

Пусть начнутся переговоры (часть 1)

Заметка автора:

Эта глава просто рассказывает о том, что произошло во время поездки, но в следующей главе это закончится, поэтому не беспокойтесь.

Глазами Асуры и Яши я смотрел на массивные горы мусора, состоящие из тел конструкторов вместо механоидов.

Небольшое чувство ностальгии прошло через меня, когда я смотрел вниз, а затем в город, который был довольно жалким, если сравнить с городами механоидов, поскольку количество рас, которые объединили и построили наши города, создали очень сильные, крупные города.

Я обернулся и заглянул внутрь тела кита Брока. Внутри была суета. Внутренняя часть была разделена на слои. Первый этаж был большим рынком, а на самой задней части была моя мастерская, а также мэрия. Наряду с этим было ещё одно здание, в котором находилась серия специальных машин, которые я построил. Это связано с огромным волшебным кристаллом, который торчал из-под земли.

Эта машина соединена с обработанными серебряными проводами, которые я получил от Геи. Эта машина принимает огромное количество маны Брока и втягивает её в генератор, с которым связано несколько десятков поднятых магических ядер кристаллов электричества, которые производят электричество, передающееся в трансформатор, а затем распределяющееся по всему городу, делая внутреннюю поверхность намного ярче благодаря тому, что теперь у нас есть лампы.

После этого мы также построили завод по производству механоидов на четвёртом этаже, и даже больше, чем это – у нас есть доменная печь, построенная в городе! Но мы в основном только растапливаем мусор и перерабатываем предметы в ней.

Третий этаж – это массивный лабиринт, жилая зона, где живут все наши жители, и это также одно из самых безопасных мест, потому что именно там мы построили бараки Рыцарей-механоидов. Это задумка Суржа, который до сих пор оставался главным за счёт брони из стали с ядрами металлических кристаллов.

После того, как все механоиды в моей официальной команде стали либо Автоматонами, либо машинами, мы получили уникальную способность.

[честное слово, не имею понятия, когда Техно успел открыть способ превращения в Машины. Видимо, автор решил опустить эту интересную деталь... - п.п.]

Молекулярный крафт, промежуточный уровень 2

Уникальная способность, которой обладает только существо, созданное с помощью материнской платы ядра кристалла. Эта способность позволяет пользователю расщеплять любой предмет, который вы можете вместить в своё ядро. После расщепления вы можете управлять его молекулами и перегруппировать их, а также создать новый элемент или объединить предметы на молекулярном уровне для создания уникальных материалов.

Увеличивает контроль над молекулами на 7%

Увеличивает качество предметов, сделанных таким образом, на 7%

Благодаря этому мастерству мы можем делать чрезвычайно уникальные части для наших тел. Теперь, что мы сделали? Хорошо, когда я делал свое новое тело Асуры, я делал лицо и тело в несколько раз более сложными и позволил мне показывать выражения лица в новой степени. Теперь, каковы были материалы?

В нашей поездке по океану не будет преувеличением сказать, что мы сражались с некоторыми из самых сложных монстров.

Рои мутантных птиц уровнем 190, самый низкий уровень драконов - 210, уровень мутантов-виверн - 200...Это были животные, которых мы ещё могли убить, но когда появлялись морские монстры, уровня так 340-350, мы их избегали, потому что мы не могли бороться с этим.

Это всё, что нам пришлось преодолевать, чтобы добраться до другого континента.

Как только мы пришли сюда, первым делом мы прокачали наши противоздушные башни. Они были модернизированы благодаря нашей способности создавать новые материалы и создавать более сложные детали, благодаря чему мы сделали оружие более сложным.

Во-вторых, «невозможность» обработки серебряной проволоки была легко решена теми, у кого сейчас было ядро, так как они могли очищать серебро до 100% чистоты, делая провода, которые мы используем, очень хорошими. По моим догадкам, с серебряными проводами, прикрепленными к Броку, они в конечном итоге будут насыщены маной настолько, что рано или поздно станут мифриловыми проводами.

Теперь, где использовать эти чистые серебряные провода? Как я уже говорил, они были сделаны для переноса маны с Кита на машины, которые мы используем.

Другое место, которое мы использовали их – это перенос маны в печи. Мы также научились делать магическое оружие из кристалльных ядер и серебряных проводов в сочетании с оружием.

В большинстве мест, где нужен собственный источник питания, там присутствует собственное ядро молнии, но в домах и заведениях оно опечатано и спрятано, поэтому их нельзя было украсть.

В любом случае тела, которые мы имеем сейчас, представляют собой уникальное сочетание, которое мы разработали, разбирая на материалы монстров, которых мы убивали. Малые кости драконов были уничтожены и смешаны с железом и углём и мы создали то, что я назвал Сталь Драконьей Кости. Я сделал всю броню из этого, а скелет – так вообще из настоящих костей. Затем я взял чешую нескольких из них и сделал все мельчайшие детали, так как они были маленькими, а я хотел, чтобы они были сильными и прочными, а чешуя была именно такой. Если бы не тот факт, что мы использовали ракеты и сильное оружие для их уничтожения, мы бы никогда не убили этих зверей.

Мясо оставалось как пища, а кровь мы переносили через наши ядра, потому что после теста я обнаружил, что мы могли бы извлекать все минералы из крови и разделять их, чтобы мы получили новые источники минералов для обработки, хотя это было довольно... нетрадиционным.

Остальные части тел, которые я не использовал; оставшиеся чешую, кости, клыки и когти были переделаны в оружие ближнего действия. Ну, в основном так. Я перелопатил все маленькие кости и сделал крепкие копья, чтобы я мог бросать их Яшей, а для Асуры я сделал меч из кости дракона.

Другие были в аналогичных условиях; Нова не знала, как сделать большую часть материала, но нетрудно было мне самому сделать её новым роботом и построить его.

Сила команды сейчас никак не может сравниться с таковой 7 месяцев назад. Для меня и Новы - вот статистика наших роботов.

Имя

Техно Гир (Яша)

Раса

Механоид

Класс

Механик

Уровень

196

Очки характеристик

348

Известность

1000

Прочность

3,310/3,310

Регенерация

-

Энергия

1000/1000

Регенерация энергии

2 ед./сек.

Сила

194

Ловкость

200

Точность

230

Стойкость

270

Интеллект

160

Мудрость

???

Харизма

96

Лидерство

32

Удача

50

Навык

Уровень

Конструирование механоидов

Продвинутый уровень 4

Мусорщик

Средний уровень 7

Паяние

Средний уровень 9

Дварфское кузнечное дело

Средний уровень 8

Молекулярный крафт

Средний уровень 2

Владение дробящим оружием

Базовый уровень 1

Программирование

Базовый уровень 9

Стрельба

Средний уровень 7

Конструирование встроенного оружия

Средний уровень 6

Разбивка на схемы

Базовый уровень 5

Анализ

Средний уровень 1

Владение парным оружием

Средний уровень 8

Алхимия

Средний уровень 4

Элементарное кузнечное дело

Средний уровень 6

Коробка передач

Имя

Техно Гир (Асура)

Раса

Механоид

Класс

Рыцарь Хаоса

Уровень

196

Очки характеристик

348

Известность

1000

Прочность

3,360/3,360

Регенерация

-

Энергия

1000/1000

Регенерация энергии

2 ед./сек.

Сила

320

Ловкость

280

Точность

225

Стойкость

280

Интеллект

96

Мудрость

???

Харизма

96

Лидерство

32

Удача

Имя

Нова Гир

Раса

Механоид

Класс

Командир-снайпер

Уровень

176

Очки характеристик

528

Известность

0

Прочность

3,310/3,310

Регенерация

-

Энергия

1000/1000

Регенерация энергии

2 ед./сек.

Сила

176

Ловкость

186

Точность

275

Стойкость

250

Интеллект

140

Мудрость

???

Харизма

78

Лидерство

20

Удача

200

Имя

Нова Гир

Раса

Механоид

Класс

Кролик-монах

Уровень

176

Очки характеристик

372

Известность

0

Прочность

3,160/3,160

Регенерация

-

Энергия

1000/1000

Регенерация энергии

2 ед./сек.

Сила

220

Ловкость

290

Точность

245

Стойкость

280

Интеллект

140

Мудрость

???

Харизма

78

Лидерство

20

Удача

200

Навык

Уровень

Конструирование механоидов

Базовый 4

Мусорщик

Средний 2

Паяние

Средний 2

Дварфское кузнечное дело

Базовый 1

Стрельба

Продвинутый 5

Конструирование встроенного оружия

Базовый 9

Снайпер

Продвинутый 9

Пилот маленьких кораблей

Продвинутый 8

Рукопашный бой

Средний 1

Гипер прыжок

Средний 2

Стреляющий удар

Средний 1

Коробка передач

Изменение тела

(Первоначально мудрость для механоидов означает их скорость, с которой они могут обрабатывать информацию. Мудрость, уходящая за пределы числовых обозначений, обозначает, что люди, ставшие автоматами или машинами, помещают свой ум в суперкомпьютер, который является материнской платой ядра. Их сознание становится как ИИ, и игра не может вывести число такой большой вычислительной мощности)

Это статистика роботов, моих и Новы. Мы специально не распределяем очки характеристик, иначе мы бы стали ещё сильнее, так что, если мы вдруг попадём в опасной ситуации, которая заставит нас нуждаться в определённом повышении статов, у нас есть супер избыток. Поскольку наша раса позволяет нам быть во много раз сильнее, чем человек на том же уровне - это является действительно сильной стороной механоидов, ну, кроме того, что нам нужен ремонт. Что касается остальных членов команды, я знаю только уровни. Ну, ещё окно статистики я могу посмотреть через Нову у элементарей.

Булк: 192

Сурж: 191

Виктор: 185

Блэйз: 186

Эна: 189

Брок: 194

Аннабет: 179

Грир: 180

Что касается жителей города, то большинство из них не являются боевыми НПС, но у механоидов-рыцарей, мошенников и убийц есть свой отдел в городе, вследствие чего боевая мощь города довольно высока.

Во-первых, Сурж- генерал, он намного лучше в военной тактике и планировании, чем кто-либо из членов команды, поэтому я назначил его военным советником. Под ним два генерал-лейтенанта - для военно-воздушных сил и для сухопутных войск. Ниже них приведены пять бригадных генералов, которые отвечают за объединение сил нашего города. Рангом ниженаходятся пять капитанов, которые контролируют объединение каждого взвода в бригаде, и, наконец, лейтенанты, которые отвечают за всех рядовых.

Диапазон уровней разделяется следующим образом.

Генерал = уровень Суржа.

Генерал-лейтенант: 170 - на один уровень ниже Суржа

Бригадные генералы: 150-169

Капитаны: 120-149

Лейтенанты: 70-119

Рядовые: 1-69

Причина, по которой ряды настолько разбиты и не соответствуют правильному ранжированию военных, как в реальном мире, состоит в том, что нам не хватает численности для этого.

У нас около 200-300 рыцарей, 50 разбойников и 10 ассасинов. Само собой разумеется, что продвинутые классы, такие, как убийца, являются супервысоким классом, требующим постоянного специального и дорогостоящего обслуживания, и у нас не может быть много их.

<http://tl.rulate.ru/book/1396/116091>