

После этого мы все начали осматривать камеры, чтобы проверить, что было внутри. Все комнаты выглядели одинаково. Не было никаких окон, из мебели была лишь кровать. Все кровати уже давно проржавели и сломались; они не выдержали бы и одного человека.

Не было даже матрасов. Было еще несколько кусков плесневелой ткани, но кроме этого не было ничего.

Отличалась лишь та камера, из которой не вышла нежить. В ней, кроме остатков от того, что ранее было кроватью, находился еще и сундучок.

- Эй, - высунув голову из этой комнаты, я позвал остальных:

- В этой есть сундук!

Они все подошли ко мне, после чего я открыл сундук.

Добыча:

- 16 золотых

- 45 серебряных

- 7 Смятых кусков кожи с плесенью

Взять / Взять все

Смятый кусок кожи с плесенью:

???

Требования:

- Соответствующий уровень "Портняжного дела"

Тип предмета: материал для изготовления (кожа)

Эффекты:

???

Никого добыча особо не впечатлила. Наверное, это не слишком поразительный лут для подземелья такого уровня. Тем не менее, по моему собственному опыту, мы получили немало.

- Ладно, я возьму половину, вторая часть ваша, - я сразу определил распределение.

- Погоди, - Мейсон меня прервал:

- А как же часть Фень? Ты ведь не собираешься серьезно взять себе целую половину?

- Конечно же я ее заберу, почему я должен сделать по-другому?

Лица братьев переполнил шок. Они увидели во мне очень жадного одиночника, который может легко их обмануть. Конечно же, они не знали, что Фень не была игроком, так как они не были в моей группе.

Когда не удавалось разделить все ровно пополам, мы решили подбрасывать монетку, которая каждый раз удачно выпадала на меня. Я даже повысил удачу на одно очко!

Нежить продолжала вырываться из камер после каждого убитого монстра из тех, что сами по себе блуждали по подземелью. Иногда их было четыре, в другой же раз могло выбраться и десять. Я назвал это "Феноменом побега".

Если бы в самой битве выбралось целых десять монстров, мы точно бы умерли. К счастью, мы научились всему с первого раза и были уже готовы. С помощью Матрикса и его "волшебных пальцев" мы открыли массивную железную дверь, что вела к другим помещениям тюрьмы.

Если назвать ту зону, через которую мы вошли, центральной, то восточное и западное крылья этой тюрьмы были очень похожи. Размер комнат слегка различался, но они обе были четырехэтажными городами монстров.

Многие избегали бы "Феномена побега", учитывая его опасность. Если бы дело было лишь в опыте, что я получал от каждого из врагов, то, возможно, я и пропустил бы половину сражений, перейдя сразу к поиску комнаты с боссом. Однако в некоторых камерах были дополнительные монеты и добыча, мимо которых я не мог пройти.

Северное крыло немного отличалось от остальных. Это место больше походило на зону для одиночных камер. В комнатах вдоль прямых узких коридоров не было даже кроватей, не говоря уже о каких-либо сундуках. Хотя в некоторых из них были заперты какие-то желтые скелеты. Я проанализировал их и узнал, что это были "Сгнившие желтые скелеты" со сто восьмидесятым уровнем.

Так как не было возможности добычи, у меня не было никакого интереса в сражении с кем-то, кто может меня убить и тем самым свести на нет все мои усилия.

Мы провели несколько часов, блуждая по этим тускло освещенным коридорам, иногда встречая группы монстров, но ничего опасного мы не увидели. В то время, как структура камня стен слилась для меня в сплошное серое пятно, мы наконец добрались до огромной двойной двери. Она смутно напоминала остальные запертые двери, однако от нее исходило ощущение мощи другого порядка, чем от прочих дверей.

- Полагаю, - я начал говорить, когда мы остановились, чтобы передохнуть и восстановиться:

- Вот мы и добрались до босса.

- Скорее всего, интересно, каким он будет? - Мейсон вслух прокомментировал мои слова.

- Каким?

- Ну да, как и у игроков, у боссов есть два типа. Есть те, которые специализируются на силе, круша все вокруг себя, и те, чьей главной чертой является скорость. С быстрыми боссами тяжелее всего иметь дело, они не только во много раз быстрее, чем любой игрок, но у них и просто нечеловеческая скорость реакции. Это, наверное, главная причина того, почему практически нет игроков, полагающихся на скорость.

- Это звучит довольно убедительно, ведь компьютерная программа ограничена не скоростью реакции мозга, а скоростью обработки процессов компьютера.

Кивнув друг другу, мы с Мейсоном словно очутились в нашем собственном мирке. До тех пор,

пока Матрикс нас не прервал.

– Я думаю, что нам стоит, хм... Пойти и сделать это.

Он немного нервничал, однако мы согласились с его словами и пошли к огромной двери.

– Матрикс, – я решил спросить его перед тем, как продолжить:

– Если уж ты магический мечник и имеешь навыки магии, то почему ты не выбрал магию лечения вместо взлома замков?

Вопрос был не слишком существенным, но он беспокоил меня уже немалое количество времени.

– Эм, это, ладно... Магия лечения скорее из разряда штучек паладинов. И, хм, взлом замков дает мне неплохой бонус к мастерству. Он отлично помогает с искусством меча.

Я понял: все было немного странно, но все же у него были свои мысли, от которых он отталкивался.

Я надавил на двери, и они легко открылись. Это было понятно: не было никакого смысла запирать эти двери.

За дверьми оказалась громадная комната около пятидесяти метров в диаметре. Все помещение было заполнено легким туманом, в отличие от прошлого тумана этот оставался всегда на месте, немного смещаясь и переключиваясь от наших движений.

Вдоль стен тускло горели факела, наполнявшие все пространство жутким светом. Сложно было представить, что это странная комната была частью тюрьмы.

В центре комнаты стоял двух с половиной метровый угрожающе черный доспех, держащий обычные меч и щит.

Все актуальные новости и сроки выхода глав в группе проекта по адресу
<https://vk.com/ranobemania>

<http://tl.rulate.ru/book/11304/291352>