

Перевод на русский: Vzhiiikk

Abyss Domination (Власть Бездны), глава 14: Демоны Бездны

- Твою мать! – ругнулся Соран, копаясь в своём импровизированном мешке, который он, к счастью, оставил у двери.

Поскольку ходить голышом было не лучшей идеей, он взял одежду с ближайшего трупа. Это был реалистичный мир, у Сорана не было игрового инвентаря или бездонного мешка. Мультипространственный мешок или пространственное хранилище тоже не выдавались по заходу в игру. Передвигаться с обычным – или даже хуже, учитывая, из чего он был сделан – мешком было неудобно, но, по крайней мере, у него был шестиствольный арбалет, способный спасти его от смерти.

Маленькие вещи, которые он поднял с мёртвых искателей приключений и призрака, после чего убрал в карманы, естественно, исчезли.

- Чёрт... ну почему именно Божественный Вор!

Соран уже видел эту карту однажды. Тот неудачник решил активировать карту посреди площади, результат был ожидаемо чудесным.

Отказываясь принимать поражение, он надел заплесневелую одежду и тут же активировал вторую карту.

Сразу после активации магическая сила в карте пропадала, из-за чего та становилась просто предметом искусства. Некоторые богачи собирали коллекции из этих карт, но никому не удалось собрать полную коллекцию. Среди игроков тогда были наиболее популярны три набора карт: Колода Множества Вещей, Колода Мистической Магии и Колода Судьбы.

Хотя все они были реликвиями прошлого, в первой было сто восемь карт, во второй семьдесят две, а в третьей тридцать шесть. Карты Колоды Множества Вещей было найти проще всего, в то время как карты Колоды Мистической Магии встречались исключительно в подземных руинах. Карты Судьбы появятся только с пришествием спуском богов в мир смертных, из них, если он не ошибался, при нём нашли только три.

Тусклый свет появился из поглотившей его кровь карты. Центр начал вращаться и вскоре появилась бесплодная земля, лишённая любой жизни. Мужчина с горбатой спиной неуклонно шёл через кажущуюся бесконечной пустыню с уверенностью в каждом шаге, игнорируя песчаный шторм, бушующий вокруг. Мужчина продолжал медленно идти, не останавливаясь и не опуская взгляд.

Аскет.

Бурлящий поток силы устремился в тело Сорана. Вместе с ужасной болью. Его словно разрывали на части, кусочек за кусочком.

Со временем боль стихла, оставив за собой абсурдную усталость, как если бы он прошёл тысячи миль без единой остановки. Слово его тело вот-вот сломается, но воля продолжает толкать его вперёд.

«Колода Множества Вещей [Аскет] Активирована! Пробуждение личной черты: Упорность...»

«Телосложение повышено до 18!»

«Изменение завершено»

Слабость в теле не исчезла, но Соран чувствовал, что его тело стало радикально сильнее. Как если бы он закалился, пройдя через бесконечную пустыню с ужасной бурей.

Неизвестная сила поддерживала его позади, позволяя продолжать свой бесцельный путь. Пока он может идти, каждый его шаг будет полон уверенности.

«Упорность [Личная Способность]: Вы прошли через бесчисленные испытания в своей жизни, что наполнили ваш разум психической силой! +5 к сопротивлению психическим эффектам под действием психической магии»

Абсолютно стоило того.

Соран захохотал так, будто карты, которая украла все его вещи, даже никогда не существовало.

Во всей колоде всего было около дюжины карт. За исключением двух таинственных тузов, лучшей известной картой была Рыцарь-Чемпион, она повысила Силу использовавшего до двадцати, а Телосложение до восемнадцати. Что иронично, карту использовал игрок волшебник. Он стал известен как волшебник ближнего боя и долгое время был авторитетен в Великих Северных Равнинах, но в итоге умер в хаотичный период вместе со многими другими легендами, так что пришлось начинать с самого начала.

Тот факт, что очки атрибутов было очень трудно получить, заставлял многих игроков искать альтернативные способы повышения характеристик. Обычные тренировки не повышали атрибуты игроков, которые дошли до стадии Легендарных Героев, поэтому нужно было тщательно продумывать, на какие атрибуты ты потратишь девятью доступных очков. Соран в прошлом достиг легенды своими силами, поскольку среди всех характеристик только Харизма у него была ниже пятнадцати очков. Так что, за исключением такого себе внешнего вида, он был хорош во всём.

В общем и целом, все предметы повышающие атрибуты были Легендарного класса, если не выше. Однако, предметами можно было повысить атрибут только до двадцати.

- Телосложение повышено на три очка... Это же целых шесть уровней очков атрибутов!

Соран ударил себя в живот, почти со всей силы. Тот факт, что его органы даже не дали о себе знать, говорил о практически сверхчеловеческой стойкости. Обычные люди с Силой около десяти единиц теперь не смогут нанести ему никакого вреда, даже если ударят со всей силы.

Любой атрибут давал выдающийся талант, когда поднимался до двадцати пяти очков, но Телосложение немного отличалось и давало талант Перерождение уже на двадцати. По факту, двадцать пять единиц одного атрибута были практически мифическим достижением.

Личная способность Упорность, в прочем, была не такой и редкой, её получали многие игроки, подолгу остающиеся в тяжёлых условиях. Соран первый раз получил её в Элементальном Пlane Пламени, где почти зажарился живьём. Практически свалившись в лаву, он ещё получил Сопротивление Огню (Слабое). В итоге он был ранен настолько, что оказался

практически неузнаваемым, поэтому пришлось пожертвовать Легендарному Жрецу большую сумму за Продвинутое Восстановление.

– Ладно, последняя.

Получив что-то хорошее со второй карты, Соран был готов открыть последнюю. Если она тоже повысит его атрибуты, то будет просто замечательно. Они тогда будут даже выше, чем в его Легендарном прошлом. В прочем, такие карты были редкими, так что шансы невелики. По крайней мере, сейчас у него была Харизма в шестнадцать единиц, в отличие от прошлого аватара, который ему казался уродливым из-за низкой Харизмы. И не только ему, если подумать... Чёрт, временами гоблины принимали его за своего... В Земли Эльфов проход не одобрили спустя столько попыток... Чёртовы эльфы, только внешний вид и ценят, сами-то как на подбор.

Как бы там ни было, смысла сдерживаться после активации двух карт не было. С небольшой тревогой, Соран пролил третью каплю крови.

Эта карта засветилась кроваво-красным светом!

Последние остатки уверенности Сорана рассыпались прахом, карта начала жечь руку и он её выбросил.

Это была карта призыва.

Все карты Колоды Множества Вещей были непредсказуемы. Некоторые могли повысить силу, другие дать богатства, но не только. Были ещё карты призыва, способные призвать существ, не всегда дружелюбных к призывателю. Свет определял происхождение существа – белый святой свет был признаком Небесной Реальности, радужный был признаком каждого из элементарных планов, а кроваво-красный отличал существ из Ада или Бездны.

Карта Сорана прямо сейчас призывала существо из Ада!

Таинственный водоворот появился из центра карты. Анимация показывала серные потоки и ледяные бури, прежде чем сфокусировалась на зловещем лице.

– Змеедемон!

Карта превратилась в тёмно-красный портал.

Когда Соран увидел зловещее лицо, то сразу понял, с кем предстоит сражение и попытался вспомнить информация об этом монстре.

Змеедемон, существо третьего класса из Бездны. Шестой уровень вызова, двенадцатый уровень монстра, может использовать заклинания. Всего очков атрибутов от восьмидесяти пяти до девяносто пяти. Оружие в каждой руке, может использовать Мультиудар. Сложность: А+.

Змеедемон получали дополнительные пары рук по мере усиления, каждая пара рук увеличивала уровень вызова на пять и уровень монстра на шесть. То есть, если из портала выйдет четверорукий, то он будет восемнадцатого уровня, шестирукий уже двадцать четвёртого. Были и демоны с восьмью руками, но такое Легендарное Существо было символом скорого пришествия лорда демонов.

‘В прямом столкновении мне не победить!’ – подумал Соран.

Он был разбойником третьего уровня, ему нечего противопоставить змеедемону двенадцатого. Шестой уровень вызова означал, что бросать вызов такому существу должны не менее пяти человек шестого уровня в хорошей экипировке, и это ещё не означало, что они победят. Даже слабейший змеедемон Сорану не по плечам.

Кроме того, они были редкими существами. Скорее всего, очков здоровья у демона в три раза больше, чем у Сорана. Победить в прямом сражении невозможно.

В разуме Сорана проскочили несколько идей.

Не тратя ни секунды, он нырнул к земле и схватил шестиствольный арбалет в тот же момент, как портал стабилизировался и демон начал появляться в комнате. Он нацелился на портал и потянул курок.

В то же мгновение демон материализовался.

-Фвуць-вуць-вуць!-

Болезненный крик раздался по комнате.

Змеедемон был почти два с половиной метра ростом и два центнера весом. Раньше, чем он успел увидеть комнату, шесть болтов пробили его чешую и застряли в груди. Неожиданная атака разгневала демона и тот, даже не целясь, начал махать клинками.

Двадцатисантиметровая панель каменного стола был разрезана пополам. Понимая, что оставаться ещё хоть на сколько-то плохая идея, Соран быстро бросил свой модифицированный арбалет и бросился к выходу. У него закончились варианты: сражаться без оружия он не мог, а с оружием ему не победить. Только что демон без проблем выдержал шесть мощных попаданий. Соран не выдержит и одного попадания от него.

Змеедемон тут же погнался за разбойником.

Большинство демонов Бездны были хаотичными и злыми существами жаждущими крови, насилия и убийств. Их не волновали разговоры с людьми.

Если их призывали, то у призывателя лишь два варианта.

Поработить или быть убитым.

<http://tl.rulate.ru/book/747/276356>