

Перевод на русский: Vzhiikk

Abyss Domination (Власть Бездны), глава 11: Пещера сокровищ

Инцидентов связанных с некромантией в Янтарном Городе оказалось меньше, чем ожидалось, но Сорану потребовалось совсем немного времени на поиск пещеры сокровищ.

В километре на север от Агатовой Реки было массовое захоронение, множество людей утверждали, что видели там призраков. Ведьма предпочитала размещать свои пещеры возле мест связанных со смертью, так что для Сорана это было довольно очевидной подсказкой.

‘Призраки, значит? Не помешает немного святой воды.’

Он был уверен в своих способностях, но исследование пещеры в любом случае может занять немало времени. Чтобы Вивьен была в безопасности, он планировал оставить её в Святыне Рассвета с Анналинн. Юная жрица была холодна к нему, но всегда пыталась помочь его маленькой сестрёнке и даже пыталась вылечить его, пока он был без сознания. Соран считал, что ничего плохого не случится, если Вивьен ненадолго останется с ней.

Конечно, он приготовил немалую сумму в качестве подношения храму, поскольку жрецы не станут предоставлять убежище без подобающей причины.

На входе в Святыню Соран поздоровался с епископом Филом, который был здесь главным, и передал мешок монет, слегка поклонившись. Епископ принял его и с радостью согласился на просьбу, тряхнув мешочком у уха.

– Никаких проблем! Бог Рассвета защищает всех своих последователей. Юной леди будет позволено остаться в святыне на некоторое время. Хмм... Мы назначим ещё обучающуюся жрицу, Анналинн, временно присматривать за ней.

В этом мире общались деньгами.

Даже влиятельные епископы и жрецы были связаны этими правилами, ведь для развития религии и достойной жизни последователей были нужны деньги. Ремонт святынь, крещение, проведение святых ритуалов – на всё требовались деньги. По факту, большинство священников в этом мире прямо предлагали услуги божественного лечения, такие как исцеление недугов и ран, в обмен на деньги для развития их религии. В сравнении с такими делами, несколько дней присматривать за юной девочкой и продать пару десятков литров святой воды было пустяком.

В Янтарном Городе Святыня Рассвета считалась второсортной. И поскольку у знати были варианты получше, делать пожертвования в организации второго сорта никто из них не собирался. Поэтому пожертвование Сорана в шестьдесят серебряных диралов было эквивалентно всем пожертвованиям за последние две-три недели, теперь епископ Фил сможет обменять один-два своих инструмента на высококлассные серебряные.

Серебряные диралы, всё же, делали последователи Богини Богатств, так что качества им было не занимать; сорок пять таких монет содержали целый килограмм чистого серебра.

– Благодарю Вас, епископ Фил, – сказал Соран вежливым тоном, после чего повернулся на Анналинн. – В таком случае, прошу Вас позаботиться о Вивьен следующие несколько дней.

- Хмпф! - Юная жрица лишь фыркнула в ответ, но не возражала просьбе. Ей очень нравилась Вивьен, даже несмотря на презрение к Сорану, так что она была рада такому развитию событий. Естественно она понимала, откуда появились эти деньги, но епископ Фил всеми силами собирает деньги на церемонию для её церемонии становления квалифицированным жрецом, так что было неразумно отказываться от денег Сорана.

Если в Святыне будет два квалифицированных члена духовенства, они смогут подняться на фоне многих второсортных святынь города.

- Вивьен, будь хорошей девочкой и оставайся с Анналинн, - сказал Соран, погладив её по голове. - Я заберу тебя через два-три дня.

Он уже сказал об этом на пути к Святыне, но не помешает сказать ещё раз. Вивьен тоже устраивало такое решение брата, так что она была согласна.

- Не волнуйся за меня. Я хорошая девочка.

Соран нагнулся, чтобы поцеловать сестрёнку в лоб, взял бутылки со святой водой и покинул Святыню. Если уже начали снимать кожу с людей, он должен поспешить со своими планами.

Во времена, когда боги и богини будут вынуждены сойти в смертный мир под ликом Святых, святыни станут самым безопасным местом Янтарного Города, потому что, даже не говоря о сильных стражниках, равных по силе игрокам второго класса, молитвы имели свойство накапливать божественную силу. Даже во второсортной святыне, вроде Святыни Рассвета, было шесть стражников и квалифицированный член духовенства, которые будут защищать это место. Злым силам будет нелегко пробиться в настолько охраняемое место.

Один из стражников выглядел особенно сильным, вероятно он был наравне с игроками третьего класса. Соран мог предположить, что его профессией была оруженосец 10 Ур. / Рыцарь 10 Ур. / Страж Святыни 5 Ур., либо Оруженосец 10 Ур. / Воин 10 Ур. / Страж Святыни 5 Ур.

У большинства, если не у всех, изначально населяющих мир волшебников, была профессия Мудреца десятого уровня, поскольку для постижения магии было необходимо умение читать и писать. Похожим образом, большинство воинов были десятого уровня Стражи в качестве базовой профессии, то есть сперва они проходили тренировку в качестве стражей порядка города, а только потом становились солдатами.

Базовая профессия Сорана Простолюдин была одной из худших. Она не давала оружейных бонусов, в отличие от Стражи; и не давала бонусов в изучении новых знаний, в отличие от Мудреца. Единственными преимуществами были двадцать пять очков навыков за достижение десятого уровня и свободный выбор любой продвинутой профессии.

В целом, базовые профессии не давали дополнительных очков атрибутов, но разница между ними всё же была заметна, потому что фокусировались они на разных аспектах. Например, лучшей базовой профессией для ближнего боя была Оруженосец, поскольку она давала дополнительное очко владения оружием. Это, в прочем, было верно только для тех, у кого был доступ к экрану характеристик. У неигрового населения этого мира не было доступа к характеристикам, следовательно назначить очки навыков, атрибутов или опыта, как это делает Соран, они не могли.

Обычно простолюдины проходили базовое обучение, а развитие их атрибутов и навыков целиком зависело от личностного роста. Трудно было сказать, талантлив человек или нет, пока

простолюдин не получал продвинутую профессию без чьей-либо помощи.

Стражники Святынь, с другой стороны, проходили базовую тренировку Оруженосцев ещё с юного возраста. Уже детьми они учились использовать различное оружие, поэтому их атрибуты в определённых аспектах, таких как Сила и Телосложение, были заметно выше, чем у Простолюдинов. Разрыв в этих аспектах становился ещё больше, когда оруженосцы получали продвинутую профессию, например воина или рыцаря.

Отталкиваясь от таких различий, игроки Столкновения Титанов определяли базовые атрибуты неигровых персонажей, изучая их базовые профессии. В целом можно было прийти к заключению, что Простолюдины имели средние показатели, Стража отличалась от них совсем немного, Оруженосцы были хорошо сбалансированы, а Мудрецы имели выдающийся интеллект и способность к обучению.

Первые профессии всегда были базовыми, именно из них развивались более продвинутые. Люди этого мира не знали об игровой системе, а значит, просто выбрать профессию они не могли. Вот, например, стражник святыни. Когда-то он был оруженосцем, его успехи посчитали хорошими и он начал проходить тренировку воина, из-за чего опыт автоматически перешёл на профессию воина, оставив оруженосца на десятом уровне. Похожим образом, когда он был достаточно силён, чтобы получить продвинутую профессию Стража Святыни, а профессия Воина уже не поднимала уровень, он снова сменил направление развития.

Поскольку навыки и атрибуты сохранялись, он был значительно сильнее воинов второго класса, хотя обе профессии, Воин и Страж Святыни, были профессиями второго класса. Обычные Воины имели низкие атрибуты и могли использовать только базовые навыки владения мечом, в то время как Стражи Святыни имели более высокие атрибуты и использовали больше трёх продвинутых способностей. Соран всё ещё помнил мощь навыка Крестовый Удар, который можно было изучить только после Крестового Стиля Мечника.

Когда Соран наконец-то нашёл яму массового захоронения, уже был поздний вечер.

Вход скрывало простое устройство, работающее по принципу схожему с простыми ловушками. Соран толкнул выделяющийся камень в гряде валунов на десять сантиметров и в ближайшем холме появился вход в крошечную чёрную пещеру. Когда он вошёл, камень сместился обратно и вход вновь был закрыт. Как и ожидалось от известной ведьмы, устройства были удивительны даже по меркам игрока-разбойника Легендарного уровня.

На стене рядом со входом было два повреждённых факела. Обычные искатели приключений не смогли бы перемещаться в пещере без них, но Соран был полуэльфом, зрение в темноте ему досталось от эльфийских предков.

Это было ещё одной причиной, благодаря которой он осмелился отправиться в пещеру в одиночку – не используя свет и не издавая звуки он сможет передвигаться незаметно для полчищ монстров, обитающих внутри, хотя с его уровнем Скрытности он даже с факелом в руке не выдаст своего положения. Так перемещаться было гораздо проще, чем сражаясь с ордами монстров.

Силуэт Сорана постепенно исчез в темноте. Теперь, когда он получил профессиональную способность Захват Теней, он ощущал изменения в своих органах чувств. Он словно полностью растаял в тенях и даже несмотря на большую скорость передвижения, можно было лишь краем глаза заметить проскочивший контур

Дыхание, сердцебиение и запах – всё было скрыто силой теней. Шаги слышались впереди.

Разбойник беззвучно взялся за рукоять кинжала и нырнул за угол.

Пещеру сокровищ никак нельзя было назвать маленькой. Всё же, легендарная ведьма не рыла какие-то дыры в земле, пещера была огромным скоплением тоннелей с множеством ловушек и монстров.

Перед Сораном появился скелет.

Огня души в его глазницах не хватало, значит, это была просто серая пехота, скелет низшего ранга. Наверно он сам, подсознательно пришёл в это место, наполненное энергией смерти. Даже искатель приключений среднего ранга мог без проблем справиться с тремя такими противниками, но сражаться с огромными скоплениями без поддержки хорошо укомплектованной группы было невозможно. Скелеты были нежитью без жизненно важных органов, не говоря уже о том, что даже самый слабый был сильным как прошедший тренировку игрок с профессией Солдат. Даже скелетов самого низкого ранга было трудно победить, когда они собирались в большие группы.

Соран бесшумно подобрался к скелету. В руке монстра был ржавый железный меч, видимо принадлежавший искателю приключений, который умер в пещере. В оригинальной истории игры, количество неигровых искателей приключений было сравнимо с количеством игроков. Многие из них сотрудничали с игроками, другие переходили на тёмную сторону и убивали даже невинных игроков. Любой, кто недооценивал игру, платил свою цену.

«Укрытие в тени: успешно!»

«Активирован удар в спину!»

«Успешный удар в спину * 2, 18(+1) урона!»

«Цель серьёзно травмирована!»

Впервые ему не удалось убить цель с одного удара, но он вовсе не был удивлён, ведь у него совершенно обычный кинжал, без каких-либо особых эффектов и зачарований. Стоило заметить, что нежить устойчива к физическим повреждениям, тем же скелетам не требовалась ни плоть, ни кровь. У этого скелета было целых тридцать очков здоровья.

-Клэнг!-

Даже после смерти скелет сохранил боевые инстинкты прошлой жизни. Со свистом его ржавый клинок ударил по Сорану, стоило тому нанести удар. Но Сорану удалось заблокировать удар, хотя он и отшатнулся немного.

- У него не меньше шестнадцати единиц Силы... - Он уклонился от следующей атаки, пока ожидал возвращения чувствительности своей вялой руки. - В прошлой жизни он явно был очень сильным воином... Не подумал бы, что можно сохранить столько силы после превращения в нежить.

В целом у людей было около десяти единиц Силы, у рабочих доков, постоянно таскающих тяжести, было двенадцать. Люди с Силой в четырнадцать единиц считались силачами, и если бы в прошлом мире Сорана была игровая система, профессиональные штангисты имели бы около шестнадцати единиц. Уже с восемнадцатью единицами Силы можно было в одной руке использовать оружие весом в сто килограмм и даже не потеть.

Поднять Силу выше шестнадцати могут только те, чья профессия связана с ближним боем. Очки атрибутов было очень трудно достать, игроки получали одно очко лишь раз в два уровня, следовательно на двадцатом уровне у игрока будет всего лишь десять свободных очков, а это грань перед становлением Легендарным игроком.

Сорану особенно доставало Силы, его показатель был равен двенадцати. Прошлый Соран не тренировал своё тело, как и не был одарённым в этом плане, поэтому был наравне только с рабочими доков.

Отличным примером Силы в двадцать единиц были горные гиганты. Пять метров в высоту, пол тонны весом, эти чудовища предпочитали шипастые дубины шириной с человека, которыми разносили всё на своём пути.

Они считались стандартом двадцати единиц Силы. Примером, можно сказать.

За исключением тех, кто благословлен с рождения, даже воины второго класса не имели такого невероятного показателя Силы.

<http://tl.rulate.ru/book/747/18911>