ГЛАВА 47. СИЯЮЩИЙ СКЛЕП (1).

Мы на этот раз не делали крупных остановок, пока добирались до столицы. Так, приземлиться в кустики сбегать и Михару и Лапочке. Я мало что ем или пью из человеческой пищи вообще, так что меня такие вещи не касаются.

Удобно, что пегасы легко поддерживают длительный полет в одном направлении с высокой скоростью. Они словно скользят. Как уже упоминалось ранее, пегасы используют разновидность магии левитации (относится к элементу земли, а не воздуха). Вообще, их полет кардинально отличается от всех летательных средств, что имеются на Земле. В режиме "медленного" полета они способны зависать и имеют маневренность даже превосходящую вертолеты. При долгих же перелетах пегас способен поддерживать приличную линейную скорость (около 300 км/ч по моим оценкам), но с маневренностью возникают проблемы. Он словно ракета разгоняется и летит по прямой.

Как уже отмечалось, для передвижения по воздуху это крайне удобно, но в возможных воздушных боях против, например, самолетов будет совершенно неэффективно.

С грузоподъемностью тоже не супер. Примерно как у лошади... Довольно логичное и ироничное сравнение.

...

В столицу мы успели как раз вовремя.

Орден уже подготовил экспедицию в Сияющий склеп. Вот за что я люблю военных - они не рассусоливают долго. Только вчера пришло сообщение, а сегодня уже готовы к походу!

В мое прошлое посещение столицы я на склеп так и не посмотрел вблизи, хоть столб света и видел издалека. Не трудно догадаться, что подземелье расположено практически на территории города. Точнее, город расширяли в другую сторону от замка относительно подземелья. Довольно распространенное явление, между прочим, с Волшебным лесом такая же история. И у меня самого, думаю, будет то же самое в будущем.

Короче, от замка до входа в подземелье около 20 километров. Там как раз скалы, покрытые лесом, так что, вход из замка не особо виден.

Последние новости мы узнали уже на месте перед подземельем. У Ливи. Она тоже тут вместе с неизменным сопровождением 3-го отряда. Вниз сама "достопочтимая хранительница" не пойдет (никто ее не пустит), но напутствие даст.

Вообще-то все готово и ждали только нас.

Мне вежливо предложили присоединиться.

Я столь же вежливо согласился.

Почему не отказался? А когда еще выпадет возможность побывать в столь старом и большом подземелье? Глупо упускать такой шанс. Особенно, если мне ничего особенно не грозит, а судя по поведению Ливи, это так.

Вот подробности происходящего не радуют. От слова совсем.

Все началось с того, что в подземелье стало появляться меньше монстров. Это не сразу заметили, поскольку убыль была небольшой.

Потом стала сгущаться "аура тьмы". Этим термином называют повышение концентрации маны элемента тьмы в воздухе. В Сияющем склепе всегда было небольшое повышение концентрации, но это нормально для подземелий нежити. Последнее встревожило Орден, что в свою очередь вскрыло ситуацию с монстрами.

Как итог, Орден снарядил исследовательский отряд.

И этот отряд принес едва ли не самое худшие известие из возможных: в подземелье обнаружены клетки с пленными людьми! Разумеется, в подземельях встречаются ловушки не смертельного типа, которые предназначены для поимки и удержания авантюристов.

На заметку: нужно будет обмозговать подобное потом. Мне идея таких ловушек понравилась! Пока вторженец сидит взаперти, с него капает ОД. Спасут - замечательно, не спасут - будут еще ОД за тушку.

Увы. Здесь же все иначе: людей специально содержат в клетках и даже кормят!

И это в подземелье нежити, где само понятие потребностей живых существ для жизнеобеспечения - штука зыбкая! В подземелье, не замеченном ни в одном даже самом завалявшемся появлении нежити на поверхности!

Можно сказать, что "в тихом омуте черти водятся" и свалить все на подземелье, но это слишком просто и плоско. Подземелья, разумеется, меняются как и все живые существа, но что-то тут явно не так. На лицо явное ослабление подземелья. Происходящее очень и очень подозрительно! На этот счет и я, и Ливи сошлись во мнениях. Нужно все проверить, мало ли что могло случиться.

Так что, уничтожение подземелья сейчас не стоит на повестке дня.

Дальше логично возникает следующий вопрос: почему не вмешался король драконов?

На это Ливи высказала предположение, что он мог "пока" не появиться. Мы же не знаем всей истории. Да и критериев его вмешательств - тоже. Мысленно от себя поспешу добавить, что он не двусмысленно намекнул, что вмешивается далеко не всегда. Мне вспоминается фраза из одного романа-антиутопии "мы общество по защите прав жертв, а не самих жертв"! Кто его знает, что у Короля драконов в голове творится? Даром, что сам является подземельем - так еще и обязанности у него весьма нестабильные...

Вздох.

Хуже всего в происходящем то, что подобное - верный признак короля демонов...

Именно короли демонов используют страдания людей для черпания из них силы!

А если учесть еще и связь королей демонов с подземельями... Все может быть очень и очень плохо!

...

Обсуждение подошло к концу и мы стали спускаться в подземелье.

Склеп на входе действительно построен в форме небольшого античного храма. Размеры его не слишком большие: метров 10 на 10 внутри. Стоит отметить только барельефы на стенах, описывающие похоронные обряды и декоративные могильные плиты по краям.

Первые этажи столь же разочаровывающие, как и описывала Михару... Нет, с точки зрения авантюристов, они очень полезны как тренировочная площадка. Для меня же - совершенно бесполезны. Тут совсем нечему учиться: все настолько шаблонно, что зубы сводит. Даже в подземелье той змеюги было интересней. Там были хотя бы норы-засады и поверхность стен. Здесь же все построено как будто по типовому плану. Даже к светильникам с призрачным огнем хочется подписать гост такой-то.

Единственное, что удивляет, так это идеальная чистота вокруг. Обычно склепы ассоциируются с грязью, плесенью и паутиной, а здесь буквально ни соринки ни пылинки вокруг. И судя по словам витязей, так оно всегда и было.

Если подумать, то среди монстров тоже нет ни гниющих зомби, ни упырей, ни какой-нибудь другой дурнопахнущей или оставляющей за собой слизь мерзости. Везде только чистенькие скелетики. Да и воздух пусть и не пахнет свежестью, но и не затхлый. Хм... Здешний аватар помешан на чистоте, что ли?

Так я кисло размышлял первые несколько этажей, пока не обратил внимание на маленькие невзрачные шкатулочки, которые встречаются то тут, то там.

Оказалось, что это так называемые "магические шкатулки". Встречаются такие в подземельях. Внутри них находят магические камни или магические кристаллы (все зависит от этажа и подземелья). Чем-то похожи на сундуки с сокровищами.

Здесь стоит пояснить. Есть такая вещь в меню "сундук с сокровищами". Это что-то типа жилы или источника воды, но в виде сундука. Через определенные промежутки времени он генерирует какой-то предмет внутри. Период времени зависит от предмета и стоимости сундука. Все это настраивается. Недостаток в том, что стоимость и "время перезарядки" достаточно большие для появления чего-то существенного. Сейчас для меня бесполезно. Больше подходит для глубоких этажей и крупных подземелий.

Разумеется, предмет можно достать самому, поглотить и получить ОД, но... Результат будет так себе. В конце концов, можно точно также и воду из источника воды поглощать и камни из жил. Даже по поверхностным прикидкам создание экосистемы или "фарм" с вторженцев приносят многократно больше.

С другой стороны, в длительной перспективе все это себя окупит по сравнению с постоянными покупками предметов, даже если на это уйдут годы. Для подземелья подобное - мелочи. Да и никто не запрещает подкладывать туда покупные предметы. Самое главное - так проще жить.

Разумеется, я не такой тупой, как та дебильная змея, чтобы прогореть и уйти в минус!

Хммм...

А это мысль: может все это и придумано, чтобы слишком тупые подземелья не прогорали?

Кто знает…

Но вернемся к шкатулкам.

Я как-то упустил из виду их существование. Быстрая проверка через меню показала, что они стоят гораздо дешевле, да и перезаряжаться могут всего сутки. Вполне сопоставимо с жилами.

Хм. Хм. Хм.

А ведь магические камни гораздо компактней и их легче переносить, чем магическую руду. Авантюристам можно будет не возиться с тележками, соответственно, можно их глубже расположить в подземелье… Идея кажется крайне перспективной!

На заметку: обдумать вариант с магическими шкатулками.

После обнаружения шкатулок я стал внимательнее посматривать по сторонам.

Может быть, в плане проектировки коридоров и ловушек или закупки монстров я ничего интересного тут не узнаю. У меня есть свои задумки намного лучше! Но вот в вопросе размещения сокровищ мне очень даже есть чему поучиться у Сияющего склепа…

...

Средний уровень начинается с 28-го этажа. Различие зон кардинальное.

Первые 27 этажей представляли из себя хаотические нагромождения коридоров с монстрами и волшебными шкатулками. Ну, на нижних этажах еще попадались сундуки с разным случайным содержимым. К стати говоря, зелья тоже встречаются в их числе. Возможно, когда-то, когда производство зелий еще не было столь развито, они и ценились. Сейчас же их единственным преимуществом осталось отсутствие срока годности. Пусть современные зелья обладают сопоставимой эффективностью, но сделаны они иным способом.

Собственно, по этой причине использование зелий в качестве сокровищ сейчас неэффективно. Впрочем, их еще можно использовать для создания разнообразия. Могу предположить, что остались они по большей части именно в старых подземельях в сундуках сокровищ, установленных в прежние века.

Разумеется, это не касается тех зелий, воспроизвести эффект которых ныне пока слишком трудно или невозможно. Это относится к мощным зельям, которые авантюристы называют элексирами.

Но вернемся к среднему уровню.

Этажи с 28 по 52 представляют из себя лабиринты по принципу "нажми N рычагов и открой

дверь". В довольно классическом лабиринте расположены рычаги и путь дальше закрывает дверь, которая откроется, если нажать на все рычаги.

Весьма эффективный метод заставить вторженцев подольше побегать по этажу, должен признать. Впрочем, на мой взгляд слишком дорого стоит (стоимость двери возрастает со сложностью условия). Идея с меняющимся лабиринтом мне кажется лучше.

Сокровищами здесь выступает все что выше, но еще добавлена одна особенность. В конце каждого этажа находится магический алтарь с простым заклинанием!

Сделаю пояснение. Магию в подземелье можно выучить не только со свитков. Еще существуют "книги заклинаний". В отличии от свитков они не одноразовые, но и не отпечатывают информацию в памяти использующего. Тем не менее, с их помощью гораздо легче учиться. На мой взгляд - дорого и не шибко эффективно. Когда-то они были важны, но при современных методиках образования необходимость в них отпала. Последним же вариантом являются "алтари заклинаний". Принцип действия у них как и у свитков, но их нельзя вынести из подземелья и они многоразовые! Некоторым недостатком является требование в большом количестве маны у пользователя для активации. Примерно в 10 раз выше, чем на заклинание.

Если честно, я был не уверен в практичности данной постройки, но оказалось - зря!

Хоть в Сияющем склепе и используются самые простые заклинания, но они супер-популярны! До такой степени, что витязи устроили один из экзаменов на звание рыцаря именно в изучении всех магий с алтарей здесь!

Самым лучшим у них считается "ночное зрение" элемента тьмы! Забавно, но логично: как иначе обучить весь Орден этой полезной магии? Сами они элемент тьмы не освоят, а свитков столько не напасешься.

И еще у девушек-витязей популярно заклинание "густая тьма". Оно создает облако темноты, мешающее зрению и искажающее звуки. Очень полезно, чтобы уединиться. Переодеться там, или по другой сугубо физиологической нужде... Последнее особенно актуально, в условиях подземелья.

По этим причинам данный уровень поддерживает постоянный поток посетителей, если учесть общее количество рыцарей в Ордене.

Хоть алтари и содержат магию преимущественно элементов тьмы и льда, но есть и стандартные заклинания вроде "огненного шара".

Сказать, что меня данная система крайне заинтересовала - ничего не сказать!

http://tl.rulate.ru/book/63700/2266472