

Глава 7 - Перезапуск (Завершение пролога)

Спустя 24 часа Хроно снова зашёл в игру. Ожидая, что он возродится рядом с городом Мафосо, он был крайне удивлён, оказавшись вдруг в горах Падшего Бога. Но что удивило его даже ещё больше, так это то, что его тело не принадлежало его обычному персонажу!

«Это какое-то проклятие за убийство дракона?»

Его нынешнее тело было очень маленьким. Достаточно маленьким, чтобы называть его гномом. Неподалёку он увидел останки дракона, но теперь они были раз в десять больше, чем он помнил. Спустя некоторое время он окончательно убедился, что даже внешний вид его лица и тела стали совершенно иными. Сперва, он подумал было, что просто его аватар уменьшился, но на самом деле это было совершенно новое тело. Запаниковав, он прошёлся вокруг, пытаясь понять, что же именно с ним случилось.

Спустя некоторое время в игру зашёл Сет. Когда он увидел паникующего крошечного Хроно, ситуация невольно показалась ему очень забавной. Приблизившись, он рассказал Хроно, что это работа его навыка. «Похищение Души» можно было использовать и на умирающих игроках и НИП. Затем полученную душу можно вложить в голема, который получит все навыки, которыми обладатель души обладал при жизни, и будет безоговорочно верен своему хозяину. Если душа была взята у игрока, то голем будет подчиняться, лишь пока пользователь отключён от игры. Стоит игроку войти в игру, и он получит полный контроль над телом голема.

Так что Сет с умом воспользовался особенностями и преимуществами этого навыка, чтобы предотвратить возрождение Хроно возле ближайшего города после смерти. Однако Сет не стал сразу раскрывать того, что похитил душу Хроно с добрыми намерениями, вместо этого он решил разыграть Хроно.

- Ты можешь вернуть меня назад? - Хроно, казалось, занервничал.

- Да, но при одном условии. Я похитил также душу Древнего Дракона... - Сет зловеще улыбнулся.

Правую руку Сет положил на агрессивно шипящего голема в форме небольшого дракончика. Хотя голем-дракончик был достаточно мал, чтобы поместиться на руках у Сета, для Хроно в его мини-форме он был таким же большим, как настоящий Древний Дракон.

Чувствуя себя крайне беспокойно, Хроно пал ниц.

- Прощу, прости меня, если я сделал что-то не так! Я раскаиваюсь в своих грехах и сделаю всё, что захочешь. Пожалуйста, прости меня!

- Что ты сделал не так? Я ничего такого не помню. За исключением того, что где-то тут был один дракон, которому я съёл больше 80% жизни. И что-то я нигде его больше не вижу. Как думаешь, ведь никто же не убил его вместо меня? Потому что если так, то в игровом мире это зовётся ВОРОВСТВОМ УБИЙСТВ. Поступок, который все презирают, - произнёс с жуткой улыбкой Сет, сидя на голове дракона. (Прим. пер. Не совсем уверен, как точно звучит этот термин на русском в RPG, но в шутерах это называется «тырить фраги». □)

- Я думал, тебе нужна помощь. Мне жаль!!! - осознав наконец, что же было не так, Хроно попытался извиниться.

Хроно не сводил глаз с голема дракона, которого удерживал Сет. Он двигался прямо к4ак

живой. Для крохотного хроно он практически не отличался от настоящего Древнего Дракона, который убил его.

- Ответь мне на один вопрос. Ты и правда просто Торговец 50-го уровня? Как ты смог нанести дракону такой урон?

Хроно поспешно объяснил Сету, что огнестрельное оружие было введено в игру год назад и теперь являлось частью оружия создаваемого кузнецами. Он также объяснил, почему здоровье дракона так быстро восполнилось, и почему он был так агрессивен против Сета.

- Хмм... Получается мне просто не хватило знаний о нововведениях в игре. Но если ты способен вот так сражаться, почему ты выбрал класс Торговца?

- Потому что до недавних пор я играл лишь, чтобы расслабиться. Но, когда я захотел взяться за игру всерьёз, было уже слишком поздно, поскольку один человек может иметь лишь одного персонажа.

- Ясно. Хорошо, я удовлетворён твоим ответом, - Сет встал и взял свой посох.

- Освобождение Души!

Даже вернувшись в своё настоящее тело, Хроно вёл себя очень послушно. Всё потому, что Сет в любом случае был слишком силен для него.

- Спасибо.

Когда он вернулся в своё тело, всплыло сразу несколько игровых сообщений.

Тртинг!!!

Вы убили Древнего Дракона.

За успешное сражение с Древним Драконом вы получаете 3000 славы и +5 ко всем характеристикам.

Уровень повышен

Уровень повышен

Уровень повышен

Уровень...

Хроно разом получил целых 30 уровней! Поскольку это был босс, заточенный на охоту кланами самых высоких уровней, победа над ним принесла огромное количество опыта. Сет что-то достал и затем отдал это Хроно.

- Вот возьми, - это была Сфера Душ, один из множества артефактов Сета.

- А это нормально? Почему? - Хроно был озадачен.

- Ты заслуживаешь этого больше, поскольку это ты победил дракона. Я просто подшутил над тобой ранее, - Сет улыбнулся.

Он и правда не возражал против того, что это Хроно убил дракона, поскольку в тот момент он действительно был на грани.

- Но тебе ведь это нужнее чем мне, поскольку души нужны тебе для твоих навыков.

- Не, у меня вообще-то ещё есть, - Сет приподнял свою мантию и показал Хроно свои Сферы Душ под одеждой. (Прим. пер. Как-то это пошло звучит. Хорошо, что я их шарами не обозвал. □)

Челюсть Хроно отвисла, когда он увидел там ещё целый десяток таких же Сфер Душ.

- Кстати, остальные трофеи тоже можешь взять, мне они не особо нужны. Труп исчезнет в течение месяца. Так что развлекайся.

Добавив Хроно в друзья, Сет использовал свой свиток телепортации в город и ушёл. Хроно же направился к двери секретного склада, чтобы завершить наконец свой квест. Используя ключ, полученный им от лорда Мафосо, он вошёл внутрь.

Тртинг!!!

Вы завершили квест «Секретный тайник Торговца»

За успешное завершение квеста вы становитесь владельцем секретного склада сравнимого с императорским.

Уровень повышен

Уровень повышен

Уровень повышен

Уровень повышен

Уровень повышен

Одно за другим! Тут не было дополнительной награды за квест, но получить обратно свой доступ к складам уже было большим делом для Торговца. Кроме того он поднял ещё пять уровней.

«Вероятно, я потом ещё долго не вернусь сюда. Так что стоит здесь немного осмотреться»

Склад не был полностью пустым. Тут и там на полках лежали древние проржавевшие вещи. Получив квест, Хроно провёл некоторые исследования. Судя по всему, склад был создан пользователем под именем Ваниджа. Он был богатым торговцем, который из честолюбия и создал этот склад, чтобы хранить здесь своё состояние. К сожалению, где-то 5 лет назад, он удалил своего персонажа по какой-то причине. После этого искусственный интеллект Саги об Императоре, сгенерировал квест, чтобы другие игроки, смогли унаследовать склад. Бродя вокруг, Хроно наткнулся на какую-то книгу.

Дневник Ваниджи

Очевидна эта книга также была сгенерирована искусственным интеллектом Саги об Императоре, так как никто бы не стал вести дневник в игре. Полный ожиданий, Хроно начал читать. В основном там повествовалось о величии Ваниджи и о том, насколько богат он был. И всё же Хроно продолжил прилежно читать. И вот наконец он добрался до той части, где описывалась постройка этого склада.

Ваниджа построил склад не обычным способом, его рабочим не пришлось взбираться в горы, чтобы добраться до вершины. Вместо этого он использовал древний навык торговца, чтобы призвать тысячи рабочих и строительные материалы прямо на вершину горы во время строительства склада.

Прочитав это, вы получаете наследие Ваниджи, обретая «Древний Секрет Торговца». Этот навык заменит стандартный «Секрет Торговца».

Дрожа от предвкушения, Хроно выкрикнул

- Древний Секрет Торговца!

Древний Секрет Торговца (1 уровень, 0%): Создаёт портал, позволяющий перемещать предметы между вами и секретным складом.

- О дааааа!!! - закричал Хроно, сжав кулаки от радости.

Теперь, за счёт замены «Секрета Торговца» новым навыком, Хроно избавился от этого постылого штрафа в -50% к скорости. Сам по себе класс торговца имел весьма высокие параметры из-за возможности овладеть многочисленными ремесленными навыками. Главная же слабость Торговцев, делавшая их самым слабым классом для сражений, была как раз в этом штрафе в -50% к скорости, что давал их навык «Секрет Торговца». Теперь, когда штраф исчез, Хроно мог хотя бы попытаться выжить в бою.

А этот новый навык «Древний Секрет Торговца» вообще мог считаться одним из лучших небоевых навыков в игре. Хроно было даже не обязательно носить с собой рюкзак, поскольку теперь, с этим навыком, он сам по себе мог считаться ходячим складом!

Хроно был невероятно рад подобному развитию событий. Так что он решил прибраться на складе, раз уж, судя по всему, он будет отныне постоянно им пользоваться. Пока что Хроно ограничился уборкой 3 из 1000 складских помещений. Он посчитал, что этого пока будет более чем достаточно, поскольку даже одно такое помещение равнялось по объёму расширенному складу клана. Теперь предстояло отделить годные для восстановления предметы от полного мусора. Когда дело касалось оружия и брони, Хроно мог попытаться восстановить их с помощью своего навыка Кузнеца. В результате Хроно удалось в общей сложности восстановить 150 штук оружия и брони и где-то 15 предметов одежды.

Хроно вынул свой кинжал и начал разделывать труп Древнего Дракона на куски. Ему удалось набрать самых разных частей тела дракона. К тому же в животе зверя обнаружилась кое-какая экипировка. Вероятно она принадлежала игрокам, которых Древний Дракон сожрал ранее. Хроно с удовольствием взял и эти вещи в качестве дополнительных трофеев.

Кости Древнего Дракона были из чистого орихалка, лучшего материала для создания оружия и брони в игре. (Прим. пер. Орихалк это таинственный металл, упоминаемый в некоторых античных источниках. Точная его природа остаётся загадкой. Самые популярные теории

гласят, что это либо какой-то сплав меди, наподобие редкой разновидности бронзы, либо какой-то другой сплав, металл или его оксиды.) Игровая механика в Саге об Императоре была устроена так, что части тела высокоуровневых боссов позволяли игрокам обзавестись самыми редкими материалами, из которых затем можно было создавать предметы уровня артефактов. Хроно взял часть костей и сделал из них кузнечные инструменты.. Затем вооружившись особо крупным куском кости, он начал размышлять, какое же оружие ему выковать дальше.

Труп Древнего Дракона должен был исчезнуть уже через две недели. Хроно нужно было поторопиться и быстрее выковать всё нужное. После некоторых раздумий, он решил сделать огромный меч. Сперва он расплавил кость начал снова и снова стучать по ней молотом, придавая всё большую прочность. После трёх дней работы, гигантский меч наконец начал обретать форму. Это был 10-метровый меч, с невероятно острым лезвием. Подобным мечом вряд ли кто-то смог бы воспользоваться. Но Хроно продолжал работу, красиво украшая меч. Волнистая режущая кромка и искусно сделанная рукоять, придали мечу поистине художественную ценность. На пятый день, меч наконец-то был завершён.

Тртинг!!!

Вы создали меч уровня артефакта

Желаете дать имя своему артефакту?

- Да.

Назовите имя меча

- Рагнарок.

Рагнарок

Гигантский меч древних. Никто не может экипировать его из-за его большого размера. Несмотря на свои высокие боевые возможности, он скорее является декорацией.

Прочность: 9999/9999

Урон: 10000-15000

За создание меча уровня артефакта вы получаете 500 славы и +1 ко всем характеристикам

Уровень навыка Кузнец повышен

Уровень повышен

Хотя этим мечом никто не смог бы воспользоваться, Хроно был весьма удовлетворён своей работой. Оставшихся костей дракона хватило бы, чтобы сделать ещё семь таких мечей. Однако Хроно решил уплотнить материал, перековывая его снова и снова, чтобы создать один меч, которым он мог бы воспользоваться.

Сам по себе процесс переплавки занял ещё 4 дня. Даже незавершённый, меч уже обладал исключительной остротой и великой прочностью. Затем он достал свою «Сферу Душ» и использовал свой навык «Ограники Драгоценных Камней», чтобы разделить её на пять меньших сфер. Одна из них была больше остальных четырёх. Затем он вставил сферу в меч и снова перековал его, чтобы гармонизировать клинок со сферой. Затем он подстроил меч под себя и

наконец завершил тем, что обернул рукоять куском драконьей ткани, которую сделал из волос дракона.

ТИНГ!!!ТИНГТИНГ!!!

Вы создали Легендарный Меч. После того, как вы дадите мечу имя, вы станете его единственным хозяином.

Легендарный Меч ?????

Прочность: ????

Урон: ????

Дополнительные характеристики: ???

За создание легендарного меча вы получаете 1500 славы и +5 ко всем характеристикам

Уровень навыка Кузнец повышен до продвинутого 4 уровня, сила, восприятие и живучесть повышаются на 5

Уровень навыка Мастерской повышается до среднего 5 уровня, восприятие повышается на 5

Уровень повышен

«Наконец-то я на коне! Ни разу ещё не слышал, чтобы за всю историю Саги об Императоре, кому-то удавалось получить легендарное оружие!»

Крайне взволнованный таким развитием событий, Хроно воздел меч высоко в воздух и прокричал:

- Дать имя! Могила!

Меч. А за ним и вся область содрогнулись, вихри закружились вокруг клинка, словно он засасывал всё вокруг себя. Спустя ещё пару мгновений.

Тртинг!

Дав имя мечу, вы становитесь хозяином «Могила», даруя жизнь легендарному оружию, и отдавая тому весь накопленный опыт.

Ваш уровень понижен до 1 уровня

Имя меча: Могила Класс: Некромант Душ

Уровень: 1 Души: 10,000

Прочность: 50/50

Урон: 10-12

Окно Характеристики Легендарного Меча

«...Это плохо.»

*****Завершение Пролога*****

Перевёл: Андрей Метелицин(AndreyNord)

<http://tl.rulate.ru/book/1638/35429>