

Глава 15: Живи хорошо, дружище + [Обсуждение на форуме 3]

Через несколько десятков минут я поднялся с пола и достал из инвентаря несколько зелий, чтобы выпить. Они восстанавливают мои НР и МР до полного уровня.

Пока я занимался этим, я также распределил очки характеристик и вернул Лампи, так как бой с боссом закончился. Я нежно погладил большого светлячка.

Повернувшись к Бэйну, я увидел, что он все еще спит, и решил пока оставить его в покое, а сам встал и подошел к большому сундуку с сокровищами, который ждал меня, чтобы быть открытым теперь, когда подземелье было зачищено.

Я уже получил несколько полезных вещей от Гая и награду за скрытое задание. Поэтому мне стало интересно, что же я получу из сундука.

И вот, что я получил:

~~~~~

[Свиток навыка - Рыцарская доблесть].

[При использовании позволяет пользователю изучить навык {Рыцарская доблесть}].

[Рыцарская доблесть - (Активируется, когда у игрока остается 1 НР.) Временно дарует неуязвимость и обнуляет стоимость МР всех навыков. Эффект длится 30 секунд. Время перезарядки: 1 день].

=====

[Свиток навыка - Последний бой рыцаря].

[При использовании позволяет изучить навык {Последний бой рыцаря}].

[Последний бой рыцаря - позволяет выдержать любой урон, который убьет игрока при остатке 1 НР. Время действия: 1 день].

=====

[Плащ Ромули].

[Физическая защита: +200]

[Магическая защита: +150]

[Качество: Древний]

[Эффект(ы): [+30 STR, +20 VIT], {Имеет небольшой шанс игнорировать получаемый урон}].

[Древний плащ, сделанный из тончайшего льна и меха огромного зверя, который носил только величайший воин Ромули, так как на спине был вышит знак отличия павшей нации. Хотя он нуждается в стирке, его ношение также дает владельцу +100 Стиля].

[Может быть экипирован: {Все классы}].

[Экипируемый слот(ы): {Аксессуар 1} / {Аксессуар 2}]

~~~~~

Во-первых. Они просто уникальные.

Сами по себе "Рыцарская доблесть" и "Последний бой рыцаря" не так уж и хороши, особенно с учетом однодневного периода перезарядки. Но когда они собраны вместе, я уже могу сказать, что в бою они будут невероятны. А если я добавлю к ним еще и навык "Последний рывок", то смогу снижать больше урона в течение длительного времени. Пусть даже на несколько десятков секунд.

Еще одной непростой вещью может стать плащ Ромули, который также дает мне возможность сводить на нет урон.

Эта способность сама по себе невероятна. И, вероятно, будет еще более невероятной, если у меня будет большое количество характеристик LUK. К сожалению, я не стал развивать эту характеристику, так что она просто стоит на 20, и то только из-за Ритуального Проклятого Кинжала, который я экипировал прямо сейчас.

Кроме того, я почти не использую кинжал с тех пор, как получил навык Проклятия, считая, что его эффект лучше и гораздо проще накладывать на врагов.

Не прошло и целого дня с тех пор, как я его получил. Но я уже подумываю о том, чтобы сменить его на что-то другое. Но пока я не найду что-то лучшее на замену, я просто буду

держат его в свободной руке.

Что касается плаща, то я сразу же снял Кольцо магической атаки и надел его.

О боже! Описание было верным. Его очень стильно носить.

Да и на ощупь приятно.

После этого мне оставалось проверить только предметы, полученные от Гая, и завершить Скрытое Задание.

Начнем с длинного меча, который Гай подарил мне перед смертью. Он хорош с точки зрения крутости и дизайна. Но это оружие не может быть использовано магом, поэтому я не буду вдаваться в подробности о нем.

Что касается других предметов...

~~~~~

[Свиток навыка - Благословение Ромули].

[Позволяет пользователю изучить навык {Благословение Ромули} при использовании].

[Благословение Ромули - дает иммунитет к снижающим характеристики эффектам состояния. (Проклятие, Замедление, Ослабление и т.д.)]

~~~~~

Этот вариант хорош. Но мне все равно придется быть осторожным с другими эффектами, такими как "Отравление", "Кровотечение" и т.д.

А вот этот пункт мне не совсем понятен.

~~~~~

[Квестовый предмет: {Камень Люмена}]

[Уникальный камень, в котором заключена сила Ангела Просвещения, Люмена. С помощью этого камня можно вернуть свет в мир. Однако для высвобождения божественной энергии, запечатанной в камне, его необходимо поместить в {Священный Алтарь}].

~~~~~

Священный алтарь...

И где же мне его найти!?

– Хаа... – Я вздохнул и закрыл окно описания предмета.

Оставалось только покинуть это подземелье через сияющий голубой магический круг на земле, который, как я мог предположить, и был выходом.

Бэйн тоже проснулся, так что...

– Ну что, Бэйн, пойдём?

– Скрииии.....

– Хм? Что случилось?

– Скри...

Бэйн почему-то опустил глаза. Я не мог понять, почему, и несколько минут просто размышлял об этом.

Затем, посмотрев на круг и снова на Бэйна. Я задал ему вопрос.

– Может ли быть так, что... ты не можешь идти со мной дальше?

– Скри.....

– Я понимаю....

Хотя Бэйн и был приручен, он все равно оставался монстром. Если монстры смогут выходить из подземелья через круг, это наверняка вызовет затруднения у многих людей.

Но даже если так, разве я не могу сделать что-то, чтобы взять Бэйна с собой?

– Бэйн, давай встанем в круг вместе. Кто знает. Может быть, мы сможем покинуть это место вместе.

– Скри...

Хотя Бэйн не выглядел слишком оптимистичным, мы все равно попробовали.

~~~~~

[{Уведомление!} В круге обнаружен монстр. Невозможно вывести игроков из зоны].

~~~~~

Хмм... Надо попробовать еще раз.

~~~~~

[{Уведомление!} В круге обнаружен монстр. Невозможно вывести игроков из этой зоны].

~~~~~

– Значит, ничего хорошего, да... – вздохнул я.

– Скри...

Должен же быть какой-то способ взять Бэйна с собой? Может быть, я могу поместить Бэйна в инвентарь, как это можно сделать с Лампи... А, нет, неважно. Не получилось.

Может, есть еще какие-нибудь варианты?

Я долго и упорно искал решение. Но что бы я ни пробовал, результат был один и тот же.

Я не могу забрать Бэйна с собой из этого подземелья.

– Да. Похоже, здесь нам придется попрощаться.

Я нежно погладил Бэйна и даже потерся о его голову.

– Прощай, Бэйн. Мы знакомы совсем недолго, но с тобой было весело проводить время.

– Скри~

– Скорее всего, мы больше никогда не увидимся, ведь это не то место, куда я приду дважды, если у меня не будет на то причин. Так что живи хорошо, приятель.

– Скриииии!!!

Попрощавшись с нами, Бэйн покидает круг, чтобы тот, наконец, заработал как надо.

Голубой свет круга вспыхнул в моих глазах, пока я в последний раз смотрел на Бэйна. А когда я снова открыл их, то обнаружил, что снова нахожусь в Лесу Теней, у каких-то неизвестных руин с нежитью и каменными обломками повсюду.

– Лампи, ты здесь?

Ламповый жук выскочил и приземлился мне на руку, когда я поднес ее к лицу.

Я нежно похлопал его по голове и сказал:

– Давайте вернемся в город, хорошо?

Лампи затрепетала крыльями в ответ и снова взлетела на мое плечо, и мы вместе отправились обратно в Лили Корво.

– Хи-хи~

Поправка: Мы вместе бежали к Лили Корво.

Я думал, что эта тварь должна бродить в районе озера. Какого черта она здесь?

...

...

...

.....И вот она ушла.

Бэйн, прирученный Йору, отправился в обратный путь, выполняя последний приказ своей укротительницы перед уходом: "Живи хорошо".

Хотя эти слова были всего лишь способом попрощаться, Бэйн воспринял их иначе. В результате сороконожка осталась в "прирученном" состоянии, не подозревая о том, что ее укротительница не знает об этом, и стала бродить по подземелью "Подземные Катакомбы", убивая неживых монстров налево и направо, чтобы "жить хорошо".

И хотя монстры в игре не могут повышать уровень, как это запрограммировано разработчиками, Бэйн, напротив, может. Ведь он - прирученный, а не обычный монстр.

Однако, поскольку его укротительница Йору больше не находится в непосредственной близости от Бэйна, она не получает очков опыта за все, что Бэйн убивает. Таким образом, сама укротительница будет еще дольше не знать о деяниях своего монстра, который продолжит убивать все, что попадетсся ему на глаза.

И так... В эту ночь в темноте подземелья некая сороконожка превратилась в настоящее чудовище. О его существовании стало известно лишь спустя несколько дней.

Но это будет история для другого раза.....

-----

UFO Форум > Обсуждение игр > Общий чат - Тема 234

Пожалуйста, соблюдайте правила при написании сообщений. Для сообщений о наборе, маркетинге, предложениях по игре и т.д., пожалуйста, используйте соответствующие категории на форуме. Спасибо.

[Искренний вопрос: Что мы должны делать в игре?]

1.ОР

Как гласит название темы: Что мы должны делать? Например, как продвигаться по сюжету игры и все такое?

2. Проходящий искатель приключений

- Исследуйте районы за пределами города.

- Найдите подземелья и победите боссов подземелий.

- После этого найдите следующий город.

- Разблокируйте их, выполнив квест "Освобождение".

Повторяйте этот процесс, и новые истории, события и районы станут доступны всем игрокам на сервере.

Кстати, задания на освобождение нужно выполнить всего один раз, чтобы открыть новые области для всех игроков. Именно поэтому сейчас многие игроки (в том числе и я) пытаются первыми открыть следующий город, выполнив задание "Освобождение" в полных группах.

И, скажу я вам, пока что никто не справился с этим заданием.

3. Проходящий искатель приключений

>> 2

Погодите. Значит ли это, что если кому-то удастся выполнить задание "Освобождение", то другие игроки больше не смогут выполнять это задание в будущем?

4. Проходящий искатель приключений

>> 3

Игрок, игравший в бету, здесь. Вы все еще можете выполнить задание "Освобождение", даже если кто-то другой уже выполнил его первым, и вы сможете получить те же награды, что и они. Единственное отличие - это погружение в игру, которое станет опытом для игрока или игроков, прошедших каждое задание на освобождение первым.

5. Проходящий искатель приключений

Похоже, мне не удастся испытать это погружение.

6. Проходящий искатель приключений

Мне тоже.

7. Проходящий искатель приключений

Я третий.

8. Проходящий искатель приключений

Я хочу попробовать выполнить задание "Освобождение". Где следующий город?

9. Проходящий искатель приключений

>> 8

Следующий город должен находиться где-то после перехода через Теневой Лес.

Но прежде чем отправиться туда, убедитесь, что у вас есть квестовый предмет под названием Камень Люмена. Без него вы не сможете выполнить задание.

Камень Люмена можно получить, победив боссов подземелий.

8. Проходящий искатель приключений

>> 9

Круто. Спасибо.

[Мировые новости! Босс подземелья: Падший Рыцарь, Гай, был впервые побежден Йору в одиночку. Скрытое подземелье: Подземные Катакомбы. Первое прохождение завершено]

↑ ↑ ↑

Что? Еще одно подземелье было зачищено в первый раз!? Я думал, что все подземелья вокруг стартовой локации уже были зачищены хотя бы раз.

10. Проходящий искатель приключений

Кто-то даже прошел это подземелье в одиночку. Кто этот Йору? Он или она? Какой расы их персонаж? Какой у него класс? Все, кто знает его, пожалуйста, расскажите нам о нем! Это первое имя, которое я вижу в новостях мира, а не Занни, Рэд или Синдри.

11. Проходящий искатель приключений

Где находится это подземелье? Я пытался найти его в официальной вики игры, но она ничего мне не говорит.

12. Проходящий искатель приключений

>> 11

Это скрытое подземелье. Его местоположение не будет указано в вики. Вам нужно будет найти это место самостоятельно. Пожалуйста, поделитесь, если найдете.

#### 12. Проходящий искатель приключений

>> 11

Подземелье называется "Подземные Катакомбы". Может быть, если ты начнешь копать, то найдешь его. Лол.

Мне больше любопытен этот Йору. Он должен быть 25-го уровня или что-то вроде того, чтобы пройти скрытое подземелье в одиночку. Если предположить, что скрытое подземелье намного сложнее, чем обычное подземелье.

#### 14. Проходящий искатель приключений

>> 13

Его уровень может быть даже выше. Занни был уже 35-го уровня, когда он последний раз выходил в прямой эфир. Уровень Рэда неизвестен, но предполагается, что он находится примерно на 30-м уровне. В то время как Синдри, по словам ее друга, была 28-го уровня.

Если бы я хотел угадать, то сказал бы, что этот Йору примерно того же уровня, что и Синдри.

#### 15. Проходящий искатель приключений

Проклятье. Они все ненормальные. Они что, живут в игре, что ли? UFO вышла всего четыре дня назад, а эти игроки уже на таком высоком уровне. С такими темпами у нас, обычных игроков, не будет ни единого шанса против них в предстоящем событии на первой неделе после выхода игры.

#### 16. Проходящий искатель приключений

Скажите, а чему будет посвящено это событие?

#### 17. Проходящий искатель приключений

>> 16

Насколько я слышал, это будет королевская битва. По сути, свободное сражение, пока в живых не останется только один игрок.

Этого Йору я не знаю, поскольку мы ничего о нем не слышали. Но мы ожидаем, что победителем в этом событии станет либо Занни, либо Рэд, либо Синдри.

18. Проходящий искатель приключений

Нет, если только мы все не объединимся и не убьем этих троих первыми. Кто со мной?

19. Проходящий искатель приключений

>> 18

Да! Я с тобой, брат.

20. Проходящий искатель приключений

>> 18

Меня зовут Максимус Вермиллион Чадикус. Я присоединюсь к вам в этом деле, братья.

21. Проходящий искатель приключений

>> 18

Позвольте и мне присоединиться. Я хочу иметь шанс победить в этом событии.

22. Проходящий искатель приключений

Давайте отправимся на городскую площадь и соберем побольше игроков, чтобы они присоединились к нам. Событие состоится через три дня. Нам понадобится как можно больше игроков, чтобы одолеть бета-игроков высшего ранга.

23. Занни

Хо-хо-хо. Значит, вы думаете, что сможете нас победить, да? Как мило.

24. Проходящий искатель приключений

О, черт. Это Занни! Все, разбегайтесь!

\*\*\*

<http://bllate.org/book/16068/1436610>