Дарий и Ганнер шли по тропинкам, проложенным между большими лесными деревьями, которые вели к тому самому мосту через Лост-Ривер, который он дважды посещал на прошлой неделе.

По дороге Ганнер со смесью любопытства и настороженности наблюдал за окружающей обстановкой, его бдительность была на пределе. Дариус был доволен поведением Ганнера, поскольку ему не нужно было ничего заранее говорить другому.

Впрочем, для человека, который, скорее всего, был захвачен в качестве раба, вполне естественно вести себя настороженно в подобных местах. Сам Дарий шел спокойно, уверенный в своем восприятии и силе разума.

Если что-то нападет на них из засады, Дарий был готов моргнуть в долю секунды, прежде чем атака успеет поразить его. Тогда он встретит гневную атаку Ганнера, а также бомбардировку заклинаниями Мага, и это будет очень печальная участь.

Примерно через три километра после начала их прогулки Дарий вышел из леса, почувствовав что-то странное. Оказавшись под кронами деревьев, он услышал топот, а также почувствовал, что что-то сотрясает землю.

Глаза Ганнера сузились, он бросился вперед раньше Дария и приложил уши к земле, чтобы определить источник звука. Дарий молчал, предоставляя своему клейменому слуге делать то, что он пожелает.

Гуннер вскоре поднялся и повернулся к Дарию. "Это территория крупного зверя. Не знаю точно породу, но мы должны приготовиться к тяжелой схватке".

Дарий кивнул и жестом указал вперед. "Приступай, Оружейник. Возьми на себя инициативу и начинай бой, я буду позади тебя и помогу, если понадобится".

Ганнер согласился и помчался вперед, как джаггернаут, пробиваясь сквозь деревья и скалы, когда вышел на небольшую поляну возле пещеры. Прямо перед пещерой огромный огр пытался пробить себе путь внутрь с помощью большой самодельной дубины.

Дарий моргнул прямо за спиной Ганнера и увидел, как здоровенный парень ударил огра прямо в спину, ошеломив огра и отправив его врезаться в стену перед ним.

Дарий использовал это время, чтобы проанализировать монстра перед ним.

[Обнаруженная цель принадлежит к врагам. Отображается соответствующая информация].

[Имя: Одноглавый огр

Раса: огр

Класс: Воин

Подкласс: Нет

HP: 121/125

MP: 14/14

Уровень: 8

Сила: 13

Ловкость: 6

Выносливость: 10

Интеллект: 1

Харизма: 1

Удача: 1

Способности: Растоптать, Поглотить, Схватить

Оружие: Деревянная дубина]

Дарий увидел, что этот враг во многом похож на Синего Тролля, что было неудивительно, ведь у троллей и огров много общих черт. Дарий заметил, что его показатели лучше, чем у первого, но не намного.

Однако его разочаровал тот факт, что монстр был ниже его по уровню. Это означало, что он, скорее всего, покинет битву с одним очком опыта в качестве утешения, если, конечно, вообще его получит.

В качестве утешения Дарий надеялся, что Ганнер получит достаточно опыта, чтобы подняться в звании.

Прежде чем Дарий успел применить Искры, в его голове внезапно раздался голос Цезаря, и мир вокруг него словно остановился.

{Приветствую тебя, Дарий Стоун! Это я, Цезарь, твой дружелюбный помощник во время твоего путешествия в удивительный мир Фауста!}

{Как тебе уже сообщили во время твоего периода отсрочки, есть определенные моменты, когда тебе будет предоставлена возможность поговорить со мной или я спущусь, чтобы связаться с тобой}.

{Первое может произойти из-за того, что вы совершили что-то, что порадовало мою госпожу, а второе будет происходить в основном в случаях, когда я должен буду просветить вас о важной особенности, которая будет иметь место в будущем}.

{Сегодня я здесь для того, чтобы объяснить механику эксп-акций в Верховной системе!}

{Твое приобретение Системной марки не должно было произойти, но, похоже, тебе действительно повезло, Дариус Стоун! Если бы это зависело от меня, ты должен был бы получить гнилой банан!}

{Ну, это не важно. Системное клеймо позволяет вам создавать совместимые цели, которые будут действовать как ваши слуги в бою, хотя, естественно, вы можете использовать их и вне его. Эти существа будут полностью преданы вам и будут обладать теми же средствами роста, что и вы, хотя и с некоторыми недостатками}}.

{Уважаемая Богиня с нетерпением ожидает, чем обернутся ваши планы. Поэтому она поручила мне рассказать немного больше об этом особом предмете, которым вы были наделены}.

{Возможно, вам будет интересно узнать, что вы действительно можете заклеймить цель независимо от ее стадии. Однако следует предупредить, что после клеймения они будут принудительно сброшены на 1 уровень во всех случаях. Тем не менее, стартовые характеристики будут тем выше, чем выше их предыдущие уровни!}

{Как вы уже поняли, на текущей стадии у вас может быть только один слуга. Вы можете освободить своих клейменых слуг в любое время, хотя это приведет к их смерти. Когда ты станешь Подмастерьем, твой лимит удвоится до двух, а по мере продвижения по ступеням их будет становиться все больше!}

{Теперь, когда я поделился этой информацией, я должен рассмотреть мою первоначальную цель прихода сюда - как происходит обмен опытом между мастером и клеймеными слугами!}

{Ваши отношения со слугой во время боя - это отношения членов партии, точно так же, как это было в ваших играх на Земле. Таким образом, вы будете напрямую делиться опытом за каждое убийство, поровну, независимо от ваших желаний! Ура!}

{Однако это не единственный важный момент, который следует отметить. В случае расхождения в уровнях, модификатор опыта будет рассчитываться с учетом разницы в уровнях всех участвующих сторон. В формуле будет использована разница между вами и противником

по сравнению с разницей в среднем уровне вашего Клейменого Слуги и противника).

{Для практического примера возьмем вашу текущую битву! Людоед 8-го уровня, а вы 11-го уровня, что составляет 3 уровня разницы. Поскольку это первый бой вашего клейменого слуги, он находится на 1 уровне, следовательно, на 7 уровней ниже врага}.

{Разница между вашими 3 уровнями разницы и его 7 уровнями разницы приводит к тому, что итоговый модификатор опыта составляет 4 уровня XP!}

Дарий молчал, слушая Цезаря, но чем больше говорил разумный субъект, тем больше расширялась улыбка Дария, пока не стала совсем кривой. Ему хотелось кричать от эйфории, ведь он в жизни не слышал более глупой и неиспользуемой механики!

Сколько лазеек! Выгоды от их использования! Сколько гнусных идей роилось в его голове! Если он выполнит хотя бы одну из них, его путь к становлению Верховным будет гладок как шелк!

Однако радость Дария улетучилась в следующее мгновение, когда его острый ум заметил один большой недостаток во всем этом. Как могла Вена, богиня игр, равно как и Цезарь, не заметить этого?

Что именно Дарий упустил в своих расчетах, что заставило наблюдающую за ним Вену не беспокоиться о многочисленных "ошибках", с которыми он до сих пор сталкивался?

http://tl.rulate.ru/book/53037/2980609