

Глава 21. «Штурм крепости».

Я продолжила постепенно исследовать подземелье. После прохождения 11-го этажа, я задумалась: «А есть ли смысл убивать всех встречающих монстров?».

За один только 11 этаж я убила около 300 монстров и получила 4 уровня. Это конечно очень хорошо, что я стала сильнее и по моим подсчетам даже сейчас должна без особых проблем справиться с боссом 30-го этажа, но это очень выматывает. Поэтому я решила монстров игнорировать и убивать только тех, мимо которых не смогу пройти с помощью сокрытия присутствия.

После это я смогла в быстром темпе пройти несколько этаже. Избегая ловушек, иногда убивая монстров и постоянно используя сокрытие присутствия, чтобы проскользнуть незамеченной. И хоть я и говорю «в быстром темпе», но прошло уже несколько дней, с тех пор как я покинула комнату босса 10-го этажа. И вот сейчас я столкнулась с проблемой...

В данный момент я в задумчивости стояла в коридоре 19-го этажа и думала что делать. Впереди меня был гигантский зал, раза в 4 больше самого большого из тех, что я видела в подземелье. На противоположном конце этого зала была лестница на следующий этаж, и в этот зал вело несколько тоннелей. Вот только все эти тоннели кроме одного были битком набиты ловушками и даже если у меня было умение обезвреживать их, в такой мешанине я ничего не могла разобрать.

Что касается последнего тоннеля, выход из него был всех дальше от лестницы, и там располагалось несколько сигнальных ловушек. И если подытожить все вместе, можно сказать, что зал превратили в крепость. Ну, и, разумеется, в крепости должны быть охранники – пару сотен монстров кучкой расположились недалеко от лестницы. И чтобы перейти на следующий этаж, необходимо было пройти сигнальные ловушки, преодолеть 200-250 метров открытого пространства и прорваться через несколько сотен монстров. Согласитесь, не очень радостная перспектива...

Кстати монстрами на этих этажах были кобольды. Они намного более умные по сравнению с гоблинами, но менее живучие, поэтому сложность их убийства не сильно отличалась от гоблинов, если не учитывать их более высокий уровень. Кобольды, кобольды-воины, кобольды-солдаты и только на этом этаже появилось 3 великих кобольдов. И вот эти самые 3 кобольдов и есть проблема.

Когда я только пришла на этот этаж, я заметила 2 аномалии. Во первых на этом этаже почти не было монстров, несколько разрозненных групп можно не считать. А во вторых на этаже не

было ловушек, за исключением фундаментальных и физических. Но тут нужно знать, что ловушки в подземелье в основном магические, а остальные составляют едва ли сотую часть. Так что получилось, что ловушек на этаже оказалось всего 2.

Но это все не длилось долго. В середине одного из тоннелей я внезапно наткнулась на стену из магических ловушек, которую конечно можно преодолеть, но для этого нужно очень много времени, ну или быть сверхсильным существом, которому подобные ловушки не навредят. Хотя к таким существам можно отнести только тех, кто достиг ранга «S», не меньше.

Да, о тоннеле... Я не стала долго думать, а просто пошла искать другой путь, что благодаря картографии, делать в разы проще. Несколько раз попетляв я вышла в соседний с предыдущим коридор, который тоже внезапно оказался заблокирован ловушками в середине. Я вновь стала искать обходной маршрут, и история повторилась в третий раз.

Наконец, четвертый тоннель вывел меня прямо к огромному залу, но от увиденной внутри картины легче не стало. Но зато я подсчитала, что всего было 7 тоннелей ведущих в зал, и хоть я и подозревала, что все они окажутся заблокированными, но все же проверила. Увы, чуда не случилось.

И так проблема. А проблема в 3 великих кобольдах. Один из которых имеют умение [Абсолютное магическое восприятие], которое обнаруживает любую активацию магии в определенном радиусе. Другой имеет умение [Чувство жизни], которое помогает обнаружить любое живое существо в определенном радиусе. И третий – умение [Перемещение ловушек].

Все трое имеют характеристики, за исключением интеллекта, даже ниже чем у кобольда-воина, но с тремя этими умениями, это не делает их слабее. Я бы даже сказала, что в этой связке они представляют даже для меня опасность.

И вот вышло так, что чтобы добраться до лестницы, мне нужно убить монстров, а чтобы убить монстром мне нужно войти в зал и приблизиться ближе, но если буду обнаружена чувством жизни, на большом открытом пространстве меня смогут окружить и тогда даже мне не поздоровится.

Другой вариант – магия. Но тут 2 проблемы: слабые заклинания не достанут до монстров и не смогут перебить всех, а на активацию сильного нужно время, которого мне просто не дадут, уже проверено. Ах да, есть и третья проблема – у 11 из них есть умение [Антимагия], которое с определенной вероятностью полностью отменяет направленную магию. Конечно вероятность слабая, но с 11 из них в сумме она составляет около 90%. Согласитесь, слишком большой шанс отменить магию... Вот почему сейчас я стояла и думала что делать. В конце концов, я так и не

придумала план и решила для начала обезвредить ловушки на входе.

На все про все, мне понадобилось 5 минут, и я смогла обезвредить все ловушки, кроме одной. Эти ловушки оказались не очень сложными, но вот последняя оказалась с сюрпризом - ловушка с тройным дном.

Ядро ловушки, как и у остальных, было магическим, но под магическим оказался каркас из плотной земли, а внутри каркаса снова магия. И получалось так, что внешнее ядро уравнивало внутреннюю магию и если его убрать, то каркас земли разрушится и ловушка сработает. Можно конечно своей магией уравновесить внутреннюю магию, но вот как раз ей я воспользоваться в данный момент не могу - засекут. К тому же магия на внешнем ядре и внутри разная и если их смешать - ловушка сработает.

Я едва не попала на этой ловушке. Этот каркас земли, к тому же еще блокировал восприятие магии!

«Ооо!» - у меня внезапно появилась идея.

Быстро покинув это место, я отправилась искать одну вещь, а благодаря тому, что я ее уже видела, не составит труда ее найти, и уже через 20 минут я была на нужном месте. К сожалению, необходимое место было на противоположном конце этажа, поэтому путь занял столько времени.

Так зачем и куда я собственно пришла? Это была небольшая пещера... да, не зал и не тоннель, а именно пещера, при входе в которую напрочь блокируется магическое восприятие и собственно из-за этого в десятки раз сложнее использовать магию. А пришла я сюда, за землей...

Когда я пыталась обезвредить последнюю ловушку, мне в голову пришла необычная идея. Раз уж я не могла использовать магию не боясь быть обнаруженной, и не могла подойти ближе из-за возможности обнаружения, то почему бы мне не перебить их издалека?

Быстро набрав земли, я покинула пещеру и отошла от нее на некоторое расстояние. Теперь я стала создавать шар пламени, постепенно уплотняя его. Почувствовав, что плотность шара стала достаточной для моих целей, я прекратила подачу маны и тут же заключила шар в сферу барьера. Получился этаким светильник, но с нестабильной начинкой.

Дальше я стала мудрить с барьером. Он не должен был быть слишком тонким, иначе взорвется раньше времени и не должен был быть слишком толстым, чтобы его можно было достаточно легко разрушить. Сделать это оказалось не так уж и трудно. Проблемы были только с контролем магии, но я быстро учусь.

Теперь последняя часть. С помощью магии земли, покрыла барьер собранной в пещере землей, до тех пор, пока не перестала чувствовать магию изнутри.

Размахнувшись, закинула получившуюся конструкцию вперед по тоннелю и едва успела выставить щит ветра, чтобы защититься от осколков. Эксперимент полностью удался с первой попытки. Полученная конструкция пролетела около десяти метров, не сильно ударилась об стену и взорвалась. При этом огонь выплеснулся наружу, опалив пространство около 5-6 метров в диаметре, к тому же осколки шара и стены с ускорением разлетелись еще дальше.

В общем, это был успех. Расстраивает лишь то, что на создание такого взрывного шара тратится приличное количество маны, а так же нужна большая концентрация, что накладывает сильную умственную усталость. Поэтому при всем желании больше 10 таких штук за один раз я сделать не смогу. Ну да ладно, сколько получится. Мне не нужно ими всех монстров убивать, а достаточно только уменьшить их число до приемлемой величины.

Я еще долгое время пробыла в этом месте, создавая взрывные шары, и в итоге смогла создать 11, после чего пришлось остановиться, чтобы отдохнуть. Ну а после отдыха я создала еще 5, прежде чем окончательно выбилась из сил. Теперь мне был нужен полноценный отдых и сон, иначе можно совершить ошибку из-за усталости. Напоследок, я набрала большое количество земли из пещеры в свое хранилище и отправилась в безопасную зону.

На протяжении еще суток я изготавливала взрывные шары и просто отдыхала внутри безопасной зоны, я даже поспала немного больше, чем обычно – около 13 часов. И в итоге у меня вышло 37 взрывных шаров, что внушает некоторую уверенность в предстоящем мероприятии.

В данный момент я, после крепкого сна, подбиралась к единственному доступному тоннелю, ведущему в огромный зал, но к своему удивлению обнаружила, что этот тоннель оказался полностью запечатан ловушками. Это было неожиданно.

Быстро сориентировавшись, я отправилась проверять другие тоннели, ведущие в зал, и по случайности, первый же тоннель оказался свободен от ловушек (несколько сигнальных не в счет).

Похоже, кто-то обнаружил, что я обезвредила ловушки в прошлый раз и вход перенести. К счастью других изменений не оказалось... хотела я сказать и едва не попала на глаза группе кобольдов, стоящих у выхода.

Вот это уже было не очень хорошо, даже можно сказать плохо. Слава удаче, что в этой группе не оказалось великого кобольда с обнаружением жизни, иначе меня уже бы засекли. Но вот то, что они тут стоят и сторожат выход, создает проблемы моему плану, ну да делать нечего... А поскольку ничего не поделаешь, придется немного изменить план и ускорить его выполнение.

Аккуратно достала меч, подаренный Алгазаром, и приготовилась к рывку. После этого достала взрывной шар и кинула его под ноги стражникам. До них было около 10 метров, и пока шар летел, я рванула вперед. Перед собой поставила гибкий щит, в который, через 5 метров моего бега, ударили осколки и волна жара от взрыва.

Как я и думала, от взрыва погибли не все, двое из 6 были с антимагией, поэтому пострадали только от осколков, а магия не причинила им вреда. Но даже только из-за осколков состояние у них было критическое. Еще один стоял за кобольдом с антимагией и именно он сейчас был самым здоровым – его только немного подпалило и получил пару царапин. Остальные трое погибли в течение несколько мгновений после взрыва.

Двое тяжелораненых больше не представляли угрозы, поэтому я их просто проигнорировала, а вот третий только что пришел в себя и попытался броситься внутрь, но я уже была рядом с ним и из-за легкого взмаха мечем, его голова слетела с плеч. Все это проделала я на бегу, после чего пробежала еще несколько шагов, забежав в зал.

Картина не отличалась от прошлого раза: зал все такой же большой, лестница на месте, а кобольды столпились в кучу. Сейчас кобольды, только начали осознавать происходящее, поэтому они еще не успели среагировать, а я уже кидала в толпу взрывные шары. И пусть расстояние до кобольдов было более 100 метров, но при высоком потолке и усилении тела добросить мне не составило труда. К тому же получилось бросать весьма прицельно.

Эффект превзошел все мои ожидания. Взрывы трехметрового радиуса в толпе... да еще и при уязвимости к огню... да еще и осколки... Это был ад для кобольдов. Кто-то из них даже успел среагировать и ударить по взрывшарам мечом или топором, но от этого было только хуже – шары взрывались над головами кобольдов и не всегда убивали, но наносили тяжелые раны и повергали в панику.

В зале раздавались дикие крики и пахло горелой шерстью и кровью. Большая часть кобольдов, либо погибла, либо не представляла угрозы, а оставшиеся, что находились по краям толпы, хоть и выжили, но находились в смятении. Им необходимо было какое-то время, чтобы прийти в себя, но кто им это время даст?

Чуть больше ста метров до ближайшего кобольда я преодолела за 7-8 секунд, а дольше началась односторонняя бойня. Кобольды были слишком растеряны после взрывов и не могли оказать сопротивление. Да и разница в характеристиках...

Сейчас почти все мои характеристики были выше 500, что более чем в 2,5 раза превышало характеристики самого сильного кобольда здесь. Какое уж тут сопротивление? По этим двум причинам с кобольдами было покончено в течение 5 минут. Хотя большую часть времени заняло добивание раненых кобольдов.

Кстати, интересная особенность у моего меча – с него не нужно стирать кровь, достаточно было пустить в него ману, и кровь моментально замерзала и сыпалась с меча. А дальше можно было просто вбросить в ножны и убрать в хранилище. Что я собственно и сделала.

За время битвы я должна была получить несколько уровней, но сейчас не стала проверять статистику, решив дождаться безопасной зоны. И я уже повернулась к лестнице, сделав несколько шагов, когда рядом со мной закружилась тьма, и появился Темный. Он оглядел зал, меня, хмыкнул и произнес:

- Пора выполнять обещание.

Я знала, какое обещание, но:

- Но я не дошла до безопасной зоны.

- Это не важно, - сказал Темный, кладя руку мне на плечо, - потом я перенесу тебя сразу в безопасную зону следующего этажа.

После этих слов, вокруг нас закружилась тьма и мы исчезли из этого зала...

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: перевод редактируется

<http://tl.rulate.ru/book/1601/57002>