

Как всегда, Алекс оказался прав. Как только мы поравнялись с первыми нишами, костяки в них с ужасными скрипами и стонами начали оживать. Это было достойно фильма ужасов — мумифицированные скелеты в останках древней брони, сжимая ржавое оружие, поднимались, все в клубах едкой пыли и лентах паутины. В черных провалах глазниц горел злой красный огонек.

Древний скелет, нежить, хп 150/150

С первым неожиданно легко расправился АлексОрдер. Возникнув сбоку, он пригвоздил скелета Руной Цепей к месту и тремя ударами длинного меча располосовал его, разбив костяк на несколько частей.

Древний скелет убит! Вы получаете 25 ед. опыта (150/6)Текущий опыт 34245/120000

Второго и третьего взял на себя Пламень, отбросив их ударом щита, а четвертого пришлось принимать мне. Противник, несмотря на свою древность, двигался легко и быстро, атаковал с помощью устрашающей старинной алебарды, рубя крест-накрест перед собой. Но нас тоже не зря учили три последних недели — я легко уклонялся, а потом, поднырнув под его замах, двумя ударами отправил его в нокаут — смазанный святым маслом клинок наносил впечатляющий дамаг.

Вы нанесли древнему скелету 45 ед. урона! Вы нанесли скелету критический удар -76 ед. урона!

Оказавшийся вдруг под рукой Ричи добил врага, ударом окованного острия хупака раздробив его череп, при этом кендер успел весело подмигнуть мне.

Древний скелет убит! Вы получаете 25 ед. опыта (150/6)Текущий опыт 34270/54000

Оставшихся двоих прикончили друзья, пока они наседали на дварфа.

— Не так-то они и сильны! — сказала Валькирия, женским движением откидывая назад волосы.

— Да, но это только начало, — ответил АлексОрдер. Он окинул взглядом уходящий вниз коридор, в стенах которого даже в радиусе наших факелов виделись множество новых ниш со скелетами.

— И их много, — добавил он. — Ну что, пойдем, все зачищаем.

И мы пошли. Скелеты вылезали партиями по четыре и шесть штук, мы действовали по прежней схеме — Пламень танкует, я страхую, остальные дамажат. При необходимости Алекс контролил рунами прорвавшуюся нежить, кендер собирал все, что можно было собрать. Впрочем, лут был небогатый — ржавое оружие, кости, черепа, и прочий серый хлам. Четыре раза нам попадались входы в боковые комнаты — там возникли первые сложности. В них из саркофага поднималась более сильная мумия, ее прикрывало уже восемь-девять скелетов, парочка из которых была с метательным оружием. Но наша группа уже сработалась, мы разбирали эти паки нежити, обходясь лишь легкими ранениями, которые тут же исцелялись зельями. Мумии закидывали бутылками с горючим маслом, они медленно умирали в огне. Нашей добычей стали несколько волшебных камней, старая медная утварь и странный не идентифицированный амулет.

Амулет ??? ??? ! Проклятый предмет. При использовании вы получаете 1 ед. Ужаса и минус

10 ед. ко всем текущим атрибутам.

— Здесь почти все вещи такие, — прокомментировал лут Алекс. — Проклятые.

— А снять можно это проклятье?

— Не все, но можно. Только смысла не имеет — блесс, очищение, стоит дороже, чем сам предмет.

В одной из комнат после зачистки Ричи нашел тайный ход в маленькую камеру, там, кроме пары скелетов, нашелся свиток — вырванная страница из книги заклинаний, описывающая Ритуал Остановки Действия Яда. Это было необычное некротическое заклятье, позволяющее на неопределенный промежуток времени отложить действие яда на отравленное существо — что бы мучить жертву при смерти более долгое время. За вскрытие тайника дали 500 опыта на группу.

Всего мы возились с прохождением и зачисткой этого лабиринта часа полтора. По моим подсчетам, убили больше сотни скелетов и мумий. Нормального лута не было, только хлам, лишь один раз упал редкий алхимический реагент. Коридор закончился новой дверью, большой, каменной, без признаков ручек и отверстий для ключей, но с круглым углублением посередине. Тут мы решили развести новый костер, немного отдохнуть, и перекусить — эффекты от баффов и рун уже подошли к концу.

Почти половина припасов кончилась — подытожил я, подсчитывая и раздавая сопартийцам новые флаконы с зельями противоядия, лечения и очищения. Они тратились как семечки — каждая мумия своим гниlostным прикосновением дарила болезнь, скелеты и окружающая их пыль при вдохе отравляла, вешая тикающий дебафф урона.

— Думаю, хватит. По идее, должно остаться недолго — сказал Алекс. Ордер — Самый сложный будет финальный бой, Фокиал — сильный босс. Жидкое серебро побереги, он наверняка — нежить.

— Некроманты клевые! — радостно кивнул Ричи Клевер. — Проклятья всякие, скелеты, зомби! Весело здесь!

— Дверь открывай, весельчак, — поднялся на ноги Алекс.

Дверь, однако, не поддавалась. Свиток «Открытия Замков» тоже не сработал — она была заперта каким-то иным способом. Разгадали мы ее загадку только через некоторое время — круглый гранат, найденный нами в самом начале подземелья, идеально вставился в полукруглое углубление в центре двери. Как только он там оказался, каменная плита-дверь, со скрежетом неохотно поползла в сторону, пропуская нас в новое помещение.

Это был просторный погребальный покой, полный древних предметов. Шесть больших, украшенных саркофагов на постаментах стояли вдоль стен, у их подножия сгрудились подношения — большие старинные кувшины, остатки гобеленов, древнее оружие и щиты. Все было покрыто толстым слоем пыли. Стены гробницы украшали барельефы и статуи в нишах, в противоположном конце зала виднелась каменная дверь — двойник той, через которую мы попали сюда. Камень в середине двери был цел.

Что бы пройти к ней, нужно было миновать все шесть саркофагов, но Алекс остановил нас.

— Быстрее всего, когда мы пройдем к двери, оттуда вылезет какая-нибудь нечисть и нападет на

нас сзади, — задумчиво сказал он. — Давайте попробуем сначала вскрыть саркофаги — по одному. Ричи, что скажешь?

— Хмм, — прищурился хоббит. — Там явно некромантские ловушки. Сейчас гляну...

Он подкрался к ближайшему саркофагу, оставляя следы в пыли, пригнувшись, кинул на каменный гроб камень. Вспышка! Клубы ядовито-зеленого дыма окутали саркофаг и пьедестал, Ричи ловко отпрыгнул обратно.

— Магическая ловушка, ядовитый дым! Но никто не вылезает из гроба! — задумчиво произнесла Валькирия.

— Давайте попробуем снять крышку, — предложил Алекс. — За спиной их никак нельзя оставлять.

Я и Пламень подошли к обезвреженному саркофагу, когда ядовитый дым рассеялся. Дварф взялся было за края, сдвигая каменную крышку, но тут же с криком боли отдернул руки. Из краев каменного гроба, там, где крышка сдвинулась, выскочили длинные железные лезвия, намазанные какой-то зеленой дрянью.

— Сильный яд! — прошипел Пламень, потряхивая поврежденной рукой. — Болезнь плюс частичная парализация!

— Зелье, быстро, и бинт. Валькирия, Хельга, займитесь им. — скомандовал Алекс. — Кот, крышку надо разбить кувалдой или столкнуть издали, не прикасаясь...

Мы совместными усилиями, используя кирку, хупак Ричи и лопату, приподняли и скинули каменную крышку с саркофага. Внутри виднелись истлевшие, покрытые остатками кожи и ткани кости, которые зашевелились и привстали в гробе, как только крышка была снята.

Умертвие некроманта, нежить, хп 300/300

Умертвие село в саркофаге, дико хохоча и поднимая в истлевшей руке черный жезл. Его окутала голубоватая дымка, и спустя мгновение по обе стороны от гроба появилось две полупрозрачных фигуры со смутными очертаниями, словно сотканные из лунного света.

Тень некроманта, бесплотное, хп 150/150

— Он призывает призраков! — крикнул я, отпрыгивая назад.

— Серебряное оружие! Валькирия, СЕРЕБРЯНЫЕ стрелы!

Кажется, это кричал АлексОрдер. Умертвие оказалось серьезным противником — выпрямившись в гробе, он/о направил палочку на Алекса и вокруг того расплзлось зеленое сияние, а дозорный неподвижно замер, не в силах двинуться с места. В грудь умертвия одна за другой врезались две стрелы, но оно словно не заметило этого — безумно хохоча, снова вскинуло палочку.

На этот раз досталось мне — тонкий зеленый луч врезался в плечо, ожег ледяной болью.

Умертвие некроманта использует умение «Луч Тени»! Вы получаете 52 ед. урона некротической энергией! (52-0)! Ваше здоровье 108/160.

Призраки бросились на нас, вытягивая длинные хищные лапы. Топор Пламени бессильно

пролетел через одно из бесплотных созданий — мы не успели использовать жидкое серебро. Одна тень вцепилась в дварфа, вторая напала на меня, используя высасывание жизни.

Тень некроманта использует умение «Высасывание жизни»! Вы получаете 37 ед. урона! (37-0) Ваше здоровье 71/160.

Все пошло кувырком, умертвие обездвижило Ричи и нацелилось на Валькирию, у меня уже сняли полжизни и призрак готовился напасть снова, а наше оружие было против него бессильно.

— Нечисть, нежить, небыть — прочь с пробуждением света!

— Сгинь, исчезни, как туман, в дуновение ветра!

Несколько звучных аккордов и голос Хельги перебили безумный хохот умертвия и шум схватки. Полился чистый солнечный свет, призраки в ужасе издали пронзительный, на пределе слышимости вопль, задрожали, исчезая. Умертвие зашипело, завопило, от него повалил дым, туда, куда попадали лучи света, мертвая плоть чернела и съёживалась.

Тень некроманта убита! Вы получаете 30 ед. опыта (180/6)Текущий опыт 37730/54000

Тень некроманта убита! Вы получаете 30 ед. опыта (180/6)Текущий опыт 37760/54000

Дварф прыгнул на саркофаг, ударом щита сбросил горящего противника вниз, я прицельным ударом отделил голову умертвия от туловища.

Вы нанесли умертвию некроманта критический удар- 145 ед. урона! Умертвие некроманта погибает! Вы получаете 150 ед. опыта (900/6)Текущий опыт 37910/54000

Теперь стоило перевести дух. Мы едва не легли, не были готовы к бою к бесплотными существами и заклинаниям умертвия. Можно было поразиться мудрости Алекса, решившего вскрывать гробницы по одной. Ведь если бы у нас за спиной они открылись все вместе, шесть умертвий положили бы нас за пару минут. Да, был бы 100% вайп.

— Хельга! Ты нас спасла! — первым делом сказал АлексОрдер, когда трехминутный дебафф обездвиживания от заклинания умертвия спал. — Признавайся, откуда у тебя песенка Тома Бомбадила? Это же очень редкий распев! Эпический!

— Так он одноразовый, — смущенно улыбнулась бардесса. — Ежедневка. В смысле только раз в день могу использовать...А откуда? Извини, секрет. Могут же быть у девушки свои секреты!

— Изюминка! — поддержала ее Валькирия, вставая рядом.

— Ладно, не суть! — Алекс махнул рукой, — Лечимся, бинтуемся, кто ранен. И продолжаем вскрывать — у нас еще пять саркофагов.

— Угу, и время уже много, — озабоченно вздохнула Хельга. — Ребята, у меня еще час-полтора. Я вас, конечно, не брошу тут, но пожалуйста, давайте побыстрее.

— Мне тоже уже в реал надо, — сказал АлексОрдер. — Жена пишет...Ничего, подождет. Поехали!

Мы смазали клинки «жидким серебром» — маслом против призраков, приготовили серебряное оружие, восстановили выносливость и ману — и поехали. Каждый саркофаг исторгал из себя

умертвие, они были разных сортов — два некроманта, военачальник, маг и черный целитель. Пришлось повозиться, просто не было, дважды наша группа почти теряла танка и почти каждый был ранен и отравлен. Но мы справились, отправив всех этих тварей в небытие. Наградой нам стали несколько вещей редкого и необычного качества, за одним нюансом — все они были прокляты. Эктоплазму, языки умертвий, кости, и прочие алхимические реагенты деловито подбирала Валькирия. Становилось понятно, почему желающих идти в этот данжен было мало — лут требовал дорогостоящего очищения в храмах, овчинка зачастую не стоила выделки. Да и сами mobs были крайне неприятными в общении существами.

Наконец, зачистив все и обыскав закоулки, наш отряд подошел к двери в противоположном конце могильного покоя. Она была одинаковой с первой дверью — толстая каменная плита без ручек и замков, с вмурованным посередине круглым красным камнем. Когда мы приблизились, над ней стала видна глубоко вырезанная в камне надпись. Она дублировалась на трех языках, гномском, перевозуке и всеречье, я смог прочесть лишь на последнем.

— Скажи слово и ты войдешь! — подпрыгнул Ричи. — Вообще-то первая дверь открылась, когда я вставил камушек и нажал на него!

— Точно. А здесь какое-то слово требует, — прогудел Пламень. — Но можно попробовать и нажать!

Дварф протянул руку и надавил на красный камень — и тут же опять отдернул, охнув — из-под камешка выскочила иголка, которая впиалась ему в палец. Дверь же не шелохнулась.

— Задолбали эти ловушки! — в сердцах заматюкался дварф. — Опять мне досталось! Опять отравление, сильное!

— Осталось всего два противоядия, — предупредил я группу, протягивая дварфу пузырек, — Осторожнее, нам еще босса бить.

— Надеюсь, он за этой дверью, — кивнула Валькирия. — Сил моих уже нет, если опять чистить нежить...

— Думаю, босс там, — сказал Алекс. — Взгляните на карту, инстанс кончается. Другой вопрос, как открыть дверь?

— Ясное дело, сказать слово! — рассмеялся Ричи. — И дверь откроется! Это голосовой пароль, я встречал такие штуки в подземельях!

— Да, но какое слово?

— Должны быть подсказки! — уверенно сказал АлексОрдер. — Ищите! Может, на вещах, которые были у умертвий, может книга какая или надписи? -

Надписи! — кендер побежал в сторону саркофагов, поднял облако пыли — Тут есть надписи, на саркофагах некромантов! Надо только пыль стереть!

Действительно, все саркофаги были подписаны. Надписи на них называли имена существ, в них лежащих, и гласили:

Кель Тауронг, огонь Бездны

Дар Ветер, меч Бездны

Эрмис Доантар, надежда Бездны

Лот Эвосо, ветер Бездны

Гелона Мартин, стрела Бездны

Урм Торгрим, топор Бездны

— Ну и как это все понимать? — устало спросил я.

— Ладно, — Алекс начал раскладывать костер. — Давайте передохнем пять минут, а то что-то башка не варит... Перебаффаемся, я руны заново наложу. Посмотрите на форумах, в вики, может чего нароем.

Несколько минут все молчали, потом тишину прервал голос Валькирии.

— Я поняла! — звонко сказала она. — Это ребус, анаграмма! И очень простая!

— Она у меня умная-я! — довольно протянул Пламень, обнимая жену на талию.

— И какой пароль?

— Неужели вы не догадались? — Валькирия рассмеялась, намеренно терзая нас ожиданием, — Очень просто все! Лот Эвосо — это не имя, это слово!

— Что?

— Лот Эвосо — это анаграмма фразы это слово! Просто переставляем буквы! — получается это слово! — терпеливо объяснила эльфийка. — Соответственно, пароль...

Она выпрямилась перед дверью и громко, отчетливо произнесла:

— Ветер Бездны!

Дверь задрожала, и со скрежетом, медленно, неохотно отъехала в сторону. Нам открылся вид на последнюю комнату.

Она была большой и круглой, со сферическим потолком. Стены сверху донизу сплошь исписаны мелким шрифтом, множеством пентаграмм и разнолучевых звезд, странными астрономическими символами. В центре на постаменте стояла «железная дева» с нетопыриной головой, откованная целиком из черной бронзы. Она была обмотана цепью, замкнутой огромным замком. Рядом виднелся небольшой алтарь, покрытый темными потеками, на нем и вокруг него были раскиданы странные инструменты, ножи в виде обратных серпов, пыточные приспособления, необычной формы чаши.

— Босс здесь, других выходов из комнаты нет, — тихо сказал АлексОрдер. — Скорее всего в «железной деве». Кот, раздай поровну все зелья и свитки, бой, чую, будет тяжелым... Все готовы?

Ричи молча указал на странную впадину в полу комнаты, прямоугольную полосу, пересекающую ее от стены до стены.

— Ловушка, кендер?

— Не-протянул Ричи, внимательно изучая ее. — Что-то другое...скорее какая-то механика. Но не пойму в чем подвох!

Он кинул несколько камешков, проверяя, ничего не происходило.

— Возможно, главный некромант вылезает, когда мы пересечем ее, — предположил я.

— Есть только один способ узнать! — прорычал Пламень, становясь наизготовку. — Давайте уже надерем ему задницу!

— И пойдём спать, — зевнула Хельга.

Когда мы пересекли линию, ничего не изменилось. Ричи осторожно подкрался к железной деве, используя отмычки, открыл висячий замок на цепях, опутывающих ее. Ржавые цепи с грохотом упали, вздымая клубы пыли, створки начали сами собой медленно раскрываться, сквозь щели «девы» стал лучиться мертвенный бледно-зеленый свет.

— Вот и Фокиал! — предупредил АлексОрдер. — Готовьте все самое убойное и не стойте в куче, у него наверняка будет аое! Если будет хреново — отступаем назад, в зал!

<http://tl.rulate.ru/book/14493/284356>