

Перевод на русский: Vzhiikk

Abyss Domination (Власть Бездны), глава 12: Кислотная ловушка

-----

-Клинг! Кланг! Кланг!-

После блокирования и парирования нескольких атак скелета, кинжал Сорана покрыли сколы и трещины. Неудивительно, у него был простой кинжал, который можно купить где угодно. Перед достижением второго класса ему следует носить с собой не меньше трёх запасных кинжалов. Простое оружие можно купить практически у каждого кузнеца, но зачарованное довольно редко встречается. Впервые у Сорана появилось такое после исследования древних руин, но сейчас это было неважно.

Важно, что он предпочитал не кинжалы, а изогнутые мечи.

Редко можно было встретить этот товар в южных городах, поэтому продавали их по высоким ценам. Даже изогнутый меч Обычного класса, созданный профессиональным кузнецом, стоил примерно пять золотых диралов. Именно по этой причине начинающих игроков переполняла радость даже при получении предметов Обычного класса. Кинжал Сорана, например, был Плохого класса, в отличие от оружия Обычного, при его изготовлении не использовалась сталь или особые техники.

- Эх, сейчас бы изогнутый меч!

Соран отпрыгнул в сторону и извернулся на сто восемьдесят градусов, послав кинжал точно скелету в затылок. Последние струи энергии были разбиты, в следующее же мгновение скелет стал грудой костей. Ценой одного кинжала он получил «45 ОО за убийство».

- В южной части изогнутых мечей маловато... думаю, стоит отправиться на равнины, если хочу хороший.

Конечно, в легендарном прошлом Соран не использовал обычные изогнутые мечи. По стандартам его прошлой жизни Легендарного Разбойника, даже мечи северных равнин были недостаточно хороши, лишь лучшие кузнецы Подземья могли создать устраивающее его оружие. Мечи полумесяца из Пустыни Философов ему казались слишком лёгкими, а потрошители Великих Северных Равнин легко ломались. Сорану больше всего нравились тяжёлые изогнутые мечи, несущие в себе черты мечей Тан и Дамаск. Как и предполагало имя, эти мечи были тяжёлыми, ими можно было убить огра даже тупой стороной. Соран однажды разрезал метровый кусок мрамора одним ударом.

Атака была настолько мощной, что даже взрослый дракон не выдерживал удар. Ходили слухи о brutальном Легендарном Разбойнике, который ходил с изогнутыми мечами в обеих руках и разрубал всё на своём пути, а некоторые даже верили, что если бы Соран выбрал профессию Берсерка, Святого Мечника или Мастера Оружия, в качестве продвинутой, вместо своего Лазутчика, то мог бы в одиночку убить древнего красного дракона.

Минимальным требованием для использования такого оружия было четырнадцать единиц Силы. В игре Соран специально выбрал кузнеца-мастера, который создал ему пару Легендарных изогнутых мечей. Один весил восемнадцать килограмм, другой шестнадцать, для использования сразу двух таких монстров ему требовалось восемнадцать Силы.

Закончив со скелетом, Соран вновь растворился в темноте пещеры. Безумной надежды найти легендарное оружие у него не было с самого начала, он был нацелен на гораздо более реалистичный результат – высококачественное оружие Военного класса. В среднем такое оружие стоило пятнадцать золотых диралов.

Сейчас Южное Княжество использовало серебряный стандарт, что делало серебряные диралы официальной валютой. Хотя золотые диралы последователи Богини Богатств тоже делали, они уже считались не валютой, а ценным металлом и использовались только между знатью. Золотой Дирал можно было обменять на десять серебряных, каждые сорок пять диралов, вне зависимости от металла, весили ровно один килограмм. Были, конечно, медные диралы, но их ковали простолюдины и триады, так что качество разнилось. Многие игроки поначалу попадались в махинации связанные с этой валютой, поскольку считали, что их обменный курс такой же, как у остальных диралов.

За такую реалистичность средневекового мира игроки проклинали разработчиков, поскольку многие привыкли к обычной мере «золотых» или просто «G». Если бы Богиня Богатств не создала единую систему обмена, множество игроков ломали бы голову просто в попытках обменять валюту в разных регионах у разных рас.

Но были и те, кому настолько реалистичный мир очень нравился, Соран был одним из них. Для него Столкновение Титанов стало альтернативным миром неразделимым с прошлой жизнью, который словно дополнял его существование.

Именно поэтому он так быстро принял факт, что теперь сам стал частью игры.

Продвигаясь по пещере, он всё больше и больше ощущал зловещее чувство. Вскоре он наткнулся на первую развилку и трёх трупов, от которых остались одни лишь кости.

– Ловушка, – прошептал Соран, изучив один из скелетов. – Смерть от арбалетного болта. Видимо рядом мощная ловушка.

Со своим опытом он мог понять, что невезучий искатель приключений был прострелен не менее чем в десяти местах, даже три ребра были сломаны. Однако для одного срабатывания ловушки как-то многовато снарядов.

Соран пожал плечами и вывернул одежду неудачников, в которой нашёл несколько серебряных диралов, выцарапанную на бумажке заметку и бронзовую медаль. Убрав монеты в кошель, он попытался прочитать заметку, но она уже была нечитаемой. Бронзовая медаль показывала, что искатели приключений были из гильдии искателей приключений, как минимум один из погибших был искателем Ранга Е.

– Бедняга. Партнёры использовали его труп в качестве щита.

Говорили, что стать искателем приключений – скорейший путь к славе и богатству, Соран был с этим полностью согласен. Просто обобрав эти трупы, он набрал дюжину серебряных диралов и два золотых, лишь немногим меньше, чем обобрав всю банду в трущобах.

– Один, два, три... – Соран копался в костях без каких-либо сильных эмоций; он пережил уже слишком многое, чтобы труп в игре на него как-то влиял. – Включая труп-щит, всего их было четверо. Хмм, каждый в кожаной броне, видимо волшебников с ними не было. Но с ними должен быть разбойник, верно?

Волшебник, Жрец, Друид и Колдун были профессиями для богатых; даже простой свиток

Мистического Снаряда стоил целых тридцать золотых диралов. Учитывая цену, в каком-то низкосортном отряде не могло быть волшебника.

Учитывая могущество в бою, к игрокам с профессиями чтения заклинаний относились с уважением. Однако повышать навык чтения заклинаний было непросто. Заклинаний первого уровня было около тридцати, на их изучение уходило около полутора тысяч золотых диралов. Если учиться у неигрового персонажа, то уйдёт в два раза меньше, но их было очень трудно найти. В прочем, даже так сумма оставалась немаленькой. И это только за заклинания первого уровня, дальше цена была ещё выше.

В отличие от волшебников, друиды использовали божественную магию, а не мистическую, однако церемонии Божественного Благословения и Дара Природы стоили около пяти сотен золотых диралов и были необходимы. Хотя Святыни, если игрок решался пойти по их пути, брали на себя почти половину цены, в таком случае уходило всего около трёх сотен золотых диралов.

У колдунов было преимущество; они автоматически изучали новые магические заклинания при пробуждении родословной, но опять же, сам ритуал стоил очень дорого. Если Соран не ошибался, первый ритуал стоил около тысячи золотых диралов, его друг однажды взял займы у него немалую часть накоплений на этот ритуал.

У классов ближнего боя, с другой стороны, таких сложностей не возникало. Игрок мог рубить и бить, пока у него было оружие. Из-за такой разницы, большинство игроков с ближним классом достигали восьмого, а иногда и десятого уровня, пока всяческие маги шли к пятому.

Многие маги вели тяжёлую и бедную жизнь, сравнимую с жизнью Сорана в трущобах, пока пытались поднять уровень.

В тавернах часто можно было услышать, что меньше чем за сотню золотых мага не нанять.

Маги с низким уровнем профессии были относительно слабыми, им требовался хотя бы пятый уровень, чтобы начать демонстрировать непревзойденную мощь. Именно по этой причине команды низкого ранга не нанимали их.

Поскольку навык Обнаружение Ловушек, способный находить их с более чем девяносто процентной вероятностью, доступен только магам, таким командам приходилось полагаться на разбойников для обнаружения и обезвреживания. Именно поэтому Соран был уверен, что среди погибшего отряда должен быть разбойник.

Честно говоря, в отношении обнаружения ловушек у низкоуровневых разбойников были проблемы. На низком уровне приходилось почти все очки вкладывать во взлом. Неудивительно, что разбойники часто погибали в процессе обезвреживания, ведь одна ошибка и тебе конец.

Карьеру искателя приключений можно было описать четырьмя словами: высокий риск, высокая награда.

Возвращаясь с экспедиций без потерь, искатели приключений часто платили за всех в баре. Соран, в прочем, делал так всего несколько раз, хотя не пересчитать, в скольких экспедициях он был.

Вскоре, немного дальше, Соран заметил труп разбойника. Не имея терпения на подробный осмотр тела, он приподнял скелет и увидел, что у него не было половины головы. – Кислотная ловушка?

Такие ловушки были одними из самых проблемных и смертоносных для разбойников на ранних стадиях игры.

Судя по форме скола черепа и вмятине в полу пещеры, он был практически уверен, что причиной гибели послужила именно кислотная ловушка.

– Вот и проблема.

Соран достал маленький деревянный молоточек и начал постукивать им по полу. Чтобы избежать случайных срабатываний от пробегающих грызунов, большинство ловушек были оборудованы пластинами, срабатывающими только при определённом давлении, равном среднему весу человека. Ещё одна причина популярности разбойников-полуросликов.

Кислотных ловушек было два типа: магические и физические. Первая соединялась с устройством посредством магического круга, в то время как вторая с помощью пластины.

До достижения продвинутых стадий профессий такие ловушки остаются смертельно опасными. Даже воины пятого уровня могут не пережить её. Но, даже если им удавалось пережить кислоту, они оставались инвалидами без пары конечностей.

После продвинутых стадий достаточно различных ритуалов, которые дают различные усиления. Воины с безумно высоким Телосложением и усилениями могут без проблем пройти прямо по такой ловушке, да даже по ловушке с магмой. Но Соран, если попадёт под кислоту, несомненно погибнет.

<http://tl.rulate.ru/book/747/121966>