

Глава 8 - Новое начало

Став хозяином «Могилы», вы получаете полный доступ к его классу «Некромант Душ». Вы получаете все преимущества и недостатки этого класса, а также возможность пользоваться всеми навыками «Некроманта душ».

- Эх...

Поначалу, после того как немного успокоился, что раз он всё же получил доступ к классу «Некроманта Душ», обрел те же богоподобные навыки, что и у Сета, то ему всё же повезло. Однако расспросив Сета подробнее и поэкспериментировав сам, он понял, что теперь совсем беда.

Из объяснений Сета выяснилось, что нескольким выдающимся кузнецам всё же удавалось в прошлом выковать легендарные мечи. Но каждый такой Легендарный Меч, поглощал весь опыт хозяина, снижая его уровень до нуля, а повышать уровни заново владельцу меча становилось раза в три сложнее. Высокоуровневые игроки решили, что цена слишком высока, поскольку приходилось начинать развивать персонажа с самого начала, более того, они уже не могли даже вступать в группу со своими друзьями, как раньше, поскольку разница в уровнях становилась слишком большой. А учитывая, что для создания такого оружия требовались исключительно редкие материалы, среди опытных игроков эта идея так и осталась крайне непопулярной на протяжении всех десяти лет существования игры.

Что касается класса «Некромант Душ», Сет рассказывал об этом крайне неохотно, поскольку дело касалось его личного класса. Одной из причин того, что скрытые классы превосходили все остальные в Саге об Императоре, было то, что никто толком не знал, как действуют их навыки, каковы их преимущества и слабости. Для обычных классов, давно существовало множество руководств, подробно описывающих, как играть за них и как с ними эффективно бороться в ПвП, однако очень мало было известно про скрытые классы.

Как правило, Некроманту Душ нужны души, чтобы использовать свои навыки. В отличие от магической энергии, маны, служащей источником сил для основных магических классов, души были сродни меньшим духам, они могли устать и им требовался отдых. Взять, например, «Поцелуй Абаддона», который требовал 8,000 душ, после использования, все эти 8,000 душ должны были отдыхать следующие 24 часа, прежде чем их можно будет снова использовать. Если коротко, в отличие от маны, которая сама восстанавливается со временем, душам нужен отдых. Другими словами, души были как мана, которая восстанавливает потраченное количество разом, но только спустя 24 часа. Хроно, у которого сейчас в распоряжении было лишь 10,000 душ, мог использовать мощные классовые навыки лишь один или два раза в сутки.

Взамен, умения «Некроманта Душ» были куда более мощными, чем у любого другого магического класса. Сет, будучи Некромантом душ, мог даже в одиночку бросить вызов дракону. Но естественно лишь потому, что Сет накопил множество душ для применения в бою. С его Посохом Ноя и более чем десятком Сфер Душ, в распоряжении Сета было более одного миллиона душ.

Полная защита против святой магии выглядела хорошим бонусом. Но за исключением разве что «Драконьего дыхания» неизвестно было никакой разрушительной святой магии. Всё потому, что святая магия куда чаще применялась для исцеления и бафов. Так что в этом плане «Некромант Душ» больше терял, поскольку это значило, что на нём не получится их применять. Кое о чём Сет явно умолчал, но Хроно пока вполне хватило и этих его ответов, в

конце концов позже он сам всё выяснит на собственном опыте.

- Окно навыков Могилы!

Пожиратель Душ (пассивный): + 0 силы

Клинок Душ (Начинающий 1 ур)(500 душ в секунду)

Стена Душ (Начинающий 1 ур)(5,000 душ)

Поцелуй Абаддона (Начинающий 1 ур)(8,000 душ)

Разрыв Души (Начинающий 1 ур)(10,000 душ)

Хроно признал остальные навыки, поскольку уже видел их, когда следовал за Сетом. Однако он ни разу не видел, чтобы Сет применял «Пожирателя Душ» и Клинок Душ»

- Окно навыка Пожиратель Душ!

Пожиратель Душ(пассивный): +0 силы

Поглощает души умирающих, восстанавливая жизненную силу хозяина на 25%. Поглощённые души также дают владельцу пассивный бонус к силе. Бонус к силе пропадает после смерти хозяина.

По одному только описанию можно было подумать, что это невероятно мощная способность. Однако у Хроно был большой игровой опыт, и потому он не был так поспешен в своих решениях. «Возможно, потребуется поглотить души тысяч монстров, чтобы получить хотя бы +1 к силе».

- Окно навыка Клинок Душ!

Клинок Душ (Начинающий 1 ур) (500 душ в секунду)

Зачаровывает Могилу силой душ, позволяя его ударам игнорировать броню.

Это уже был более простой и очевидный навык, который уже без всяких сомнений заставил бы любого игрока прыгать от радости. Но опять же, Хроно не был так скор в своих суждениях.

«В лучшем случае сейчас я могу использовать его лишь 20 секунд в день»

Поразмыслив немного, он решил проверить своё собственное окно навыков и окно статистики. Он должен был бы проверить их ещё в самом начале, но ему было слишком страшно вот так сразу увидеть понизившиеся до минимума параметры и уровни навыков. А одна мысль, что навыки могли и вовсе исчезнуть, доводила его до отчаяния.

- Окно навыков.

Торговля(пассивный) (Начинающий 1ур)

Заклучение контрактов (Начинающий 1 ур)(10 маны)

Глаз торговца(пассивный) (Начинающий 1ур)

Фальшивая Смерть (Начинающий 1 ур)(50 маны)

Мастеровой(пассивный) (Начинающий 1ур)

Идентификация (Начинающий 1ур)(50 маны)

Кузнец (Начинающий 1ур):

Починка (Начинающий 1ур)

Древний Секрет Торговца (Начинающий 1ур)(20 маны)

Шитьё Одежды (Начинающий 1ур)

Сбор (Начинающий 1 ур)

Огранка Драгоценных Камней (Начинающий 1ур)

Кулинарное Мастерство (Начинающий 1ур)

Создание Аксессуаров (Начинающий 1ур)

Ходячий Мертвец (Начинающий 1ур)

Обман Смерти (Начинающий 1ур)

Удача Торговца (Начинающий 1ур)

К счастью, ни один из навыков не пропал. Но все они вернулись к 1 уровню. Хроно даже не знал радоваться ему или плакать. Затем Хроно взглянул на своё окно статистики.

- Окно статистики!

Имя персонажа: Хроно Титул: Нет Уровень: 1 Класс: Торговец

Окно Статистики

Здоровье	210
Мана	210
Слава	1000
Сила	21
Ловкость	21
Живучесть	21
Интеллект	21
Мудрость	21
Восприятие	26
Выносливость	21
Удача	26

Он потерял все те прибавки к параметрам, что таким трудом заработал, повышая производственные навыки. Однако прибавки, полученные от убийства дракона, создания Рагнарока и Могилы сохранились. Также осталась базовая прибавка класса Торговца в +5 к восприятию и удаче. По идее уровень славы должен был быть выше, однако игра ограничивала допустимое максимальное количество славы для каждого уровня. Тысяча славы для 1-го уровня было верхним пределом.

Хроно решил начать с охоты на монстров для поднятия уровня. Первым монстром с которым он по-настоящему сразился в Саге об Императоре был Древний Дракон, раньше он никогда даже и не пользовался своим кинжалом. Однако для игрока 1-го уровня его одежда была слишком выделяющейся и могла привлечь ненужное внимание. Если выяснится, что на деле он вовсе не новичок, любящие пожить за счёт других игроки сочтут его лёгкой добычей. Даже

обычные новички часто становились их жертвами, если становилось известно, что они разжились деньгами и хорошей экипировкой при помощи других высокоуровневых игроков. (Прим. пер. Ну точно с Ультимы мир писался. J Там так и было. По крайней мере до великого раскола и разделения миров.)

«Мне лучше взять ткани, оставшиеся на складе, и сшить что-нибудь более подходящее для новичка»

Когда одежда для новичка была закончена, Хроно ещё раз убедился, что у него с собой только 50 медяков. Внешне Могила выглядел как самый обычный меч, которым мог пользоваться любой новичок, так что он решил, что всё будет в порядке, если оставить его для охоты на монстров. Ратем он отыскал кусок бумаги, чтобы создать свиток возвращения в город новичка.

Любой игрок 1-го уровня мог сделать такой свиток для возвращения в город. Хоть такое случалось очень редко, бывали случаи, когда после смерти уровень игрока падал до самого базового уровня. Если такое происходило, игрок получал временный уникальный навык, позволявший в любой момент создать такой свиток, чтобы телепортироваться в любой начальный город по выбору. Навык вновь исчезал по достижении 10-го уровня.

Хроно выбрал город Дали. Начальный город для новичков к северу от Мафосо.

*****Новое Начало*****

Стоило Хроно появиться в дали, он отправился к торговым лоткам, чтобы купить хлеба. Основной пищи для новичков. Найдя подходящий продовольственный лоток, он вежливо обратился к владельцу.

- Доброе утро сэр, я бы хотел купить 20 кусков хлеба у вас.

- Вот держи, сынок, это будет 10 медяков.

Поскольку у Хроно была максимальная слава для 1-го уровня, он получил значительную скидку от владельца лотка. Затем он отправился к границе города и ещё раз тщательно всё проверил, прежде чем начинать первое сражение с монстрами. Обычно никто не заморачивался особо подготовкой к охоте в начальном городе, но он был Торговцем, и это уже стало для него привычкой. Когда всё было готово, он, нервничая, вышел за границу города, крепко сжимая свой меч.

Снаружи бродили сотни новичков, охотясь на монстров. Хроно выбрал самое многолюдное место, поскольку решил, что здесь проще будет обратиться за помощью к другим игрокам. Для начала он решил выбрать самого слабого имонстра, желательно уже кем-то подраненного. После 20 минут поисков он выследил маленького прихрамывающего кролика, которого, кажется, никто не атаковал.

«Моя первая жертва!!!» - со зловещей ухмылкой Хроно кинулся на хромающего кролика.

Вероятно из-за того, что он был крайне взволнован, а поможет потому, что чересчур нервничал, когда Хроно взмахнул Могилой, меч выскользнул из его руки. Как будто этого было недостаточно, меч, набрав скорость вращения, вонзился точно в спину одного из новичков неподалёку.

Удар в спину!

Критический удар!

Вы нанесли 80 урона.

Сработала Удача Торговца!!! Вы нанесли дополнительные 100 урона.

У Хроно чуть слёзы от обиды не брызнули из глаз, когда он получил ещё одно душераздирающее сообщение.

Вы успешно убили человека. -100 славы

25% ваших жизненных сил восстановлено.

Вы получаете хаотический статус. Хаотический статус может быть снят, если вы добьётесь прощения у каждого убитого вами человека, либо убийством 1,000 монстров за каждую вашу жертву, также он автоматически снимется спустя 3 месяца.

(Прим. пер. Хаотический статус звучит немного невнятно, если пользоваться более стандартными терминами, то он теперь убийца игроков с красным ником.)

«Тогда мне стоит просто попросить прощения у этого парня? В город мне теперь не войти, но я могу подождать его здесь»

Хроно подошёл к исчезающему телу и вытащил свой меч.

Идея была неплоха, вот только остальной мир, похоже, не собирался прощать его. Все игроки вокруг Хроно сразу вытащили своё оружие, и приготовились к бою. Эти новички ещё не встречали хаотичных игроков, но знали, что убийство такого пользователя не принесёт штрафов, и будет высокий шанс, что с него упадёт что-то из экипировки. Для новичков и невзрачный на вид меч Хроно казался достойной добычей. Они медленно начали окружать Хроно со всех сторон.

Почувствовав опасность, Хроно естественно попытался объяснить, что тут случилось. Но прежде чем он успел раскрыть рот, на него уже напал один из новичков с бамбуковым посохом. Хроно с лёгкостью уклонился, но тут же получил два других удара со спины. Поняв, что сразу со столькими игроками ему не справиться, Хроно намеренно получив очередной удар от одного из них использовал свой любимый навык.

«Фальшивая смерть»(Прим. пер. Вот тут честно говоря непонятно. Судя по оформлению, он произнёс это про себя. Хотя по идее, тут голосовая активация. Впрочем, с этим ещё в Скульпторе с Союз затыки были. Вообще орать врагу название атаки, которую собираешься применять, сушая глупость.)

Новички, окружившие «труп» Хроно надеялись подобрать с него что-нибудь хорошее. Но поскольку Хроно на самом деле не погиб, то ничего и не выпало, разве что никак не желающий исчезать «труп» вызывал подозрения.

- С него ведь должно было хоть что-то упасть, верно?

- Ага, тогда почему ничего нет? Может это глюк какой?

- Ну или может убитый уже простил его.

Прождав несколько часов, они пришли к выводу, что это всё-таки игровой глюк, тем более раз «труп» даже не исчезает. Понемногу новички начали расходиться от «трупа» Хроно. Когда никого не осталось, Хроно вскочил и понёсся в лес, так быстро, как только мог. Однако, к его несчастью, нашлось несколько игроков, которые видели его «воскрешение» и решили погнаться за ним.

Хроно обогнал большинство из них, но даже так, отыскалась несколько таких, которые смогли посоревноваться с Хроно в скорости. Но когда Хроно забежал в Лес Зверей, никто не посмел преследовать его и там, за исключением всего двоих самых упорных игроков. Монстры здесь уже были 30-50 уровней, неудивительно, что большинство новичков не рискнули последовать сюда за ним. Поскольку Хроно никак не мог стряхнуть с хвоста этих двоих, он решил испытать удачу и сразиться с ними.

- Может поговорим?

- Неа.

- Просто умри уже.

Двое игроков тут же напали. Спокойно рассчитав дистанцию, Хроно использовал свой первый навык Некроманта Душ.

- Стена Душ!

Движения двух игроков, прошедших сквозь «Стену Душ», сразу замедлились на 50%. Затем Хроно активировал «Клинок Душ» и атаковал одного из них. Он успел безнаказанно нанести три удара подряд, поскольку игрок сильно замедлился.

Вы нанести 27 урона

Вы нанесли 28 урона

Критический удар!

Вы нанесли 50 урона

Вы успешно убили человека. -100 славы

25% жизненных сил восстановлено

Обладая Хроно навыком мастерства меча, он мог бы нанести подряд и три критических удара, но и один уже был большой удачей, удары прошли успешно и меч не выскользнул из рук. Но к тому моменту, как Хроно нанёс свой третий удар, эффект «Стены Душ» исчез и оставшийся игрок, накинувшись на Хроно, ударил его.

Вы получили 18 урона

Хроно попытался ответить, но, вероятно из-за недостатка опыта, 70% его ударов уходили в

никуда, тогда как удары его противника постоянно попадали в цель.

И вот, когда жизненные силы Хроно были практически исчерпаны, после очередного удара другого игрока...

«Фальшивая смерть» - Хроно снова рухнул на землю, притворяясь мёртвым.

- Дважды я на этот трюк не куплюсь.

И игрок уверенно ударил «труп» Хроно ещё раз, для полной уверенности. Выпало 5 медяков.

- Наконец-то, - игрок ухмыльнулся.

Но стоило ему развернуться и направиться прочь, как Хроно поднялся прямо у него за спиной, медленно подбираясь к нему, используя навык «Ходячего Мертвеца»

Обман смерти сработал, и вместо гибели, его здоровье упало до 1, после получения смертельного удара.

Хроно медленно поднялся позади игрока и пошёл за ним, используя «Ходячего Мертвеца». Он пошёл за ним, хотя для окружающих выглядел лишь как труп. Растратив все души и всего с 1 оставшимся здоровьем, Хроно медленно подбирался к нему для своей последней атаки. Когда дистанция сократилась до трёх шагов, он бросился вперёд, сжимая Могилу, вкладывая все силы в этот удар. Могила пробил тело игрока насквозь и войдя в его спину, прошёл весь путь, выйдя из груди.

Удар в спину!

Критический удар!

Вы нанести 80 урона

Вы успешно убили человека. -100 славы

25% жизненных сил восстановлено

Забрав подряд три чужих жизни за день, вы заработали титул «Серийный Убийца». Объявления о вашем розыске будут развешены по всему государству. Охотники за головами и представители власти начнут охоту за вами.

Теперь он точно уже не мог вернуться в город для новичков. Теперь оставалось лишь как-то выживать в этом Лесу Зверей. Если сунуться ближе к городу, другие игроки сразу начнут охоту за ним. А соваться ещё глубже в лес было опасно, поскольку монстры там были сильнее. Это было начало горькой жизни Хроно в качестве преступника...

Перевёл: Андрей Метелицин(AndreyNord)

<http://tl.rulate.ru/book/1638/39214>