

ГЛАВА 47

Безумие и Ужас подземелья

1

Философ

– Так с чего начнём?

Иргил ничего не ответил мне. Вместо этого он направился в сторону своего саркофага и принялся старательно там рыться.

– Там ничего уже нет... – попытался его остановить я, знающий о том, что все его сокровища я уже вытащил.

Как же я был наивен. Вначале Иргил извлёк из саркофага меховой плащ с вышитым на нём золотыми нитями драконом. Глаза дракона – два крупных драгоценных камня. И если это не предмет легендарного качества, то я уж и не знаю, что оно тогда... эпик? Но на этом его находки не окончились. Так как оружие и броня у его тела уже было при себе, то ему не следовало вооружаться больше... ага. Из саркофага он достал два топора, скрепленных между собой цепью и копьё, с развивающимся по ветру стягом.

А ещё он схватил корону. Небольшую, но явно стоящую весьма дорого. И эту красоту он нацепил прямо на свой шлем.

Как только он отошёл от саркофага, я сменил его на том самом месте, но сколько бы не вглядывался не смог найти внутри ни единой завалявшейся вещишки.

– Слушай, а не поделишься чем-нибудь таким со мной? – поинтересовался я у богатенького скелета.

Поведя в мою сторону светящимися призрачным огнём глазами, Иргил ничего не ответил.

– Расступись! – велел он пламени, преграждающему вход в зал.

И пламя послушалось его воле.

Ко входу уже подоспели почти все реснувшие скелеты и призраки этажа. Славный я всё же паровозик за собой привёл. И все эти mobs приметив открывшийся проход и меня за ним, ломанулись передать мне привет. Да так быстро что чуть босса не затоптали.

Тому естественно такое пренебрежительное отношение не понравилось.

– Стоять! – крикнул он.

И mobs остановились.

– Настала пора нам покинуть это место. И для этого всё что нам нужно, так это выбить мерзких захватчиков из нашего замка! Вперёд! Я поведу вас, братья!

Выступление лидера скелетов вышло таким себе, но к счастью для меня mobs перенаправили

свой гнев и воспылав бафами, устремились впереди босса в сторону подъема на верхние слои данжа.

– Не отставай! – посоветовал мне Иргил и неторопливо двинулся во главе мощной колонны нежити.

Пожав плечами, я последовал за ними. Опять игровой скрипт в котором участие игрока сводится к минимуму. Я могу ничего не делать и квест сам всё сделает за меня.

Боевым построением мы добрались до лично мной расчищенного прохода на второй слой подземелья. К удивлению нас всех проход был капитально перегорожен свежесобранными баррикадами из-за которых выглядывали напуганные рожи бандитов.

– Тревога! Тревога! – закричали бандиты, увидев орду направляющейся на них нежити.

– Залп! – скомандовали с обеих сторон.

Стрелы и арбалетные болты ударили по баррикадам и из-за них. Результат крупной растраты боеприпасов был не слишком внушительным. Против скелетов и призраков стрелы действуют мягко говоря не очень. Также, как и попасть по людям, спрятавшимся за баррикадами также тяжело. Паритет. Но вот нет.

– На штурм! – приказал Иргил своим погибшим викингам.

Скелеты не заревели «Ур-р-ра!», а призраки не поддержали их. Был только перестук костей да загробный вой призраков. Расчехлив топоры, викинги бросились штурмовать укрепление. Битва происходила на неблагоприятных для штурмующих условиях, поэтому скелеты рассыпались на составные части, даже не достигнув плоти живых. Подниматься вверх по ступеням, да ещё и продираться сквозь загромождения колючей проволоки и прочих противотанковых ежей было весьма сложно. Даже я поглядывал и так, и эдак и не мог понять, как же сподручнее было бы пробиться.

– Держать строй! – понукал викингов Иргил, хоть те и не думали сдаваться или пугаться. Они же нежить.

– Не отступать! – кричал какой-то командир с той стороны баррикад. – Скоро должно прийти подкрепление!

Как бы ни старались живые, но против нежити у них не было шансов. Только отсрочили неизбежное. И не по той причине, что одни испытывают страх, а другие нет. Всё дело в двух причинах. Первое – количество. Викингов собралось гораздо больше чем защитников этой баррикады. Второй – уровни. Всё же нежить находилась на третьем слое данжа, а значит этот этаж более сложный в плане прохождения и mobs там опаснее. Уровни разнились всего где-то на 5-10, но в таком бою это значимый перевес.

Но была, и третья причина по которой живые не могли удержать викингов на лестнице.

– Призраки! – в панике закричали защитники баррикад.

Действительно лишенные тел викинги спокойно проходили сквозь любые физические препятствия и внушали страх противникам и несли смерть. Пусть их атаки были и не столь эффективными как у скелетов, но бандиты ничего не могли поделать с постоянно утекающими от хватки призраков хитами.

Прошло не более пяти минут, как укрепление было взято! И нежить вышла всей ордой на второй слой подземелья.

Внимание! Обнаружена ловушка!

Я вовремя заметил свисающую с потолка цепь. А вот идущие впереди скелеты такой замечательной чуйкой не обладали, поэтому и были раздроблены в порошок упавшим сверху бетонным блоком, который тут же поднялся обратно наверх и занял первоначальную позицию, словно ничего и не было. Будто бы кто-то попадётся на одну и ту же ловушку дважды.

бамс

Ещё четыре скелета были уничтожены.

бамс

Три скелета минус...

бамс

Сразу шесть... И они продолжают идти вперёд, не обращая внимание на потери.

- Стоп! - крикнул я. - Сначала ловушку обезвредьте!

Иргил с удивлением уставился на меня.

- Я понимаю, что вы скелеты и вам всё похрену, но не настолько же! - не выдержал я, наблюдая, как на глазах тают наши ряды.

- При чём тут то, что мы сейчас скелеты? - удивился Иргил. - Мы викинги Стаангаарда, а значит хитрить и искать обходные пути не для нас!

Я ничего не стал на это говорить. Но теперь мне стало понятно отчего почтенны воины-викинги в своё время погибли, превратившись в нежить. Самоубийцы хреновы.

- Дайте я разберусь с ловушками, - попросил викинга я, пробираясь сквозь их лишённые плоти тела вперёд.

- Делай как знаешь... - разрешил Иргил. - Только время зря потеряем!

- А вашим способом мы потеряем всех солдат... И кто тогда останется воевать с Пасечником?

- Я, - недоумённо ответил Иргил. - Мои братья прокладывают нам путь до мерзкого бандита, а

я разбираюсь с ним.

Теперь понятно почему стоуровневый босс, который в одиночку спокойно может дойти до дверей другого босса не предпринимает попыток лично уничтожить бандитов. Это у него в мозгах так прописано. Иначе скрипт скучный будет. А так ведь весело! Сражения!

Ловушка успешно обезврежена!

Осмотревшись, я убедился, что больше ничего опасного бандиты в коридоре не оставили. Дал отмашку скелетам продолжить путь.

взрыв *взрыв* *взрыв*

Внимание! Обнаружена ловушка!

Вовремя я её обнаружил. Спасибо. Как раз, когда пару десятков скелетов ушли на респ.

Ничего не остаётся, кроме как вновь выйти вперёд и начать работу над ошибками.

– Быстрее! – поторапливал меня Иргил.

Но вот уж все ловушки обезврежены и лавина скелетов продолжает путь... чтобы за поворотом напороться на новые баррикады.

– Огонь! – скомандовал какой-то командир в черных доспехах стоящий за баррикадами.

И группа невзрачных людей в лохмотьях выглянули из-под защиты деревянных укреплений, направив в нашу сторону свои кривые палки.

– Назад! – успел крикнуть я, укрываясь обратно за поворотом.

Но нежить управлялась не мной, а Иргилом. Поэтому никто не последовал моему приказу.

Поэтому очередные взрывы, теперь уже огненных шаров, уничтожили примерно половину от всех оставшихся у нас бойцов.

– Быстрее уничтожьте магов, пока они не восстановили силы! – приказал Иргил оставшимся бойцам.

– Т-т-т! – ответили скелеты.

Скелеты по ещё горящим останкам товарищей рванулись вперед. Многие выставили щиты. Многие эти щиты метнули в магов. Также в магов полетели топоры и копья. Этот дружеский подарок унёс жизни 3 из 10 вражеских магов.

– Щиты! – крикнул чёрный рыцарь из-за баррикад.

Тут же магов запрятали за укрепления, а на их месте встали сильно бронированные воины во всё таких же черных доспехах.

Мне как раз удалось опознать этих противников:

Наёмник Черного Железа (Ур. 85) Здоровье 3000/3000

Непоколебим! Воодушевлен! Усилен!

– Ого! – только и вымолвил я.

Если скелеты превосходили воров на 5-10 уровней, то теперь ситуация с наёмниками обратная. Теперь уже враги превосходят наши силы на те же 5-10 уровней. Но что это за mobs? Баланс данжа совсем полетел коту под хвост. Появились совершенно непонятные и несвойственные этому месту противники.

Скелеты Иргила пытались пробиться через защиту наёмников, но их действия были напрасными. Кое-как им удавалось протиснуться сквозь качественно собранные баррикады, как тут же их пронзали копьем или рубили мечом. При таких условиях выдержать атаки наёмников скелеты не могли.

Наши войска напрасно гибли.

– Нужно отступить и придумать другой план, – посоветовал я Иргилу, который с равнодушным взглядом смотрел за очередными смертями своих давно погибших братьев.

– Не нужно. Мы пришли с моря на кораблях!

И что должна значить последняя фраза? Что бл* она должна значить? Он викинг или какой-то

там азиат с их странной мудростью? Это должно было значить, что вода камень точит? Или что?

– Вспомнилось мне, как мы пришли с моря на кораблях... – продолжил Иргил, погруженный в воспоминания. – Эх, вернуться бы в то время. Как давно я не видел моря...

Теперь понятно. Никакой мудрости. Это просто монолог призванный расширить историю данного персонажа. Подарить мне ощущение родства с ним. Будто бы он весь из себя такой настоящий с переживаниями и грузом прошлого за плечами. Вот только давайте не сейчас!

– Маги – огонь! – приказал рыцарь в чёрном.

И тут же из-за щитов, навесом, в оставшихся скелетов полетели новые шары огня, заливая жаром и пламенем узкие коридоры подземелья. Так как штурмующие скелеты были близко от щитовиков, то огнём зацепило и наёмников. Вот только оказалось, что их щиты отлично защищают не только от топоров викингов, но и от жара магов.

Спустя десять минут штурма этого укрепления от скелетов-викингов осталось только воспоминание.

– Возвращаемся! – отдал никому приказ Иргил и стал неторопливо уходить в сторону третьего слоя данжа.

За нами рванули воодушевившиеся успехом наёмники, решившие видимо, что смогут уничтожить и меня и лидера скелетов в этот раз. Вот только не учли они различия в уровнях и классах. Мне даже ничего делать не пришлось, как из десятка наёмников в живых не осталось никого. Было достаточно Иргилу однажды взмахнуть двуручным мечом, как все враги полегли.

Вот что значит соперничество обычного моба и босса. Легендарный ранг, босс этажа, уровень 100 и вдобавок целая куча нацепленных на него артефактов, делает сражение с данным противником нереальным для любого числа простых мобов уровнем ниже Иргила.

– Может ты также разделаешься и с остальными? – предложил я скелету, как только было покончено с преследователями.

– Нет. Я должен сохранить силы для сражения с главарём бандитов.

Вот такая у него отмазка. Хотя с его силами он способен справиться со всеми окрестными мобами, а затем столь же просто уничтожить и Пасечника... хотя с последним действительно могут возникнуть проблемы. Всё же его покровительство Ллотус – мерзкая штука, способная нивелировать силы любого противника любого уровня.

Как только мы вернулись на этаж нежити, Иргил словно заснул. Даже его горящие глаза потухли.

– Так что будем делать теперь? – поинтересовался я. – наших солдат больше не осталось. Давай просто вдвоём вырежем всех врагов и уничтожим уже Пасечника.

– Нет. Подождём.

– Чего?

– Братьев... Они вернутся сейчас сюда.

Ну да! Будем мы тут ждать скелетов до тех пор, пока они с респа вернуться. Сколько ждать? Я даже час не готов впустую тут торчать!

– Во славу предков и нашей славной родины Стаангаарда! Во славу Фьорда и Карбида! Встаньте мои братья. Встаньте по правую руку от меня. Вступите на борт драккара. Под наш стяг. Мы – убийцы драконов, пришли покорять Далёкий Материк!

стук

Иргил вонзил в каменный пол своё копье. Полотнище с драконом начало развеиваться при видимом отсутствии ветра. Вокруг стали собираться призрачные огоньки. И из-под камней стали выползать кости, собирающиеся в полные скелеты. Армия нежити восставала вновь.

– В бой! – приказал Иргил и армия направилась творить беспредел по новой.

Вновь на лестнице нас ожидали обычные бандиты, которые боялись скелетов больше, чем можно было бы для победы над ними. Вновь без особых проблем мы прорвались. Вновь ловушки, которые в этот раз я обезвредил сразу. Поднимая на этом деле +3 к [Опознанию] и +1 к [Ловкости].

И вновь лишённая всякого смысла лобовая атака на сплочённые ряды наёмников. Которую те всё также сдерживали с заметным пофигизмом, с лёгкостью сжигая скелетов огнём.

Кстати теперь я опознал и магов:

Блуждающий маг (Ур. 90) Здоровье 1500/1500

Обычные mobs, вот только с очень высоким для здешних мест уровнем.

– Может изменим тактику? – без особой надежды спросил я Иргила, видя, как в очередной раз испаряются наши силы.

Но опять же предводитель викингов проигнорировал мои слова.

~ И мы по шпалам опять по шпалам Идём домой по привычке... ~

Попутно уничтожив пятерых наёмников. Возможно план Иргила и состоит в том, чтобы выманивать наёмников по несколько человек и убивать. Если это так, то это тупой план!

– Поднимайтесь на борт драккара! – вновь крикнул он и армия нежити восстала.

– В бой! – и армия направилась к лестнице.

Попытка №3

Но если для мобов это нормальная ситуация – раз за разом повторять одно и то же действие, то для меня – это невыносимо.

– Всем стоять! – крикнул я. – Мы два раза поступили по-твоему Иргил, так давай теперь поступим по-моему!

Босс не хотел уступать свою позицию босса, но я его убедил. Всё же у меня хорошо развиты все убедительные навыки.

– И что ты предлагаешь? – теперь спросил он у меня.

– Нам нужно немного подготовиться...

И мы целых пол часа никуда не спешили и никого не штурмовали, чем должно быть сводили бандитов с ума... хотя они mobs и им на это плевать.

Но когда подготовка была завершена...

– Славный Фьорд, что же мы сотворили?! – выдохнул в ужасе Иргил, всё же направляя орду нежити на штурм укреплений.

На лестнице нас уже привычно ждали.

Вот только бандиты не ожидали того, что вылезет из глубин подземелья.

– Что это?! – в ужасе вскрикнули они, когда увидели огромную многоручку, проворно взобравшуюся по ступеням, попутно раскидавшую в стороны, собранные укрепления.

– Стреляйте! – кричал командир бандитов, оказавшийся именным мобом, понимая, что в этот раз отступить не успеет.

Анаэлиизель, копатель могил (Уровень 67) Здоровье 4 000/4 000

Но залп запоздал. Да и не мог бы причинить вреда нежити, собранной моими собственными руками в единое могучее и непобедимое чудовище.

Мне пришлось постараться, чтобы создать такой шедевр конструирования. Все части тел теперь подогнаны в соответствии с эстетическим и практическим смыслом. Больше никакой работы наобум. Теперь всё согласно игровой практики. Ведь у меня есть навык. У меня есть материалы. И у меня есть согласие этого материала на всякие с собой эксперименты. А как оказывается согласие многое даёт. Например, не было утраты уровней. Да и чудовище в итоге получилось лучше, чем если бы я создал его из частей тел убитых мной скелетов. А призрачная сердцевина добавила Ужасу Подземелья некую изюминку...

Не прошло и минуты, как бандиты были уничтожены.

- Двигайтесь дальше! - приказал Иргил не в силах смотреть на то, что я сделал с телами его братьев.

Ловушки. Потолки падали на многоручку. Взрывались мины. Их опутывали верёвки и забрасывало стрелами. Вот только такому громадному монстру всё это было нипочём. Мне даже не пришлось тратить время на обезвреживание. С одной стороны хорошо - быстро продвинулись вперёд. С другой - плохо, ведь я бы получил дополнительные очки характеристик да части разобранных ловушек.

- Что это за монстр? - даже наёмники оказались шокированы увиденным.

- Щиты! - не растерялся рыцарь.

Вновь поднялись щиты над баррикадами. Но теперь наёмники выглядели ещё более внушительно. Кажется, раньше они не воспринимали мёртвых викингов за угрозу. Теперь же они не только поставили щиты, но выставили вперёд копья. А маги, вместо того, чтобы кидаться огненными шарами, сделали совместное заклинание - Огненную Стену - перегородившую проход пламенем нестерпимого жара.

От такого сконцентрированного огня даже Многоручка превратится в пепел прежде чем сумеет хоть что-то предпринять.

Так как командовал парадом всё ещё Иргил, то Ужас Подземелья упрямо набросился на баррикады и щитоносцев. Придавливая всё это под своим нескромным весом и сгорая попутно в страшном огне.

- Продержитесь ещё немного! - призывал Чёрный Рыцарь наёмников, страдающих от атак горящей Многоручки. - Оно скоро сгорит.

И это действительно так. Здоровье чудовища утекало быстрее чем движется секундная стрелка в часах на ускоренном видео.

И на этом наше продвижение завершилось бы...

Если бы я сделал только одного монстра...

- Что это?! - теперь уж наёмники испытали даже страх.

И как не испугаться, когда на тебя катится громадный шар, составленный из сотен и сотен костей. И весь этот глубок нежити внутри горит призрачным пламенем.

Колобок, безумие подземелья Иргила (Ур. 80) Здоровье 10 000/ 10 000

По характеристикам это было то же самое. Различия лишь в конструкции и предназначении. Если Ужас - это способ разобраться с баррикадами, то Безумие - это оружие уничтожения незащищённых сил противника.

Огромный каток промчался вначале по телу Ужаса, тем самым избегая и баррикад, и огня, а затем стал давить наёмников. Они конечно пытались сопротивляться. Но что может сделать один человек, когда на него катится многотонная махина?

Спустя минуту никого из наёмников и магов не осталось в живых.

И у нас освободился прямой путь на босса.

Забавно всё же выходит: идти с боссом на другого босса.

Но вот мы уже подошли к дверям зала битвы с боссом. Дорогу перегородили последние защитники Пасечника. Его элита. Вот только этой элите далеко до уничтоженных чуть ранее наёмников.

Поэтому Колобку и Многоручке было плевым делом их уничтожить. И они их уничтожили. В этом бою обошлось без неожиданностей.

- Откройте дверь! - приказал Иргил своим братьям и те радостно отворили дверь в покои босса.

Всё тот же знакомый зал. С теми же самыми цветами и жужжанием пчёл. И то же закрытое место в центре в которое я уже не один раз падал. В этот раз всё будет по-другому и мне уже не придётся отступать.

- Выходи Пасечник! - крикнул я, не наблюдая тут самого противника.

Я не думал, что он послушается. Хотя куда он денется. Он же босс и эта арена - его место обитания. Его долг охранять это место. Он просто не может сбежать.

Так и вышло. Двери открылись...

Вот только вышел из дверей не сам босс, а его гарем. Девушки, почти лишённые всякого намёка на одежду. Они выглядели напуганными, но всё же направились к нам.

- Не убивайте нас, - взмолились они. - Наш господин отправил нас сражаться с вами, но мы не умеем и боимся...

После того, как появились девушки, из заточения вышли и воры, которых как мне было уже известно Иргил держал в плену.

- Пожалуйста отступите, - попросили они. - Он приказал нам сражаться иначе он убьёт наших родственников.

Таковы были слова воров.

- Свалите! - попросил я их.

Навык Устрашение - провал!

Они дрогнули сердцем, но с места не отступили.

- Мы не можем...

Пожав плечами, я позволил Иргилу отдать тот приказ, который он сам выберет. А как известно нежить не слишком жалует живых... Мне жаль, но им придётся погибнуть.

- Мы должны придумать иной способ, - сказал викинг неожиданное. - Мы не можем убивать невиновных.

- ?

Я просто офигевал. Это мне ужасный скелет говорит? Когда я разрешил ему принимать решения то подумал, что он всех тут убьёт. А я весь буду такой ни при чём. Что же теперь делать?

Вор «Пасечника» (Уровень 42) - убит!

Вор «Пасечника» (Уровень 42) - убит!

Вор «Пасечника» (Уровень 42) - убит!

Навык Устрашение - успех!

От моих рук пали первые жертвы. Было достаточно уничтожить всего их, чтобы весь строй этих горе защитников рассыпался. И пофиг, что из-за этого я вновь покраснел, словно от стыда. Очищу как-нибудь карму. Без кардинальных идей я так в этом данже и проживу остаток жизни.

Репутация с Иргил Возрождённый уменьшилась на 26 единиц. Текущая репутация:
Нейтральная

- Ты поступил неправильно, - заметил Иргил, так и не сделавший попытки меня остановить.

То есть он поступил так как планировал поступить я. Вместо него я замарал руки, а он весь такой праведный. Что за нежить пошла! И каково быть тем, кого подставил непись?!

Но вот мы захватили зал босса. Но босса всё нет и нет.

Мы отворили двери в спальню. Там было полным-полно изысканной мебели. Кровати из дорогих сортов древесины с вставками золота и бриллиантов. Стулья. Портьеры из таких дорогих тканей, что за их продажу можно купить домик где-нибудь в Крисне. Так много всяких ценных вещей, что у меня слюнки потекли заглянуть ещё и в сокровищницу. Что уж ждёт меня там?!

<http://tl.rulate.ru/book/3432/178918>