

Описание монстров (Категории и многое другое)

Это описание монстров, известных Гильдии Авантюристов, Гильдии Магов и Гильдии Укротителей, а также объяснение того, насколько сильными являются разные категории Монстров. Эту информацию можно найти в справочной каждой Гильдии.

Заметки:

1. Те, кого упоминают, как «обычные люди», связаны с Работами, ориентированными на создание чего-либо, такими как Фермер или Кузнец, они обладают средними значениями Атрибутов. В этот список не включаются отставные солдаты и рыцари, или командиры, которые когда-то были частью военных сил.

2. Не следует забывать, что категории монстров - это просто упоминание того, насколько угрожающим и могущественным является монстр в битве.

Если вы - Тяжелый Щитonosец, способный убить Земного Дракона седьмой категории, вы все равно можете быть побеждены Змеем пятой категории, летающим в небе.

3. То, как Гильдия Авантюристов относится к расам Виды, зависит от того, в какой стране и регионе находится Гильдия. В западном регионе континента Бан Гайя, где располагается Амидская империя, они рассматриваются как цели, подлежащие уничтожению. Но поскольку в Королевстве Орбаум эти племена признаны и обладают человеческими правами, причинение им вреда является преступлением, за которое предусмотрено наказание (возможно, даже смертная казнь или порабощение). Необходимо знать эту информацию при поездке в другие страны и на другие континенты.

Кроме того, значения категорий рас Виды определяются их расой, но поскольку они могут выбирать Работы, как люди, опасно оценивать их общую силу только через категорию.

- Люди по отношению к монстрам

Монстры были созданы Королем Демонов, Гудуранисом, и злыми богами, являвшимися его подчиненными. Люди являются хорошим источником очков опыта, а также пищи. Вот почему монстры настойчиво пытаются нанести вред людям.

Однако теперь, когда Король Демонов мертв, произошли значительные изменения.

За исключением монстров с низким интеллектом, таких как Гоблины, слабые монстры 1 и 2-ой категорий знают, что люди сильнее их. Когда люди численно превосходят их или кажутся сильнее, они часто обращаются в бегство.

Люди не являются хорошим источником очков опыта для монстров выше 7-ой категории, они охотятся на других монстров, которые также являются более вкусной пищей. По этой причине, они не охотно атакуют людей.

Тем не менее, монстры-получеловеки атакуют и похищают людей не только по причине получения очков опыта или использования в качестве еды.

Есть также монстры, которые не охотятся непосредственно на людей (такие как Энты). Некоторые расы этих монстров безопасны, поскольку они не интересуются людьми.

Также очки опыта, которые могут быть получены от убийства человека, пропорциональны общему количеству очков опыта, имеющихся у этого человека, поэтому легендарный мастер, который имел множество Работ, будет желаемой добычей для монстра высокой категории, хотя он и является обычным человеком. Однако, поскольку у монстров нет способа идентифицировать таких людей, подобное почти не имело место быть.

- Дьявольские Гнезда и Подземелья по отношению к монстрам

Огромные слои Маны содержатся в воздухе Дьявольских Гнезд и Подземелий, обеспечивая комфортные условия для существования монстров. Кроме того, монстры хорошо размножаются и развиваются внутри Дьявольских Гнезд и Подземелий. Эффект Маны настолько сильный, что, например, Вурдалаки не смогут размножаться за пределами Дьявольских Гнезд.

По этой причине, монстры, которые обитают в Дьявольских гнездах и Подземельях, не покидают их без видимой на то причины.

Монстры, которые все же покидают эти леса и подземелья, - это те, кто не может добыть себе еды или потерпел поражение в территориальных конфликтах; большинство монстров выше 5-ой категории не оказываются в таких обстоятельствах.

Исключением являются монстры-получеловеки. Часто бывают случаи, когда эти монстры покидают Дьявольские Гнезда, чтобы похитить людей или людское имущество.

Другие исключения включают случаи, когда Дьявольские Гнезда претерпевают «перенаселение», и монстры вынуждены покинуть их.

- Что касается Укрощения

Монстров можно приручить, заставляя их становиться союзниками людей. Навык Укрощения происходит от Найнроуда, чемпиона, избранного Шицзарионом, богом искусства.

Навык Укрощения использует магическую силу, также силу сопереживания и чувство доверия, чтобы сформировать связи с монстром.

Укрощение - это широкий термин, который включает в себя заклинания, призывающие монстров и заклинания духовной магии, которые заставляют духов сотрудничать с заклинателем.

По этой причине, сложность приручения монстра зависит от расстояния, на котором находится монстр от укротителя, а также от его индивидуальных способностей. Говорят, что монстров получеловеческого типа, похожих чувствами и биологическим строением на людей, таких как Гоблинов, Кобольдов, Орков и Огров, относительно легче приручить.

Тем не менее, говорят, что укротить монстров, чьи ментальные характеристики, мораль и биология слишком разные, невозможно.

Говорят, что насекомоподобных монстров нельзя укротить из-за их совершенно отличных ментальной структуры и биологии, в то время как Нежить не может быть приручена из-за того, что они являются мертвыми.

Кроме того, растеневидные монстры, такие как Энты, Чудовищные Растения и Ходячие

Грибы, возможно укротить, но поскольку они обладают другим биологическим строением и органами, их трудно укротить независимо от того, какой они категории.

Исключением из этого правила являются расы Виды, происходящие от монстров. Хотя их чувства и ментальные характеристики схожи с людскими, их обычно трудно приручить.

- Категория 1

Монстры, которые вмешиваются в деятельность людей, такую как сельское хозяйство и рыболовство, но не представляют никакой угрозы.

Их сила такова, что человек со средней силой, владеющий мотыгой, может избить их до смерти. Большинство из них не обладают навыками или специальными способностями; они не могут убить человека, если только тот не является очень слабым или монстр предпринимает активные попытки убить его.

Монстры 1-ой категории обычно обитают в обыкновенных лесах, равнинах, реках и океанах, которые не стали Дьявольскими Гнездами.

В Гильдию Авантюристов никогда не поступит запрос уничтожить монстра этой категории; молодые фермеры, вооруженные прутьями, могут уничтожить их или, по крайней мере, отогнать.

Однако такие монстры не дают практически никаких ценных материалов. Исключением являются рогатые кролики, которые обеспечивают мясо и шерсть.

Шанс того, что в теле такого монстра будет обнаружен волшебный камень, составляет около одного к ста, и даже если кому-то крупно повезет, сумма камня размером с гальку будет равна пособию на одного ребенка.

Награда Гильдии Авантюристов за истребление этих монстров настолько маленькая, что убив пятерых из них, можно будет заработать на ночь в дешевой гостинице без еды.

Главными монстрами этой категории являются Рогатые Кролики, Гоблины, которые крадут скот и посевы, «Живые мертвецы» и «Живые кости».

Если вы не сможете справиться с монстром этой категории, вам не следует становиться Авантюристом.

Укрощение этих монстров – довольно простая задача. Если укротитель не может этого сделать, он либо обладает очень низкой совместимостью с монстром, либо он должен уделять большее внимание тренировкам укрощения.

Гильдия Укротителей не принимает тех, кто не может приручить монстров этой категории, даже в качестве учеников.

- Категория 2

Монстры столь же опасные, что и звери, такие как волки.

Один монстр этой категории может быть уничтожен несколькими вооруженными «обычными»

людьми или охотниками или одним средним солдатом или искателем приключений Е-класса.

Монстры 2-ой категории редко встречаются в городах или деревнях, которые не окружены Дьявольскими Гнездами. Когда в городе или деревне появляется больше, чем несколько этих монстров, обычно в Гильдию Авантюристов отправляется запрос.

Однако они довольно часто появляются на дорогах, находящихся в нескольких часах ходьбы от районов, населенных людьми.

Монстры 2-ой категории обычно не используют магические или боевые навыки, но поскольку они иногда используют яд, необходимо проявлять осторожность.

Они дают материалы, которые можно использовать в алхимии или для создания оружия в зависимости от расы монстра, и от их продажи можно получить хорошую прибыль. Около одного из пяти монстров 2-ой категории дают Магический камень размером с ноготь мизинца, который можно продать по цене, позволяющей оплатить ночь без еды в дешевой гостинице.

Даже если волшебный камень не найден, Гильдия Авантюристов платит примерно такую же сумму в качестве вознаграждения.

Тем не менее, трудно поддерживать Статус Авантюриста, охотясь только на монстров этой категории.

Главными монстрами этой категории являются: солдаты-Гоблины, Кобольды, Сахагины, представляющие собой туловища размером с человека с руками и ногами, Ходячие Грибы, Зомби, Скелеты и Костяные Животные.

Их не так уж и трудно укротить, если вы обладаете значительным уровнем в навыках обучения и укрощения.

Если вы сможете приручить монстра этой категории, вы сможете стать учеником в Гильдии Укротителей.