

Перевод на русский: Vzhiikk

Abyss Domination (Власть Бездны), глава 10: Выдающееся пробуждение

-----

Всего лишь через два дня об убийствах на Пересекающейся Аллее уже забыли. Соран думал, что, по крайней мере, стража будет встревожена и приготовит пути отступления, но всем было наплевать на трущобы.

Последние два дня он копошился в доках и поднял профессию разбойника до третьего уровня. Именно там он и услышал, почему стража не пыталась вмешаться в нарастающие стычки между бандами в трущобах.

В городе произошло нечто более серьёзное.

Стража всеми силами подавляла поток информации, но постепенно она всё равно просачивалась из мешка.

– С кого-то сняли кожу! – не первый раз услышал Соран.

Он также знал, что этим «кем-то» был сторож в доках. Когда стражи нашли его, он представлял собой кровавое тело лишённое кожи. Необычный инцидент; кожа была снята идеально и вывешена на всеобщее обозрение, над стражей словно насмехались.

Было всего две группы, знаком которых может быть настолько умело снятая кожа. Виновники инцидента были либо последователями демонов Бездны, либо павшими учениками Злого Лорда Преисподней.

Узнавшие об инциденте были в ужасе, особенно знать, поскольку тело было обнаружено в их районе. Знать стала давить на стражу, подгонять их в раскрытии преступления, потому что они боялись за собственные шкуры.

Стражники рыскали по всему городу в поисках улик и не имели времени или сил на дела трущоб.

Власти, и внутри, и снаружи города, особенно те, которые контролировали серые участки доков, стали сдержаннее, когда информация просочилась в общество. Насколько все знали фанатиков, этот инцидент был только началом.

В ближайшем будущем будет пролито больше крови.

Сердце Сорана сжалось, когда он услышал детали инцидента и узнал один из признаков того, что эпоха хаоса скоро начнётся.

Демоны Бездны начнут действовать раньше, чем начнётся сражение богов. Их последователи будут устраивать резню по всему миру, чаще всего снимая кожу со своих жертв. Эта древняя церемония одновременно означает присоединение новой души на сторону зла и ритуал, влияющий на всё Южное Княжество.

– Так, массовые сдирания кожи наконец-то начались? – пробормотал Соран, стоявший в незаметном уголке доков с мрачным лицом. – Янтарный Город... Если правильно помню, он принадлежит Южному Королевству. Хотя звучит незнакомо, я уверен, что в нём произойдёт

что-то важное. Я бы не запомнил название города просто так, в игре их было слишком много... Так что же случится?

Брови Сорана почти сомкнулись, пока он пытался вспомнить, но, в конце концов, ничего важного о периоде перед эпохой хаоса вспомнить не удалось.

Даже древний красный дракон появился из ниоткуда. Все были так заняты сражением с ним, что на какой-то забытый богом городок Южного Княжества было наплевать.

Соран в то время был занят охотой на горного гиганта полей севера.

Убийство дракона? Он был не настолько безумен.

Однако в одиночку убить горного гиганта тоже было довольно безумным ходом. В те времена Соран был просто разбойником пятого уровня, даже без подпрофессии. В отличие от гиганта, который был десятого уровня, и рассчитывалось, что убивать его должна группа искателей приключений десятого уровня.

Соран взглянул на работающих в доках людей и, словно предсказывая будущее, пробормотал, – Видимо пора отправляться в пещеру сокровищ.

Сила – единственное, что будет иметь значение в эпоху хаоса.

Только те, у кого будет сила, смогут пережить безумную эру, только они смогут защитить дорогое себе.

Эпоха Святых начинается!

Смертные неспособны изменить курс истории. Никто не остановит приближающееся бедствие. Бедствие, в котором десятки миллионов игроков не смогут остановить нечто, что Сорану не под силу изменить в одиночку. Сейчас он может лишь стать сильнее, чтобы защитить хотя бы себя и Вивьен.

-

Два дня потребовалось Сорану на поиск пещеры.

Рядом с практически каждым городом была такая пещера. Легенды рассказывают, что пещеры создала ведьма, зловещим планам которой не удалось сбыться. Многие исследовали пещеры в игре и нашли множество различных предметов, даже части для построения искусственного волшебника. Внимание Сорана, в прочем, привлекли вещи Редкого качества. Как и предполагало название, такие вещи было очень трудно найти.

На ранних стадиях игры пещеры сокровищ были единственным их источником, в них, хоть и очень редко, можно было найти даже предмет легендарной редкости.

Поскольку пещера была создана ведьмой, намёки на её местоположение следовало искать со всем, что связано с некромантией. Соран начал изучать инциденты связанные с подобными ужасами в городе и ему удалось найти её, путём логического исключения.

Будь это его прошлая жизнь, пещера уже давно была бы пустой, игроков ведь было много, но теперь дело обстояло иначе. В прочем, с самим Сораном всё было так же – он до сих пор никому не верил и потому отправится в одиночку. Ему оставалось лишь молиться, чтобы

уровень сложности был пятым или ниже, потому что некоторые пещеры имели сложность выше восьмого уровня.

Шесть из семи групп искателей приключений погибли в одной из таких пещер, а выжившей удалось достать только повреждённую филактерию.

Достигнув третьего уровня разбойника, Соран решил проверить свои повышенные атрибуты:

---

Имя: Соран

Раса: полуэльф

Атрибуты: Сила 12, Ловкость 20 (+1), Телосложение 15, Интеллект 18 (+1), Мудрость 15, Харизма 16

Мировоззрение: Законопослушный злой

Профессия: Простолюдин 10 Ур. (МАКС) / Разбойник 3 Ур. (125/750) [1 Ранг]

Очки Здоровья (ОЗ): 30/30

Очки Опыта (ОО): 360 (ОО за убийства), 120 (ОО профессии) [Не назначены]

Очки Навыков: Нет

Очки Атрибутов: Нет

Статус: В порядке

Профессиональные Навыки: Скрытность 78, Воровство 35, Взлом 45, Ловушки 30

Легендарные Навыки: Всемогушие Руки [Запечатано] (Ослабшая душа)

Личные Способности: Ловкая Левая Рука, Фотографичная Память

Профессиональные способности: Захват Теней

---

С третьего уровня профессиональный опыт за взлом значительно снижается, теперь только сложные замки будут давать нормальное количество опыта, а обезвреживание простых ловушек вовсе больше не даст ему опыта. Например, замки, которые раньше давали несколько десятков опыта, теперь будут давать несколько единиц. Но поднять профессию разбойника до пятого уровня за счёт взлома в любом случае было трудно, так что Соран посчитал, что больше тратить время на простые замки не было смысла.

В любом случае, любая профессия искателя приключений даёт значительное усиление способностей каждые три уровня и позволяет изучать тайную магию второго уровня. Похожим образом, паладины получают способность Приговор Зла, в то время как друиды Звериные Чувства. Наиболее выделяющейся способностью было Упрочнение воинов, уменьшающее поступление физического урона на пять процентов и увеличивающее ОЗ на десять очков, навсегда. Способность была предпосылкой к легендарным способностям, таким как

Абсолютная Прочность и Твёрдость.

У разбойников, с другой стороны, была вполне обычная способность: Захват Теней.

В этом особенном мире, множество различных аспектов следовало учитывать при определении чьей-либо силы. Среди них были и способности профессий, и личные способности, которые достигаются путём усердного труда и тренировок, либо даже присутствуют с рождения. Большинство людей имели похожие профессиональные способности, в то время как личные способности были разными и достигались путём тренировок.

У разбойников, например, всегда была способность Захват Теней. Если врождённые атрибуты не слишком низки, то никаких причин отказываться от этой способности не было. Однако, только у некоторых были такие же личные способности, как и у Сорана: ловкая левая рука или фотографичная память.

«Захват Теней [Профессиональная способность]: после получения боевой тренировки, разбойник постепенно начинают чувствовать тени проникающие в их кровь. Это позволяет им лучше скрываться в темноте, благодаря чему они получают +5 в тусклых локациях. Первая атака из теней нанесёт 1 дополнительного урона»

После достижения пятого уровня в боевой профессии, человек мог считаться искателем приключений второго класса.

У разбойников в этот момент появлялась новая боевая способность, Теневой Удар, а Захват Теней использовался для его изучения.

Большинство, если не все, профессий, получали значительное усиление по достижению пятого уровня, что Сорану нравилось называть «Выдающимся Пробуждением».

Упрочнение [Профессиональная способность]: Пройдя через тренировки и испытав себя в настоящем бою, поток крови в теле воина начинает отличаться от такового у обычных людей. Потому, простые ранения больше не способны угрожать их жизни. Это даёт воинам постоянное увеличение ОЗ +10, 5% снижение физического урона и +2 необходимого атрибута, при сопротивлении особым условиям.

Приговор Зла [Профессиональная способность]: Паладины развивают сильную веру, пройдя несколько испытаний Бога. Паладины могут легко определять истинную природу своих целей, встречаясь со злодеями, и не поддаются их обманам и искушениям. Божественное благословение просачивается в их кровь и прибавляет 1 урона к атакам против злых противников.

Эта способность улучшалась до Поражения Зла, способности, которая была причиной выживания большинства паладинов. Их инстинкты против зла становились очень точными, иначе эти отсталые были бы обмануты и поубивали бы друг друга почти сразу.

Природа профессиональных способностей была в целом одинакова. Особые способности даровались по достижению определённых уровней боевых профессий, и эти способности становились сильнее с повышением уровня. Более того, многие профессиональные способности использовались для изучения легендарных способностей.

Например, разбойникам требовалась способность Лорд Теней, прежде чем они могли изучить Теневой Шаг.

<http://tl.rulate.ru/book/747/17947>