

Перевод на русский: Vzhiikkk

Abyss Domination (Власть Бездны), глава 21: Многомерный

-----

Рана Сорана неуклонно восстанавливалась. После ночи за городом он уже мог ходить как обычный человек. Только при энергичной активности он чувствовал небольшое неудобство, но в целом всё отлично. Если он не будет безрассудно открывать рану снова, то полное восстановление займёт всего два дня, а если бы у него был навык Перерождение, который дают двадцать очков в Телосложение, то он бы восстановился полностью всего за день.

В конце концов, пещеры сокровищ были низкоуровневыми местами для новичков. Какие-нибудь высококлассные локации для поиска приключений иногда требовали целый месяц исследований, и в них приходилось беспокоиться не только об исследовании руин, но и тщательно готовиться к выживанию посреди опасных условий, к атакам воров и других искателей приключений, так что Телосложение было важнейшим атрибутом.

Например, у Сорана в команде как-то был отсталый волшебник в команде, который использовал Взрывной Шар Огня в узком тоннеле, из-за чего всё помещение обвалилось. Хотя все они выжили, ведь каждый был продвинутой профессии, у них целая неделя ушла, чтобы прорыть обвалившийся проход голыми руками.

Поэтому лучше держаться подальше от безмозглых магов, временами они опаснее монстров!

Однако это ещё не худший случай - отсталая жрица как-то использовала Землетрясение в подземных руинах. Огромный участок руин обвалился, похоронив не только драгоценную добычу, но и всю команду под сотнями метров камней. Единственным выжившим оказался гном Воин, у которого Телосложение перешло за двадцать пять. С тех пор жрицу называли Матерью Всех Ловушек и для всех игроков она стала кошмаром.

К счастью, такое поведение можно было встретить только среди игроков. Все неигровые маги были настоящими мастерами, способными повернуть ход сражения одним низкоуровневым заклинанием, но такие редко помогали игрокам, не говоря о вступлении в команду.

Прежде чем Соран отправиться за Вивьен, ему нужно было заскочить в магический магазин. Врата города строго охранялись и любого, кто хотел войти, тщательно обыскивали. Город стоял на ушах после инцидента с ритуалом лишения кожи, но Соран знал, что это только начало. Он помнил, что эти ритуалы лишь часть одного зловещего ритуала, который повлияет на весь южный регион, включая шесть королевств, восемнадцать княжеств, тридцать один город-государство, и больше трёхсот городов.

В этот период игроки познали истинное значение отчаяния; больше двухсот тысяч игроков были вовлечены в основную сюжетную линию игры, но лишь двадцать пережили хаотический период и стали Легендарными игроками.

Соран пытался вспомнить то время детальнее, чтобы предсказывать происходящее сейчас. Ритуал лишения кожи был самым началом, затем должен появиться древний красный дракон, он будет знаменовать, что до снисхождения божеств в Реальность Смертных остался год. Учитывая остальные инциденты, у него должно быть ещё примерно два года на подготовку.

Через два года произойдёт крупный инцидент - Богиня Магии падёт в мир, а вместе с ней вся магическая сеть. Все маги временно потеряют возможность колдовать.

Богиня Магии могущественное божество, контролирующее бесчисленные магические сети во множестве планов реальности, и это именно она позволила волшебникам использовать сети для создания мистических заклинаний. К несчастью, она будет одним из первых павших божеств.

Сейчас в мире полно волшебников, так что магический магазин можно встретить в любом городе. Однако с падением Богини Магии ряды волшебников радикально сократятся. Она больше не сможет поддерживать магическую сеть, так что все волшебники с Интеллектом ниже восемнадцати полностью потеряют возможность использовать магию, а те, у кого Интеллект от восемнадцати до двадцати, смогут использовать лишь базовую магию нулевого уровня.

Только те, чей Интеллект выше двадцати очков, способны самостоятельно открыть законы магии, постепенно вернув себе контроль над ней. Однако им придётся творить заклинания без поддержки магических сетей, лишь своими знаниями о магии и мире.

Магическая сеть удобная вещь, но она ограничивала потенциал волшебников. Словно обоюдоострый меч, она позволяла волшебникам, которым недоставало Интеллекта, использовать магию, но при этом не позволяла могущественным волшебникам, чей Интеллект выше восемнадцати, повышаться до архимагов.

В этот день профессия разделится на две крайности – ужасающе могущественные и совершенно бесполезные. Магическая сеть пока работает без перебоев, так что все волшебники ещё могут передавать свою магию в сети и одалживать силы богини для создания заклинаний, однако им приходится периодически переучиваться заклинаниям.

Соран организовывал информацию в уме, отталкиваясь теперь от падения Богини Магии, поскольку именно это принесёт значительный урон миру, будет затронуто множество различных планов.

Лишь сильнейшие, достигшие двадцати очков в своих атрибутах, смогут пробудить правила мира самостоятельно, и восстановить способности. И день падения Богини Магии уже не далеко, скоро, совсем скоро всё начнётся.

Большинство магических магазинов были довольно неприметны, поскольку волшебники, как и большинство магов, не любили контактировать с обычными горожанами и даже людьми других профессий. Среди магов только жрецы были не так высокомерны и помогали другим.

Соран осторожно открыл деревянную дверь и вошёл в пустой магазин. На прилавке было лишь несколько зачарованных предметов, а покупателей не было видно вообще. Предметы продающиеся здесь попросту слишком дорого стоили.

- Покупаешь или продаёшь? – спросил мужчина значительного возраста, лениво подняв взгляд на Сорана. Нам нём была пара очков с линзами не менее толстыми, чем книга в его руках. – Если продаёшь зачарованные предметы, то я проведу оценку. Если хочешь что-то купить, то не стесняйся, смотри товары, – добавил он равнодушно.

Магические магазины, в основном, ставил Альянс Волшебников. В каждом сидел волшебник рангом не ниже второго, временами они меняли города. Сейчас Альянс Волшебников ещё довольно влиятельный и могущественный, но вместе с Богиней Магии падут и они. Магические Магазины будут часто грабить, когда волшебникам станет нечем отбиваться, но пока грабёж был равен суициду.

Видимо догадавшись о профессии Сорана, старик предупредил, – Не пытайся ничего украсть. На все предметы наложены магические ловушки.

Все знали, что у разбойников рядом с ценностями руки чешутся, но Соран не собирался воровать перед волшебником третьего ранга, у которого десятый уровень Мудреца и десятый уровень Волшебника. Соран достал пару мечей змеедемона из мешка и положил их перед стариком.

– А? – изумился старик, проведя взглядом по паре мечей. – Магматический камень?

С большим усилием он поднял один клинок и дотронулся лезвия пальцами. У Волшебников всегда относительно низкая Сила, в сравнении с другими профессиями, и только достигшие Легендарного уровня могли провести особые ритуалы усиления.

Старик изучил оружие и положил его обратно на стол. – Кто вообще делает мечи из такого материала? Какая пустая трата! – воскликнул он, после чего взглянул на Сорана и назвал цену: – Восемьдесят золотых диралов за каждый.

Магические магазины имели собственные каналы сбыта, куда могли продавать товары вне зависимости от их происхождения. Если предмет Редкого качества, то магазины купят даже краденое, ведь волшебник, отказывающийся от возможности заработать, и не волшебник вовсе.

– Сто двадцать золотых, – возразил Соран, нахмутив брови. – Это оружие из магматического камня! По правилам ценообразования оружия, цены на двуручные мечи колеблются в районе пятидесяти процентов. Мне плевать, продашь ты их как мечи или как материал, но каждый из пары принесёт не меньше двух сотен золотых. Если отправить их в северные регионы или равнины, то можно продать за все три сотни. И ты за них предлагаешь восемьдесят золотых? Мне проще продать их в Ассоциацию Разбойников.

– Хо, а ты хорошо знаешь индустрию, юноша. Ладно, сто двадцать золотых.

Старик позвонил в колокольчик и из-за прилавка вышел голем выше двух метров ростом. Голем, сделанный с помощью алхимии, поднял мечи и ушёл с ними через дверь позади, но вскоре вернулся с неприметным мешком.

Старик открыл многомерный мешок и высыпал кучку блестящих золотых на прилавок. Горка монеток разделилась на две неравномерные порции, старик провёл пальцем в воздухе, и маленькая куча вернулась в мешок, а большая остановилась перед Сораном.

Рука Мага, удобный навык.

Как и любой другой волшебник, старик был высокомерным и тут же вернулся к книге, не обращая больше внимания на Сорана, но снова бросив: – Не стесняйся смотреть по сторонам, может что захочешь купить.

Двести сорок золотых диралов весили больше пяти килограмм, таскать их неудобно, они могут помешать Сорану в бою.

– Я куплю низкоуровневый многомерный мешок, – сказал Соран, толкнув горку монет продавцу.

Волшебник кивнул, взял сто золотых и убрал их в свой мешок. – Постарайся не сломать. Он зачарован защитной магией низшего ранга. В обычных условиях не сломается, но в случае

повреждений выбросит все предметы.

Соран кивнул и переложил сто сорок золотых диралов с прилавка в мешок. Низкоуровневый мешок был объёмом всего в один кубический метр и открывался лишь на пятнадцать сантиметров, так что ничего большого в нём не сохранить.

Мешки могут повредить в бою и тогда они теряют свои способности к хранению предметов. Внутреннее пространство переживало коллапс и предметы выбрасывало из мешка. Некоторые даже терялись в пространственных трещинах.

Впрочем, так было не только с мешками. Не Легендарные предметы имели немалый шанс повредиться. Даже Рукавица Силы Огра может повредиться и потерять эффект, возможно до такой степени, что её уже будет не починить.

Закончив с этим, Соран быстро покинул магазин и направился к кузнице рядом с главной площадью. Ему нужен изогнутый клинок, но Редких в южных регионах практически не существует, так что пока придётся довольствоваться Военным.

«Переговоры успешны!»

«Вы успешно повысили цену своей экипировки при помощи переговоров!»

«Дипломатия +1, Оценивание +1»

<http://tl.rulate.ru/book/747/289261>