

ГЛАВА 48. СИЯЮЩИЙ СКЛЕП (2).

И все-таки, Сияющий склеп - огромное подземелье...

Я в полной мере это осознал, когда экспедиционный корпус стал готовиться ночевать. На мое недоумение мне ответили, что никто и не планировал завершить все за один день! И это при том, что собрался едва ли не цвет Ордена! Говоря "экспедиционный корпус" я тоже несколько не преувеличиваю. Речь идет не просто о небольшой группе, которая представляется, когда речь заходит об авантюристах. Витязи организовали настоящую военную операцию по захвату подземелья! По всем правилам войны с организацией опорных точек и путей снабжения.

Зачем?

Ну а как иначе, если одной из целей является освобождение пленников? Кто-то же должен их сопровождать до выхода? Это только в играх бывает, что прошел лабиринт, победил босса и тебя телепортируют к выходу. В реальности обратную дорогу приходится тоже проходить самим. Повторюсь, но подземелье действительно огромно. Не уверен, сколько витязей участвует, но явно больше тысячи.

За время отдыха я успел много чего еще узнать.

Наш передовой отряд как раз остановился в конце 52-го этажа в зале с алтарем. Тем самым с заклинанием "ночное зрение".

Итак, начнем того, какой ранг у Сияющего склепа.

Средняя зона имеет ранг 4 в большей своей части (уже упоминал об экзамене на звание рыцаря). Нижние этажи относят к 3-му рангу. Все это вполне проходимо и не представляет большой проблемы.

Даже тот факт, что каждые 3 этажа здесь есть свой босс и некоторые довольно сильны. Например, на 70-м этаже находится босс "чемпион смерти", которого даже относят ко 2-му рангу.

Дело в том, что нежить против витязей изначально слаба, как ни крути.

Главной проблемой будет сражение с последним боссом и защитником сердца подземелья.

Как уже упоминалось ранее, ему присвоен 1-й ранг!

Такое часто встречается, когда последний босс подземелья на целый ранг сильнее всего остального. Подземелья беспокоятся о своем выживании, как-никак.

Признаться честно, я реально плохо понимаю, что значит 1-й ранг. Да что там, я откровенно пасую даже при оценке 2-го ранга! Ту же Михару я не способен оценить правильно. просто понимаю, что она, скорее всего, превосходит 3-й ранг, но на этом все.

Вот на эту тему у нас с Михару и Гариусом на этот счет состоялся интересный разговор.

- Юки, а ты знаешь, почему витязи могут достичь максимум второго ранга? - начал витязь

вопросом издалека.

- Нет. Я даже в первый раз слышу про такое ограничение. - признался я честно. - Что, не дают 1-й ранг в Волшебной Империи, потому что вы не маги?

В ответ на мои последние слова Гариус басисто расхохотался.

- Никто ничего не запрещает, что ты. - продолжил он улыбаясь. - Это ты не о том думаешь! Похоже действительно не понимаешь, что такое первый ранг... - его голос утратил веселость и стал более задумчивым. - Сила первого ранга близка к чистой и необузданной силе стихии. - и пояснил, видя мое недоумение. - Приведу пример. Маг воды первого ранга способен создать небольшое цунами. Воздуха - ураган. Земли - создать конструктор размером с гору. Огня...

- Вызвать небольшой термоядерный взрыв. - видя заминку наставника, вставила свои 5 копеек Михару.

- Мда. - прочистил Гариус горло. - В том-то и дело, что витязи ограничены своим телом. Сколько не увеличивай силу мышц или скорость реакции, но за пределы тела не выскочишь. Ни урона подобного уровня ни защиты от него витязь обеспечить не сможет, как бы он или она ни старались...

И это все серьезно. Ничего удивительного на самом деле. Это только в сказочках бывает "взмахнул рукой - улочка, другой - переулочек" или в третьесортных анимешках типа "разрезал луну взмахом меча" или "разбил кулаком падающий метеорит". Если хоть какой-то намек на реалистичность, то так и должно быть. Вот только, я не ожидал, что могут существовать среди людей такие сильные маги. Я ужасался на тему "эльфийских карательных акций", а оказывается, что людям что-то подобное вполне подвластно... Ну, не так красиво и эффектно, но группа архимагов 1-го ранга вполне может что-то подобное сварганить. Пусть и не щелчком пальцев, а в ходе ритуала на несколько часов, но это не столь важно...

Постепенно разговор снова вернулся к Сияющему склепу. А если конкретней, то к финальному боссу, призрачному дракону.

Хоть босса и называют "призрачный дракон", но на самом деле он является скорее призраком виверны, если судить по форме тела.

Виверны внешне похожи на небесных драконов, но имеют явное внешнее отличие в том, что у драконов две пары лап и 4 крыла, а у виверн только небольшие задние лапы и руки-крылья. В этом плане они больше похожи на летучих мышей. Но внешние отличия не играют особой роли. Основное отличие относится к внутренней сути, поскольку драконы являются самым воплощением магии, а виверны - просто монстрами с магическими способностями. Из-за этого, между их силами лежит пропасть. Самые сильные виверны имеют 2-й ранг, а самые слабые драконы - 1-й.

Именно виверны ближе всего к классическим западным драконам.

Между прочим, именно различные виды виверн являются чуть ли не самым популярным вариантом финального босса у подземелий.

Ну да, я тоже подумывал о покупке детеныша виверны...

Впрочем, финальные боссы подземелий чаще всего являются уникальными монстрами (я догадываюсь о причинах этого)...

Призрачный же дракон назван драконом в основном из-за его силы. Специализацией босса

являются защитные способности. Как и следует ожидать из его призрачной природы, босс полностью неуязвим к любому физическому воздействию. Но это не все. Отнюдь не все. Призрачный дракон подобно настоящим драконам имеет высокое магическое сопротивление. Но и это еще не все. Босс не только сопротивляется магии, но и умеет ее поглощать, а также вытягивать жизненную силу из живых существ. Собственные атакующие способности дракона довольно ограничены и слабы для его ранга. Они сводятся к разным версиям "дыхания тьмы", "иссушения маны и жизни", "ауры страха" и "обледенения". Дыхание тьмы - это туман, который разлагает все, что к нему прикасается. Особенно эффективен против живых существ, но и на неживых объектах многократно ускоряет процесс коррозии. Про иссушение уже было упомянуто. Аура страха - одна из стандартнейших способностей нежити. Обледенение же еще одна важная способность. Главное, что она не ограничено только заморозкой противника касанием, а может быть использовано для придания телу дракона подобия материальности для физических атак. Это особенно важно помнить магам, чтобы они не сосредотачивались на чисто магической защите, как при сражении с другими призраками.

Фактически, босс супер-эффективен как раз в затяжных боях.

К счастью, витязи являются для него худшими противниками из возможных, как и для всей нежити. Мана же света - единственная, которую босс не может поглощать, и к которой он уязвим, даже несмотря на сопротивление.

Но даже так, со всей подготовкой, бой ожидается крайне тяжелый.

...

Нижние уровни Сияющего склепа уже более интересные. Они представляют собой 3-х мерные лабиринты! Здесь лабиринты не ограничены 1 этажом, а растянуты на 3.

Каждые 3 этажа представляют из себя единое переплетение проходов, в конце которого находится босс.

Всего 6 таких объединений: 53-55, 56-58, 59-61, 62-64, 65-67 и 68-70 (71 и 72 этажи в процессе постройки). Лет 100 назад все этажи были отдельными, но потом подземелье перестроилось. Теперь мы имеем то, что имеем.

Могу оценить старания подземелья по этой перестройке. Один только взгляд на план вызывает головокружение! Исследование этих лабиринтов и составление плана требовало явно титанических усилий.

Увы. После полного и подробного исследования эффективность постройки резко упала...

Как я и предполагал, использование статического лабиринта - пустая трата сил и времени в большинстве случаев, если смотреть в перспективе.

Впрочем...

Пока лабиринт исследовали, это приносило доход...

Хммм...

Все равно неэффективно!

Ловушки здесь хоть и смертоносные, но довольно простые и топорные по своей сути. Для витязей они не представляют сколько-нибудь серьезного препятствия.

Вот монстры здесь впечатляют.

Рыцари смерти - это тоже монстры из разряда скелетов, но они закованы в черную броню из праха и вооружены черными мечами.

С витязями рыцари устраивают весьма и весьма зрелищные поединки! Как жалко, что я мало что понимаю в искусстве фехтования и не могу по достоинству оценить бойцов. Впрочем, даже на мой дилетантский взгляд рыцари смерти сражаются в более грубой "силовой" манере, а витязи - "ловкой"

Это не всегда сражения 1 на 1. Часто бой идет строй на строй. Так что, даже если сами рыцари смерти по отдельности и не превосходят 4-й ранг, но всей области присвоен 3-й не просто так.

Чувствуется, что витязям такие сражения привычны. Подозреваю, что рейды сюда - отнюдь не редкость. Уж больно удобные здесь противники для "правильного" боя на мечах.

Работа пошла полным ходом. Именно в этой области на периферии лабиринтов располагаются темницы с пленниками.

...

Я не мог не обратить внимания на одну любопытную деталь... И витязи и рыцари смерти сражаются одними и теми же массивными мечами черного цвета!

Разумеется, я с самого начала знал, что витязи вооружены не простыми железками. Возможно, даже артефактами. Но... Какого черта у противников точно такое же оружие?!

На прямой вопрос я получил убийственно прямой ответ от Михару (я передвигаюсь по подземелью под ее охраной, у нее на плече).

- Юки, ты немного не понял. Это не рыцари смерти сражаются теми же мечами, что и витязи, это витязи используют оружие рыцарей смерти!

Сказать, что я окосел - ничего не сказать. Тем временем, принцесска попыталось торопливо объяснить ситуацию.

- Понимаешь, Юки, с рыцарей смерти можно собрать довольно много мечей. Все они являются артефактами, хоть и не слишком ценными, хоть и проклятыми. В то же время, Ордену тоже требуется много оружия. Обычное служит не слишком хорошо. Нужно особое, а столько артефактов сложно достать где-то еще. Эти хоть и довольно простые, но вполне подходят. Они становятся крепче при вливании маны. Есть более сильные на более нижних этажах, но их меньше. Самые же простые и массовые могут только это. Ах да, еще мечи влияют на владельцев. Чем-то похоже на твою палочку из костей лича. Для обычного человека может представлять серьезную угрозу и даже свести с ума, но витязям подобное не страшно... Вот

как-то так... Добывать данное оружие в Сияющем склепе и стало своего рода традицией среди витявей...

Рука-лицо.

Дурдом.

Нет, я, разумеется, понимаю объяснения происходящего. Все довольно логично. Достать хорошее оружие для такой оравы витязей - действительно та еще проблема.

Но это не меняет некой... Абсурдности происходящего. Витязи. Воины Света! И сражаются проклятыми мечами нежити...

Как-то это не слишком правильно...

Но на повестке дня остается еще один вопрос: откуда у подземелья такое количество артефактов?

Вздых...

По поводу вообще сокровищ на нижнем уровне Сияющего склепа...

Помимо "лутания" с рыцарей смерти или, проще говоря, ограбления дважды мертвых здесь присутствуют сундуки сокровищ с разными свитками, часто случайными.

<http://tl.rulate.ru/book/63700/2279747>