает 0. Излечивается только с помощью комбинации исцеления и божественной магии.

Паралич: тот, кто поражён этим, не может двигаться.

Частичный паралич: тот, кто поражен этим, не сможет пошевелить определенной частью своего тела.

Перегрев: пострадавший будет терять 10% ХП/2 минуты, пока его ХП не упадет до 0, если только он не найдет способ охладиться. Кроме того, эффект статуса «Обезвоживание» будет вызван через 10 минут. Точность снижена на 40%

Обезвоживание: пострадавший будет терять 5% здоровья в минуту, если не восполнит жажду. Точность снижена на 20%, Сила снижена на 15%, Ловкость снижена на 28%.

Истощение: Когда выносливость падает ниже 10%, срабатывает этот статусный эффект. -50% Силы и Ловкости. -25% Точности -30% Магии.

Берсерк: Пострадавший получит +300% к своей Силе, Магии, Ловкости и Стойкость(Ранее было «DUR»), но взамен потеряет чувство рациональности, способность отличать друга от врага и, вероятно, не сможет себя остановить.

Безмолвие: Затронутый не может использовать Магию в любой форме.

Очарование: человек, находящийся под действием этого Статусного Эффекта, будет делать все, что скажет заклинатель.

Сон: Пока вы спите, вы остаетесь открытым для атак, однако регенерация ХП, Выносливости и Маны увеличивается. После здорового 8-часового сна ваши ХП, Выносливость и Мана будут полностью восполнены.

Слепота: Слепота может быть наложена на несколько мгновений или навсегда. Слепота приведет к падению вашей Точности до 0 и -70% Ловкости.

Голодание: здоровье пораженного будет уменьшаться на 3% в минуту, а скорость регенерации выносливости снижается на -50%.

Оглушение: Оглушенные люди не могут атаковать или реагировать на атаки. В зависимости от уровня этого эффекта требуется определённое количество ударов, чтобы этот эффект исчез.

Незначительное обморожение: -10% ХП/мин. Ловкость снижена на 7%.

Среднее обморожение: -15% ХП/мин. Ловкость снижена на 15%. Точность снижена на 5%.

Тяжелое обморожение: -20% ХП/мин. Ловкость и Точность снижены на 20%.

Полное обморожение: нет потери ХП. Ловкость снижается до 0. Точность снижается до 0. Стойкость снижается на 75%.

Это самые распространенные эффекты статуса, которые вы встретите, однако есть еще много «пользовательских», которые накладывают несколько эффектов, которых нет в этом списке. Ваш Эффект Статуса [Похотливые Желания] является одним из таких Эффектов.

[Похотливые желания] - Ваша «любовь» к представительницам слабого пола не то, что многие назвали бы очень красивым, особенно если вы глазеете на них! Этот эффект статуса делает так, что всякий раз, когда девушка ловит вас на извращении к ней, если не действуют другие факторы, она теряет 5 очков отношений. Не говоря уже о том, что из-за этого вы не можете сосредоточиться, когда рядом сладострастная девушка.

— Соломон! — закричал Иссей, глядя на эффект статуса. Даже Курока хихикнула, глядя на

это. — Серьезно, какого черта?!

— Тысяча женщин, Иссей, могли прийти по моему желанию. Может быть, я и был любимцем Бога, но даже у меня были свои пороки.

— Да, и одним из них был тот факт, что ты не мог держать «это» в штанах.

— Полностью виновен…

Пройдя обучение «Эффектам статуса», вы также разблокировали возможность узнать больше о вкладке «Отношения»! У неё есть секрет! Когда счетчик отношений достигнет 100, он зафиксируется на этом значении, если вы действительно не облажаетесь и вам будет предоставлен новый навык, перк, титул или кто знает что еще?! Кроме того, когда значения достигают 75, люди смогут видеть Систему после прикосновения к вам, пока активно главное меню, в случае с Курокой, это требование необязательно.

— Ня! Звучит хорошо! — заметила Курока, все еще способная читать Систему, касаясь Иссея. — Наш счетчик отношений почти заполнен! Интересно, что ты получишь от меня, ня!

— Что бы это ни было, я приму это. — Иссей сказал с улыбкой. — Я имею в виду, что я практически получаю от тебя способность, так зачем мне отказываться от нее?

Курока немного покраснела от комплимента.

Вы получили 1 очко отношений с Курокой Тодзё.

О, чуть не забыл! Вы можете отслеживать свои отношения, и количество очков появится в правой части экрана под изображением человека, которому они принадлежат. А теперь отправляйтесь на тренировочную площадку!

— Кто-нибудь еще начинает думать, что эта Система действительно разумна? — Драйг отметил, что текст звучал скорее по-человечески, чем механически.

— Вероятно, это ограниченный уровень разума. Тем не менее, Иссей, Курока, вы должны пойти на тренировочную площадку и посмотреть, что будет в последнем обучении. Чем скорее мы всё узнаем, тем лучше! — предложил Соломон, и пара подчинилась, выйдя на тренировочную площадку. Там находился манекен, и Иссей встал напротив него после того, как он и Курока переоделась. Им еще предстоит поесть, так что это обучение помогло бы вызвать аппетит.

И тут послышался звон.

http://tl.rulate.ru/book/89832/2946865