

(□(□)□) Извините за такой ведмежьи медленный перевод... Постараемся ускориться!

Спасибо, что остаетесь с нааамиии! (=DωD=)

Перед Гильдией Искателей приключений Альтеа. [Паладин] Рей Старлинг.

Мы наконец-то приняли квесты и вышли из гильдии.

- Транспортные вопросы оставьте на меня, - с этими словами Люк поднял правую руку вверх.

И тогда я наконец-то заметил.

На тыльной стороне его левой руки был такой же как у меня знак эмбриона.

Но и на правой руке у него было что-то вроде небольшого камешка.

- А это?..

- "Драгоценный камень", внутри него - прирученный монстр. Я получил его в качестве награды за работу моделью, - объяснил Люк.

Таким образом он заодно ответил на вопрос, что возник у меня после просмотра его скилов.

Ведь у него, как у [Сутенера], были такие скилы, как Усиление женщины-демона и Усиление женщины-рабыни. Очевидно, что они существуют в системе игры.

И вот что меня заинтересовало: если здесь возможно приручение монстров, то что с ними происходит, когда игрок уходит в реальность?

Если в таких случаях рабы и прирученные монстры, например, помещаются в какую-то клетку...а игрок берет, и прекращает играть... Одна даже мысль об этом слишком жестока.

И камень в руке Люка - ответ на этот вопрос. Похоже это предмет из того же типа, что и наши сумки.

В него можно помещать прирученных монстров или же купленных рабов.

И можно настроить его так, чтобы время для помещенных во внутрь живых существ останавливалось.

Также, если игрок не заходит в игру 2 месяца, пол года по игровому времени - камень автоматически освобождает помещенных в него существ.

В этом есть смысл. Иначе монстрам и рабам было бы несладко в таком реалистичном мире.

Кстати, можно настроить возможность выходить из игры не пряча питомца в камень, или же не останавливать для него время. Полезно людям, у которых могут возникнуть проблемы во время отсутствия.

- И что, там уже есть монстр?

- Верно. Мне дали выбрать себе по душе, и так как у меня есть навык усиления монстров, выбор мой пал на вот кого.

Так как сам по себе класс "Сутенер" не слишком сильный в бою, очевидно, что ему нужен какой-то мощный монстр для сражений.

- Что ж, представляю вам. Призыв Мэрилин!!

- ВАМООООООООооо!

После слов Люка, камень засиял. Из него появился монстр по имени Мерлин.

Но...

- Мэрилин?

Подходящее ли это имя для такого монстра? Думаю, об этом можно долго спорить.

Ведь по сути, это был трицератопс (динозавр) с повозкой.

Огромное тело закрыто массивным панцирем, спина и плечи словно в броне. И в добавок к этом с головы торчат впечатляющие рога, на вид способные пробить стену замка.

Как ни посмотри, он сильнее нас.

Мог бы быть достойным соперником Драконоподобному червю, а может даже победил бы.

- Драконоподобный трицератопс по имени Мэрилин. Повозка шла как бонус.

Значит он тоже драконоподобный. Как я и думал, на одном уровне. Получить такого в награду...ну, учитывая какого уровня сложности был квест, может это и не странно.

Я ведь тоже, выполнив квест сложности 5 стал паладином.

- Но почему Мэрилин?

- Это девочка, поэтому я назвал ее в честь известной актрисы.

Вот как, девочка. Тогда ладно.

.... интересно только, что сама Мэрилин Монро сказала б на этот счет.

- Оо, какой восхитительный вид! Но раз она такая сильная, может и Лимит субординации превысить.

- Лимит субординации?

Мы с Люком переспросили одновременно.

- А, что ж, сейчас объясню.

Мария достала из сумки что-то похожее на скетчбук и принялась рисовать в нем.

Почему у нее есть скетчбук....это из-за того, что она Журналист?

- Для начала, в Infinite Dendrogram может быть 6 человек в пати. Если среди членов пати есть игрок с навыком "Командование отрядом", то может быть и больше, но сейчас не об этом.

Мария нарисовала Люка, меня и себя в непропорциональном чибби стиле. Она на удивление умело выделила наши особенности.

- Для начала, нас трое. Есть еще 3 места, но их могут занимать не только мастера и NPC, но также монстры и эмбрионы типа Комитатус.

Рядом с нами появились чиби версии Вави и Мэрилин.

- Если они присоединиться к группе и будет сражаться вместе с нами, то займут место.

- “Если присоединиться”, в смысле, что можно сражаться и не присоединяясь к пати?

- Верно. Они могут сражаться как часть боевой мощи игрока, не присоединяясь как отдельные члены группы. И тогда в дело вступает Лимит субординации.

Теперь под изображением Люка появились, будто ответвления, Вави и Мэрилин.

- В плане практичности все очевидно, благодаря этой способности, монстр не будет влиять на количество свободных мест в пати. И еще, половина опыта, получаемого монстром, будет усваиваться не им, а его хозяином. Другую половину возьмет сам монстр.

- Хо.

- Минус, а скорее ограничение - Лимит субординации. Посмотрите в дополнительное окошко в своих характеристиках.

Мы с Люком послушно открыли дополнительное окно. Там появилась информация и о указанном Марией лимите.

Лимит субординации 0/50

- Вот это?

- Верно, с таким лимитом можно применять монстров даже в бою. Очки, необходимые на одного монстра, рассчитываются индивидуально, но обычно это [сила расы + уровень]. Например, на Малого гоблина будет расходоваться 1 очко на каждый уровень.

Получается, с моим уровнем можно использовать 50 Малых гоблинов 1 уровня. Нет уж, это конечно много, но не слишком эффективно. Одна атака по площади, и их всех снесет.

- Мой лимит 500, так что я смог бы использовать 500 гоблинов?

Ого, в 10 раз больше моего.

- Класс Сутенера грубо говоря подвид Призывателя, поэтому и лимит у него больше. Вам как Паладину тоже следует использовать ездовых питомцев, поэтому лимит выше обычного.

Понятно, маунт значит. Лучше бы побыстрее раздобыть такого.

- Этот лимит можно увеличить увеличивая уровень или же с помощью специальных навыков Призывателя. У Сутенера тоже такие навыки есть. Если я не ошибаюсь, выучить их можно если сражаться используя прирученных монстров или рабов в бою, так что думаю скоро вы их получите.

Люк активно закивал.

Я тоже узнал много нового.

Так как призыватели сами по себе не слишком сильные, им было бы несладко в пати без свободных мест, ведь использовать своих монстров - их главное оружие, не получилось бы.

Но, благодаря такому механизму, призыватели не уступают остальным классам, а может даже превосходят их в этом смысле.

- А что если превысить лимит?

- Способности монстра будут ограничены, к тому же он не будет получать опыт.

Понятно, серьезные минусы.

- И вот есть проблема. Люк, вашего лимита не хватит, чтобы использовать Мэрилин. Драконоподобные требуют много очков субординации.

.....ну, это ожидаемо.

Думаю не вызывает сомнений, кто сильнее - 500 гоблинов первого уровня или этот зверь.

- Аа, я забыла сказать, что плюс использования монстров как членов пати в том, что очки субординации не расходуются вовсе.

Понятно.

То-есть, можно бегать в группе с 5-тью питомцами.

.....звучит как-то одиноко, забудем об этом.

- Так что давайте добавим Мэрилин в группу. У нас есть свободные места, так что проблем не будет.

- Слушайте! А у Вави сколько очков?

- Цена субординации эмбрионов типа Комитатус - 0. Иначе, игроки, чьи эмбрионы получили тип Комитатус в процессе эволюции не смогли бы даже использовать собственных эмбрионов не поменяв класс на Призывателя.

Ну да, это верно.

- Что ж, что-то мы заговорились, вернемся к теме путешествия в Гидеон. Если завтра отправимся в повозке Мэрилин, послезавтра, думаю, будем на месте.

- Тогда сегодня уже расходимся, а завтра утром выезжаем. Всем подходит?

Речь идет о планах ИРЛ*.

Сегодня, завтра, послезавтра - это целый день в реальности.

- Мне подходит. Никаких особых планов нет.

- Мне тоже ок. Я безработная.

.....наверное следует посмеяться в ответ.

*IRL (иногда используется транслитерация ИРЛ либо смешанное написание в RL) — аббревиатура от англ. «in real life», «в реальной жизни». К реальной жизни относится всё, что происходит с физическим телом субъекта.

◇

На следующий день мы сели в повозку Мэрилин и отправились в Гидеон.

Дорога была широкой, настолько, что даже две Мэрилин могли бы спокойно ехать бок о бок. Я зря переживал, что она может перекрыть собой дорогу.

И продвигались мы на удивление быстро. Даже под горку совсем не замедлялись, отчего казалось, будто мы передвигаемся на 4-х приводном внедорожнике.

Так мы должны без проблем одолеть весь путь к Гидеону.

Впрочем, без задержек не получится, так как регулярно нападают монстры.

На этой дороге много монстров типа птиц и зверей.

Тем не менее, здесь одна из локаций для новичков, поэтому большими группами они не нападают. Нам бояться нечего. Максимум это 3 монстра сразу налетит.

Так что я, Люк и Вави как раз занимаемся тем, что отбиваемся от очередной атаки.

Кстати, Мария сидела в повозке и кричала “Постарайтесь” попивая чаек.

.....но, на это есть свои причины. Я сам виноват, что сразу не спросил.

Ведь класс “Журналист” не боевой.

Уникальный навык этого класса звучит так “Перо сильнее меча”. И эффекты у него следующие:

Перо сильнее меча:

Получение опыта во время наблюдения за сражением других членов группы.

Все члены группы также получают дополнительный опыт.

Пассивный навык.

- * Навык доступен только журналистам.

- * Будучи под эффектом невозможно брать участие в бою.

- * Отключить этот навык невозможно.

Получается, что Журналист увеличивает получаемый группой опыт, но в бою толку с него никакого. Этот класс больше на тотем похож какой-то.

А бонус к опыту радует.

И так как это локация для новичков, проблем с монстрами не возникает.

К тому же у Марии много опыта, так что она помогает разными советами и рассказывает о монстрах.

Но все же, все же.....ай ладно.

“Раз навык называется “Перо сильнее меча”, то я уже было подумала, что она будет разрезать все и вся своей ручкой.”

- Нет, ведь фраза не в прямом смысле.

Хотя я не удивился бы, если бы в этом мире была ручка, сильнее любого меча.

◇

Путешествие складывалось благоприятно.

Под влиянием бонусов от опыта Марии, наши с Люком уровни тоже повысились. У меня теперь ур.16, а у Люка ур.27.

Наш боевой баланс тоже неплох. С монстрами где-то такого уровня проблем не возникает.

Только раз, на горном пути, нас задержал монстр-медведь.

На первый взгляд он воспринимался как местный босс, но не успели мы толком сориентироваться, как раздраженная Мэрилин заградила путь и быстренько его уничтожила.

Люк получил дроп, и в нем оказался сундук, так что да, медведь этот все таки оказался боссом.

Кстати, “боссами” называют вот таких монстров, с которых среди случайного дропа выпадает и сундук, но в целом видов таких монстров может быть очень много.

Случайный дроп это конечно хорошо, но вообще-то такие монстры-боссы необычайно сильные, и с ними надо быть предельно осторожными.

Ну, правда, в этот раз было как-то уж слишком легко.

Кстати, хоть многие монстры и имеют целые экосистемы, некоторые наоборот, существуют только в одном экземпляре.

Они называются UBM (уникальные боссы монстры).

Все они имеют какие-то уникальные способности и силу, с лёгкостью выносящую даже самые сильные пати.

Впрочем, это не тот тип монстров, с которыми вот так внезапно и так быстро встречаются.



После постоянно уходящей то вверх, то вниз горной дороги, мы продолжили путь уже по равнинной местности. По словам Марии, это место называется Равниной Нэкс, и дорога отсюда ведёт прямо к Гидеону.

На этой равнине, как и везде, были монстры, но по силе они в несколько раз превосходили тех, что мы встречали раньше.

Ну, мы тоже уровень подняли, так что справлялись.

Время от времени попадались и монстры значительно сильнее нас, но тогда в игру вступала Мэрилин. Результат очевидный.

И вот, когда мы в очередной раз подняли уровень и я раздумывал о том, какое же отличное вышло путешествие, перед выездом на равнинную дорогу, мы обнаружили это.

Несколько повозок, скорее всего торговых.

И их атаковала армия экипированных гоблинов, количеством несомненно больше ста.

Продолжение следует