

## Глава 5 - Путешествие в Горы Падшего Бога

Даниэль осмотрел свою комнату в поисках еды. Отыскав упаковку лапши быстрого приготовления, он решил, что это и будет его обедом. За исключением разве что еды и сна, он проводил всё своё время в Саге об Императоре. Он почти не выходил из дома, у него не было работы, не было личной жизни, он только тем и занимался, что играл в игры, фактически он превратился в безработного неудачника и бездельника.

Прошло уже полтора месяца с тех пор, как он решил стать профессиональным игроком. Но его оставшихся сбережений едва должно было хватить на следующий месяц. Что делало ситуацию ещё хуже, так это то, что какой-то случайный игрок, заставил его принять невозможный квест и теперь он вынужден был тратить на него все силы своего персонажа. Фактически он был сломлен, как в реальной жизни, так и в игре.

\*\*\*\*\*

Прошло уже два месяца с тех пор, как Хроно прибыл в горы Падшего Бога. (Прим. пер. Игровое время, если не путаю, соотносится с реальным как 4 к 1.) За эти месяцы он не получил ни уровня, ни денег. Он едва смог преодолеть подножие горы, постоянно прячась и используя навык «фальшивая смерть». Предполагать, что ему всё же повезёт и он отыщет этот секретный склад за оставшиеся четыре месяца, было лишь пустой тратой времени. Не говоря уж о том, что если он умрёт, ему придётся начинать всё сначала, заново собирая новую экспедицию.

За эти два месяца Хроно столкнулся с настоящим адом. Даже лёгкий тычок от любого монстра из этой области, мог прикончить Хроно. И его задача была ещё труднее из-за одного конкретного навыка, которым владели Торговцы.

Секрет Торговца: Позволяет нести на 3 предмета больше

Это был неплохой бонус, поскольку Торговцам постоянно требовалось переносить больше предметов, чем обычным классам. Но у этого навыка был ужасный штраф

Секрет Торговца: Позволяет нести на 3 предмета больше

Штраф: -50% скорости

Один этот штраф уже сам по себе делал всех Торговцев мира неспособными нормально сражаться. Даже сбежать из-за этого штрафа было намного труднее для Торговцев, чем для любого другого класса. Вот почему у Торговцев было так много навыков, таких как «Фальшивая Смерть», это была компенсация за их медленную скорость.

За эти два месяца, Хроно пришлось так мастерски освоить его «Фальшивую Смерть», что он открыл ещё три связанных с ней навыка.

Добившись мастерства в навыке «Фальшивой Смерти» вы получаете навык «Обман Смерти».

Обман Смерти: получив смертельный удар, вместо гибели, ваши ОЖ будут снижены до 1

Постоянно прячась, скрываясь и используя навык «Фальшивая Смерть» в течение месяца, вы получаете навык «Ходячий Мертвец»

Ходячий Мертвец (1 уровень, 0%): вас воспринимают как труп, никто не обратит на вас внимания (20 ОМ в секунду)

Избегая верной смерти в неблагоприятных условиях в течение месяца и полагаясь при этом лишь на удачу, вы получаете навык «Удача Торговца».

Удача Торговца: никогда не стоит недооценивать удачу торговца. Шанс срабатывания 1 к 1000.

Навык «Ходячий Мертвец» сильно помог Хроно в продвижении дальше. Теперь он мог находить укрытия быстрее, и монстры уже не замечали его мгновенно, как прежде. Обман смерти тоже выглядел полезным, но Хроно пока ещё не проверял его, ситуация для этого была не самой благоприятной. Удача Торговца, судя по всему, полагалась целиком на случайное срабатывание и удачу, так что Хроно не стал уделять этому навыку много внимания.

\*\*\*\*\*

- Фальшивая Смерть!

Когда он использовал навык «Фальшивой Смерти» иногда монстры не уходили. Вместо этого они так и продолжали бродить вокруг «трупа» Хроно некоторое время. Всё, что оставалось Хроно, это терпеливо ждать пока монстры уйдут. Отмена «Фальшивой Смерти» в такой ситуации или даже просто попытка выйти из игры означали мгновенную смерть.

«На этот раз это длится ещё дольше, чем обычно»

За эти два месяца эта повторяющаяся рутина медленно довела Хроно, до полного умственного истощения. Он уже хотел плюнуть на всё, отказаться от квеста, ото всего, умереть и начать всё сначала. Слишком много было поставлено на этот квест, всё, что у него было, зависело от успеха этого одного единственного квеста. И вот, когда Хроно снова погрузился в глубокую задумчивость, внезапно...

Вжух! Бац! Бах! БАМ!

Все монстры вокруг Хроно были убиты всего одним игроком. ОН убил их всех махом, даже без перерыва. Поражённый Хроно отменил свою «Фальшивую Смерть» и поднялся с земли. Игрок на самом деле думал, что Хроно уже мёртв и хотел собрать оставленные им вещи.

- Ха? Ты не мёртв?

- Да, я использовал навык «Фальшивой Смерти».

- Чёрт, поверить не могу, что я на самом деле кого-то спас. Ну ладно, береги себя.

- Подождите! Пожалуйста, помогите мне добраться до вершины горы.

- Что? Ты хочешь добраться до вершины? Там дракон обитает, знаешь ли.

- Но мне нужно туда, этого требует мой квест.

Хроно обо всём рассказал Сету, пытаясь убедить того помочь ему. У Сета челюсть отпала, когда он выслушал Хроно. Это был настоящий абсурд для Торговца 50-го уровня пытаться выполнить квест сложности В и подняться на Гору Падшего Бога ради этого.

- Хмм... Склад сравнимый с императорским... это интересно.

- Тогда вы можете помочь мне?

- Всё равно наш пункт назначения один и тот же. Можешь идти за мной, если хочешь, только под ногами не путайся.

Хроно с трудом сдержал вопль радости и последовал за Сетом.

\*\*\*\*\*

Сопровождая Сета, Хроно осознал, что уровень и навыки Сета были намного выше, чем у любого обычного игрока. Понаблюдав за ним в течение нескольких недель пути, Хроно заключил, что классом Сета был скрытый класс, носивший имя «Некромант Душ». В основном его класс позволял ему использовать поглощать души, восстанавливая жизненные силы, помещать души в големов, которые будут сражаться на его стороне и использовать души для атаки и защиты против врагов. Подобные атаки душ игнорировали защиту брони, что делало их очень мощными. А защита душ могла замедлить или вовсе нейтрализовать любые атаки, включая святы.

Однако у Некроманта Душ была одна серьёзная слабость, для использования их навыков им необходимы были души. Хотя у Сета были артефакты позволяющие ловить души, Хроно мог только предполагать насколько же тяжело может быть Некроманту Душ подниматься в уровне. С его навыками Кузнеца и Шитья Одежды, Хроно как мог заботился об оружии и экипировке Сета. Поскольку большая часть этих вещей была мощными артефактами, Хроно ухаживал за ними с особой осторожностью.

Они вдвоём продвигались с невероятной скоростью, благодаря Сету и его экстраординарным боевым навыкам. Когда они почти добрались до вершины, Сет заговорил с Хроно.

- Последний раз, когда я сражался с Древним Драконом, я погиб и уронил артефакт под названием «Сфера Душ». Только убив его, я вероятно смогу получить свой артефакт обратно. Так что, когда я начну сражение и отвлеку его внимание, тебе нужно как можно быстрее будет бежать к дверям этого твоего склада, чтобы завершить квест.

- Как ты сможешь убить его, если он уже убил тебя и после смерти, твой уровень упал?

- В прошлый раз я почти прикончил эту зверюгу. Учитывая скорость регенерации, я уверен, у него должна быть от силы половина ОЖ.

В разуме Хроно внезапно мелькнул план. И план этот был куда более безумен, чем всё, что он делал до этого.

Перевёл: Андрей Метелицин(AndreyNord)

<http://tl.rulate.ru/book/1638/35070>