

ГЛАВА 73

Подземелье Связанного Великана

Оснастившись по полной программе предметами, я был готов столкнуться с любой неведомой хренью из глубин, которая обязательно вылезет ко мне по причине того, что я принял на себя роль баг-триггера. Не должны ли мне с некоей компании доплачивать за то, что я добровольно хоть и не очень вступил в ряды бета-тестеров? Нет? Жаль.

Броня надета. Оружие очень удобно доставать из быстрого слота...

Что?

Каким образом я, имея всего лишь 6 уровень, могу использовать предметы 10 уровня?

Я мог бы конечно ответить что-то уместное и чертовски заумное, но стоит ли на самом деле тратить на это время и усилия? На фоне остального творящегося беспредела подобная мелочь несущественна. В мире, где существует имбаёж и ничем не пробиваемая первая ведьма, все мои паранормальные способности кажутся дешёвыми фокусами подвыпившего факира, давным-давно познавшего не мудрость, но безысходность серых будней не менее серого мира.

Но если это всё же кого-то волнует, то ответ прост. Я могу носить вещи 10 уровня потому что они созданы мной, и я обладаю классом Работяга. То есть теперь я могу носить любые предметы с требованиями уровня выше меня на 2. А если сделал вещь сам, то и ещё 2 уровня. Удобно. Но скучно. Ответ ношу потому что могу мне нравится больше.

Поблагодарив местных существ за их своевременную помощь, я отправился в глубины подземелья. По причине вынужденности моего нахождения в местных крематориях я не испытываю никаких особо положительных чувств ко всем аспектам игры. Наверняка если бы я не удерживался в недрах игры насильно, то процесс избиения нубов был бы мне приятен, да и вся игра была бы некой разгрузкой к концу дня после всей навалившейся тяжести реальных будней. Но сейчас... Всё равно, что, если бы пленному концлагеря было бы приятно следовать распоряжениям руководства.

Но некий интерес во мне всё же сохраняется и поныне. Иначе сошёл бы тут просто с ума от скуки и безысходности...

В данный момент мне не особо интересно пройти подземелье, так как я прекрасно осознаю, что я его пройду. Больше меня интересует то, какие хрени я встречу на пути. Будут ли это скелеты или какие-то неведомые твари?

А монстры не спешили показывать себя, сохраняя интригу, пока я продвигался по узкому извилистому тоннелю. Данное подземелье представляет собой вполне обычную сеть пещер. Источниками освещения служат светящиеся камешки, которые при всём моём желании их оторвать не желали отрываться от стен. И они олицетворяют собой разнообразие! Ведь я ожидал увидеть в роли осветительных приборов флуоресцентные грибы, но никак не камни. Хоть какое-то разнообразие... Да уж.

Так как подземелье всё же рассчитано на группу игроков, то соответственно разработчики просто не могли допустить такого, чтобы заплатившие деньги индивидуумы чувствовали себя ущемлёнными в правах, достоинствах и всем чем угодно ещё, что можно ущемить или сделать

вид, что ущемили... если только не такова задумка и сложность прохождения данжа. Например, одна достаточно древняя компьютерная игра имела настолько существенные проблемы в плане сложности своего прохождения, что дабы сделать игру хоть чуточку сложнее, разработчикам пришлось сознательно ввести такую переменную как «камера». То есть во время особо напряжённого боя со сложным боссом, камера, находящаяся за спиной игрового персонажа начинала творить полнейшее безобразие, прыгая из стороны в сторону со скоростью недоступной ни игроку, ни боссу, отчего и поднималась сложность вполне легкопроходимой ролевой игры. Ведь разработчики сознательно пошли на столь гениальное решение. Сознательно, а не потому что кривые руки!

В данном конкретном случае сложность прохождения подземелья кроется всё же не в кривизне или узости рельефа, а в чем-то другом. Хотя путь весьма узок и невысок, так что такому габаритному орку как я приходится кланяться каждой тени, чтобы не отшлифовать ненароком потолок лбом, но это не означает, что группа игроков испытает какие-то трудности в совместном путешествии. Ведь основная фишка данного подземелья... множественные ходы.

Игроки могут разделить и каждый двигаться своим путём, лишь изредка встречаясь на перекрёстках и обширных пещерах-площадях. В общем-то запутанности тут нет никакой. Это не лабиринт ни в коем разе. Все пути примерно идут параллельно друг другу. Трудность группового передвижения лишь в том, что игроки двигаются не группой. И если для танка или ДД это не слишком обременительно, то вот если одинокого хила поставят на неправильный путь, где обитают неправильные пчёлы с неправильным мёдом, то бедолагу могут и не успеть спасти, когда вся нечисть начнёт его есть...

Кстати, где эта самая нечисть?!

Скучно же!

- Т-т-т-т-т-т-т-т-т!

И звуковое сопровождение в местном подземелье скучное. Ну что это за однообразный топот? Или это они называют работой барабанщика? Руки оторвать этому барабанщику и палочки засунуть... на место рук.

Внимание! Вы обездвижены!

В меня плеснули какой-то жидкостью. Она неприятно стекала по шерсти, да ещё и пованивала... И в дополнении была крайне липучей. То есть если не вдаваться в детали, то меня окатили клеем, отчего я мгновенно прилип к камням пола, а руки оказались приклеены к стене... Почему руки мои были у стены? Ну что поделать если я уж очень хотел оторвать этот светящийся камень?! Конкретно этот... и все остальные которые есть в данже.

Гигантский муравей-солдат (Ур. 10) Здоровье: 500/500

Щёлкая жвалами ко мне направлялся с тем самым надоедливym барабанным звуком весьма

крупных размеров муравей. Вот и узнал наконец-то антагонистов местных катакомб. Вот только одни ли тут муравьи или ещё и прочие насекомые присоединяться? В любом случае пока не появятся гусеницы я вполне смогу всё это терпеть...

Соизмеримый размерами с овчарку немецкой породы, муравей стремительно приближался, перебирая лапами то по стенам, то по потолку, демонстрируя явное пренебрежение по отношению как к гравитации, так и к Ньютону её изобретшего... Это муравей. И ему плевать на разницу между «открыл» и «изобрёл». Он муравей – существо, забравшееся лишь немногим выше по горам умственного развития, чем типичный разжигатель интернет-войн.

Вот муравьиная башка добралась непосредственно до застывшей туши меня самого и навострила жвалки, покушаясь ими куснуть куда-то в область паха. Этого я позволить не мог, хоть в общем-то в игре и параллельно куда бы тебя ни куснули...

Критический удар! Вы нанесли 116 единиц физического и 30 единиц урона Огнём – Гигантский муравей-солдат (Ур. 10) Здоровье: 354/500

С некоторым трудом, но я оторвал руку от светящегося камня, и в этом деле самым трудным являлось непосредственно преодолеть не хватку клеевой массы извергнутой муравьём, а собственную жадность. Только лишь самоубеждение и сложнейшие переговоры на уровне переговоров полиции с грабителями, взявшими заложников в банке, смогли убедить меня отпустить ничего не стоящую декорацию и фиксированный источник освещения данного подземелья, и сосредоточить усилия на противнике.

Поэтому муравей получил кулаком в глаз и осел на пол кучкой инертной биомассы. Видимо глаза его слабое место, отчего настолько просто и прошёл крит, да ещё и сработало Оглушение и Возгорание. Муравей оказался слаб к огненному воздействию и даже моего чуть-чуть возросшего огненного могущества оказалось достаточно, чтобы зажечь бедное насекомое.

Ещё двух ударов противник не пережил и обернулся горкой скромного лута.

Муравьиная кислота, обычный ингредиент

Может быть продано, либо использовано при производстве зелий

Ничего ценного противник подобного уровня и толка выдать не может в принципе.

Три удара и нет десятиуровневого врага. Достаточно ли легко я одержал победу? Легко. Вот только не было бы это групповым подземельем, если бы было всё так легко.

Гигантский муравей-солдат (Ур. 10) Здоровье: 500/500

Гигантский муравей-солдат (Ур. 10) Здоровье: 500/500

На меня напал не единичный моб, а группа. И вот чего я хочу заметить: муравей-рабочий не слабейший в этой группе! Хотя бы в муравьином царстве нет такого пренебрежительного отношения к классам рабочего, как в человеческом обществе! Ведь именно муравей-рабочий приклеил меня к стене и полу, а не солдаты. И если он всего один, а этих трое, то значит, что рабочие важнее, чем солдаты. Так?

Муравей-рабочий продолжал стрелять в меня клейкой массой, а солдаты окружили насколько это было возможно в условиях узкого тоннеля. А это было возможно. Следуя ещё более мелким тоннелям, один муравей обошёл меня со спины, а второй подошёл спереди. Действовали противники на удивление слаженно. Ни один из них не нападал необдуманно. Они следили за тем, чтобы атаковать меня одновременно. И всё это при прикрытии кидающегося клеем рабочего.

...я понял замысел данного подземелья!

То есть тут условия таковы, что игроки, штурмующие данж, будут находиться в невыгодных условиях – разделены и действуют по одиночке. А вот защищающие подземелье муравьи действуют настолько же слажено, как и хорошее пати. Интересная задумка. И понятно почему используются именно муравьи. Ведь кто лучше, чем эти хренотеньки будут чувствовать себя в строю? Только если пчёлы.

– Вж-ж-ж-ж-ж!

Нет! Не стоит думать, что звук жужжаний является признаком приближения пчелиного воинства. Мы уже прошли тот этап жизни, когда мои худшие опасения обращаются в реальность. Я научился обтекать это. И вообще если бы случилось худшее, то появились бы не пчёлы, а мохнатые гусеницы...

А звук исходил от горящих тушек муравьев.

Гигантский муравей-солдат (Ур. 10) убит

Гигантский муравей-солдат (Ур. 10) убит

Гигантский муравей-рабочий (Ур. 10) убит

Вот всегда так! Стоит задуматься, как враги уже мертвы... Хорошо, что это так только в игре. Если такое случается в реальности, то советую пойти и сдать в ближайшее отделение полиции, чтобы не усугублять положение ещё больше... хотя куда уж больше.

Но муравьи догорели, а звук не прекратился.

Гигантский муравей-охотник (Ур. 11) Здоровье: 300/300

Гигантский муравей-мечник (Ур. 11) Здоровье: 520/520

Гигантский муравей-мечник (Ур. 11) Здоровье: 520/520

Оказалось, что звук сигнализировал о появления подкрепления. Вовремя. Чтобы игрок не заскучал. Где ж вы только были на самом входе в подземелье? Я скучал целых пять минут, пока прогуливался! Игрок же может и деньги за игру потребовать вернуть!

Гигантский муравей-охотник (Ур. 11) использует умение «Ловчая паутина» против вас!

Оба охотника действовали примерно также, как и прежний собрат-рабочий, вот только не стоит сравнивать специалистов с любителями. И в данном случае специалисты — это охотники. Ведь всё же для рабочего плевать на клей в что-то что не является стенами – что-то за гранью ТК. А вот для охотников это норма.

Но так как противником всех этих муравьёв являюсь я, то результат любителя не отличался от профессионала.

Удача! Вы успешно уклонились!

Ловкость +2

Вот почему при уклонении пишется про какую-то удачу? А то что я использую никакую не удачу, а скорее просто просчитываю траекторию полёта клейкой паутины ещё прежде, чем муравей её выстрелит, это ничего не значит? И всё дело в высоком показателе Удачи?

Обидно блин!

Получено 18 единиц физического урона – Здоровье: 192/210

Первый муравей-мечник воспользовался преимуществом более длинных рук и нанёс по мне свой удар. Весьма посредственный удар. Может всему виной, то что это никудышные противники. Или может сработало одно из множества моих Достижений, которые не испарились как испарился уровень и навыки. Вроде у меня было что-то там про урон и защиту по насекомым плюс 50%. Или мне это приснились? Там вроде про пауков что-то было... Да какая разница!

Мечники были продвинутыми версиями Солдат. Вместо жвал они использовали свои острые

конечности, размахивая ими в тесноте подземных ходов словно мельницы своими лопастями при ураганном ветре. Выглядели они безусловно грозно... Но этого же недостаточно!

Гигантский муравей-мечник (Ур. 11) убит

Гигантский муравей-мечник (Ур. 11) убит

Без прикрытия ближнего боя справиться с охотниками стало не так уж сложно. Они только успели заложить вокруг себя ловушки, сквозь которые мне пришлось пробиваться. Это лишило меня около пяти десятков единиц здоровья... вот только всё это ерунда, покуда во мне продолжает существовать одна Сущность Тьмы, постоянно регенерирующая драгоценные хитпоинты.

Победа!

Ура!

Вот только радости ни на грош... И вместо неё только грустное осознание того, что главная тайна подземелья раскрыта.

После того, как стало ясно, что в данном подземелье основные противники — это муравьи различного вида и образа поведения, мои движения тут же наполнились ленью, а сознание скукой. Может игра подозревала, что игроки на данном моменте заскучают, или это просто я всё же умею находить себе развлечение в постоянной рутине отрывания лапок насекомым, уж не знаю, но подземелье иногда стало подкидывать нечто эдакое для развлечения заскучавшего игрока.

То проход перекроет завалом, вынуждая перейти на другой путь. То нужно прыгать в черноту дыры в полу, так как все пути ведут лишь к этому проходу, за неимением альтернатив, вынуждая делать то, что не хочется. То ещё удовольствие прыгать в неизвестность, но хотя бы расшевеливает чувства и эмоции и то славно.

Также не стоит забывать того факта, что подземелье полно секретов. Я не старался всё отыскать, но так уж получалось, что руки сами выбивали нужные камни на замаскированных путях. В данный момент я лишён допуска ко всему обилию собственных богатств, складированных на Острове, так что можно сказать, что на данный момент я нищ и беден. А такому как я бедняку, даже светящиеся камни подземелья покажутся неземным богатством... да я не бросил попыток оторвать парочку камешков...

И в этом деле преуспел.

Камень, обычный хлам

Ничем не примечательный серый камень, который можно встретить повсеместно в мире Нарна

Может быть выброшен, либо каким-то образом переработан

Вот именно!

Стоило оторвать светящийся камень от стены подземелья, как он превратился в обыкновенный камень. Обидно! Вот как так?! Столько стараний ради обычного камня! В общем не желая признавать победу системы над отдельно стоящим индивидуумом, я попробовал выдрать ещё несколько камней. Но все они после процедуры извлечения стали обычными. И даже вмонтировать их обратно в стену не помогло в процессе их повторного флюоресцирования. Они навсегда обратились обычным хламом без возможности воссиять вновь, подобно звёздам... прям как популярные ровно один сезон звёзды эстрады.

Но я не сдавался.

Со всеми своими усилиями я наковырял множество камней, что погрузило подземелье в полумрак. Вот только всех их ждала судьба превращения в мусор. Но я не оставлял попыток разгадать секрет таинственного свечения обыкновенных камней, оставив с собой только с десяток самых перспективных на мой взгляд камней, а остальные в лёгком расстройстве зашвырнул.

Вы изучили новое умение!

Мастерский бросок мусора

Привет старое умение! Конечно под воздействием нового класса умение преобразилось, но это всё то же самое одно из полезнейших моих умений из прошлого набора. Теперь бы ещё Рыбалку вновь открыть и можно начинать гарпунить врагов.

Но улов мой и так неплох.

Всё же мой новый старт шустрее прежнего. Может всё дело в том, что я начинал в прошлом в демонстрационной локации, где вообще логично невозможно было бы качаться. А теперь я начинаю в полноценной локации. А может всё дело в опыте и сохранившихся частях прокачки.

Но умения и навыки растут как грибы в подвале грибника-энтузиаста после затопления всего подвала... Уж сколько усилий мы однажды приложили, чтобы дед Антоныч перестал считать плесень в подвале урожаем своей грибной фермы... Отупел дед на старости лет, а ведь по слухам в молодости считался заядлым энтузиастом по части употребления грибочков! Его приходов боялась вся округа... Но отупел он явно от старости, а не от тех грибов. Ведь как-иначе-то?! Грибы ж безопасны если меру соблюдать!

В то время как я развлекал себя сам, для защищающихся от моего вторжения в их муравейник обитателей настала пора сезонной линьки – во все стороны только хитин и летел. Иногда улетали и сами обладатели этого хитина и почему-то наотрез отказывались возвращаться, будучи мёртвыми или деморализованными. Даже муравьи ближнего боя предпочитали держаться от меня на расстоянии и поспешно изучать навыки ведения огня на подавление. Вероятно, своими крошечными думалками они решили, что смогут научиться за тот короткий миг, что отделяет их от смерти чему-то новому, что поможет им в дальнейшем перерождении. Словно студенты, обретшие тягу к знаниям лишь в ночь перед экзаменом, милишные муравьи

пытались освоиться в нелёгкой роли ренжевика, но столкнулись с кошмаром – преподавателем, который без объявления войны вторгся в общагу поздно ночью и стал принимать экзамен именно там и именно в это время...

Я мог только посочувствовать студентам, а муравьёв убить.

Мне настолько просто давалась зачистка этажей данного подземелья, что от скуки я начал расходовать созданные ранее топоры и копья, отрабатывая умение пользоваться метательным оружием. Хотя по существу мне и не требовалось, что-то тратить на такого уровня противников. Если так можно выразиться я являлся для местных обитателей немезидой. И они лучше бы с группой игроков встретились, а то и несколькими группами, чем со мной.

Но случилось то что случилось. И муравьи ничего не могли этому возразить.

Им оставалось только молиться.

Одним из моих самых интересных открытий в подземелье, стала секретная комната с алтарём, посвящённым знакомой мне богине Ллодас. Уж не знаю, как связаны паучиха и муравьи, но факт остаётся фактом – у них тут есть её алтарь. И даже собственный жрец имелся.

Ёнд шата Гхее, последователь Тьмы (Ур. 25) Здоровье: 810/810

Щит 100/100

И то, что я упоминаю этого жреца после победы над ним, а не во время боя, говорит о том, что боя как такового и не произошло, хоть уровень противника и был существенно выше. Во время его обнаружения я даже немного вструхнул... ну это происходило немного после того, как пара копий точно унеслась в сторону балахонистого преследователя Тьмы, а я сам рванул в ближний бой. Напугал он меня так, что я чуть было не убежал. Ага.

Но уже по одному его титулу можно понять насколько он недееспособен против меня.

Последователь Тьмы... Вот кто бы думал, но каким типом атаки он решил меня атаковать?

Да, этот неизвестно как оказавшийся в муравейнике дроу атаковал меня Тьмой...

Я же бил его кулаками.

И хоть из-за разницы в уровнях я наносил мизерный урон, но в отличие от оппонента урон всё же наносил.

Когда до дроу дошло, что у меня полный резист к Тьме, то у него уже осталась лишь четвертинка здоровья. И дроу перешёл на стихию, к которой он тяготел гораздо менее чем ко Тьме, но всё же хоть умел пользоваться...

Огонь...

Бесспорно, что я существенно просел в уровнях. Но уровень — это не всё что есть в этом игровом мире. Я и раньше доказывал это побеждая сильных врагов. Могу повторить то же

самое даже обнулив уровни. Характеристики ушли почти все. Но не все. И сопротивляемости остались. И если большинство сопротивлений у меня не очень развито, то уж Огонь я неплохо научился игнорить. Спасибо обучаемому видеокурсу из жизни и смерти Феникса!

В общем хоть дроу и перешёл на Огонь, но это ему уже не помогло.

Он погиб, и я со своего тогдашнего 7 уровня перешагнул сразу на 10.

Будь я действительно новичком, то обрадовался бы возможности покинуть Крисну и отправится покорять большой мир. Но мне то некуда отправляться. И пока незачем. И тут хорошо. У меня же нет ограничений в прокачке, как было бы у типичного безликого. У меня имеется и класс, и выбранная раса, так что могу повышать уровни и дальше.

Но благодаря этому быстрому поднятию уровня я смог наконец-то вновь пользоваться Свитками. А это означает, что смерть уже не настолько опасна. Теперь я смогу если что не только покинуть Крисну, отправившись по любому из установленных мной Якорей и активированных точках телепортации, но и вовремя уйти с Острова, пока меня там не линчевали.

<http://tl.rulate.ru/book/3432/124741>