

ГЛАВА 60. ЗАХВАТЧИКИ ПРОТИВ ПОДЗЕМЕЛЬЯ: ИЗУЧЕНИЕ ВРАГОВ.

Ну так что такое безобразное натворила ведьма?

Это безобразие произошло, когда группа вошла в зал с искусственным небом, Тогда я еще не знал, что в команде есть женщина, и что она является ведьмой.

Однако, началось все с юноши-водника. С его слов.

- Любимая, смотри, какое красивое место! И ты здесь красивейший цветок! - проникновенно обратился он к своей закутанной в плащ спутнице.

Да так проникновенно, что я даже глаза закатил и подумал что-то вроде: "Оказывается, это не подозрительный тип, а девчонка. Более того, они пара влюбленных! Но блин, нашли они время и место развлекаться своими шуры-мурами..."

- О да, любимый. - ответила ведьма со смехом. - А сейчас отвернись, пожалуйста, и посторожи, мне нужно переодеться, я стесняюсь. А вы двое выйдете.

- Все еще строишь из себя недотрогу. - скривился один из магов.

- А почему двое? - удивился другой.

- Потому что, я хочу отдохнуть и развлечься, а ваши охранники составят мне компанию. Вы же не против, мальчики? - обратилась она уже к бугаям.

Те заулыбались и подошли к ней.

- И почему только они? И неужели ты это при нем делать собралась? - снова возмутился второй колдун.

- Вы слишком дохлые. - мерзко улыбнулась ведьма. - И я давно хотела это сделать.

- Идите, идите! побыстрее - вытолкал водный колдун обоих огненных магов за вход.

Он перекрыл его стеной непрозрачной пены, но сам остался внутри, отвернувшись.

- Ведьма! - только и бросил один из колдунов.

Я... Честно говоря, я откровенно тупил не понимая, что происходит до того момента, когда ведьма начала раздеваться.

Дальше я выключил наблюдение. Скорее даже рефлекторно выключил: стало мерзко, если честно. Дальше следовала "пошлая сцена 18+ в худшем виде", если говорить культурно, или

порнушка в самом грязном ее виде, если прямо.

- Какого хрена произошло?! Почему это романтичный идиот так безумно себя вел?! - справедливо завопил я от произошедшего.

- Он просто под ментальным контролем. - ответил мне сказитель.

- Ментальным... Контролем... - проговорил я, наконец-то сообразив, что к чему. - Хочешь сказать, что она держит парня под полным ментальным контролем?

Медведь молча кивнул в ответ.

Хмм... Если непредвзято проанализировать произошедшее дерьмо, то... Картина становится понятна с чисто "технической" стороны: женщина (а она явно уже немолода) держит парня под полным контролем, контролируя даже его восприятие. Например, он просто не видел оставшихся бугаев, когда выпроваживал магов... И дальше тоже...

Жутковато...

Ну, я всегда знал, что настоящее ЗЛО существует. Уже сталкивался с огром. Просто... Не думал, что среди женщин подобное ЗЛО тоже существует. Мда... Зря, наверное. Женщины - отнюдь не святые создания просто по факту того, что они женщины... У меня в мозгах этот долбаный феминизм тоже есть, увы.

Вздых.

А я еще считал Михару плохой. Ха-ха-ха-ха!

Ха...

Формально, я уже знаком с ментальным контролем на примере функций своего подземелья. Люди тоже могут использовать что-то подобное. Послабее, разумеется. И более грязно...

С последним тоже ничего не поделаешь. Прибегать к подлости вынуждены только слабые. Сильным это не нужно. Всякие разглагольствование, что только слабаки оставляют врагов в живых - бредятина в чистом виде. Даже козе понятно, что одолеть противника не убивая намного тяжелее, чем просто убить.

Вздооох...

"Ведьма" - не просто слово. Если у меня и промелькнули мысли оставить ее в живых, то они очень быстро испарились.

Ведьма не покинет мое подземелье живой.

...

На 26-м этаже я вовсе использовал имеющихся железных солдат и магических железных солдат для изучения способностей моих врагов.

Похоже, личный ранг вторженцев соответствует примерно 4-му, как мы со сказителем и предполагали. Чувствовалось, что они сильнее железных солдат, но разница не настолько сокрушительная, как с големами (6 ранга). Если от обычных каменных големов они просто отмахивались, то на 26-м этаже двигались уже плотной группой.

Впереди двигаются 2 бугая в своей каменной броне в качестве авангарда, за их спинами - огненные зачарователи, и замыкают шествие колдун воды и ведьма.

Чувствуется, что по отдельности на каждого из группы (кроме водника, наверное) могло бы хватить и монстров только этого этажа. В данном случае они используют узость коридоров против меня же самого и успешно расправляются с моими монстрами.

Для более качественной проверки я посылал вперед не только одиночных монстров, но и группы.

Бугаи превосходят моих солдат в физическом плане. В ближнем бою у них преимущество в грубой силе. Увы. Как и все "танки" мои големы сильны против более слабых противников, но легко "затанковываются" более сильными "танками".

Впрочем, каждого в отдельности я мог бы окружить обычными солдатами и поджарить

"огненным ливнем" магических.

Здоровяки используют в бою не только свои оболочки из камня, но и порывы ветра, чтобы отталкивать моих монстров. "Порыв ветра" - базовое заклинание магии воздуха как огненный шар в магии огня. Оно способно только оттолкнуть человека или вывести из равновесия более тяжелого железного солдата на несколько секунд. Но как говорится: в бою иногда и одной секунды достаточно. Использование этой магии не позволяет моим солдатам прорваться мимо них к магам.

Бугаи - типичные "охранники магов". Как правило, таких набирают из гордящихся своей физической силой, всегда тяготеющих к стихиям земли или огня. Эти двое относятся к стихии земли. Экипировку охранников, как правило, сделал кто-то другой, а они просто используют встроенные в нее магические круги. Охранниками берут либо магов-недоучек с хорошими физическими данными, либо обычных громил, обучая их через свитки или алтари базовой магии земли "движение земли". Благодаря этому они могут создавать свою каменную оболочку и управлять ею.

Конкретно эти двое магами явно не являются, если учесть, что они используют только камень, а не металл и не используют разные крючья, шипы или еще что-то даже из него. Ветер не в счет. Он может быть заложен в экипировку как стандартное заклинание. Заметно, что рассчитано оно на людей, а не на более тяжелых железных солдат. Скорее всего, этих двоих выбрали по высокой выносливости как физической, так и магической.

Типичные "танки" в группе. Угрозы они не представляют и будут настолько же, если не больше, слабы против моей огромной железной гусеницы, как мои железные солдаты слабы против них.

С магами-зачарователями все и сложнее, и проще. В основном они используют магию огня в различных вариациях. Однако, не только ее, что не удивительно для зачарователей. Впрочем, активно они используют только элемент тьмы. Его использование стало понятно уже в копиях, когда группа продвигалась вперед в полной темноте, не используя освещение. Похоже, зачарователи наложили на всех (или сделали амулеты) магию "виденья в темноте". Это улучшенная версия "ночного зрения", чьим преимуществом является полное игнорирование ярких вспышек света. Довольно сложная магия.

Еще эти маги активно используют различную магию маскировки, прячась в тенях - самую типичную магию элемента тьмы. Подозреваю, они и прочими основными заклинаниями управления тенями владеют, впрочем, в бою с моим боссом от них будет мало толку.

Зачарователи представляет из себя классических "злых магов". Элементы огонь и тьма. Просто-таки хрестоматийные злодеи, любящие все сжигать, маскироваться, нападать из засады и прочие "спецэффекты", свойственные киношным злодеям. На самом деле, это отнюдь не редкое сочетание. Огненные маги вообще по своей природе - крайне вспыльчивый народ, и отнюдь не все сдерживают себя жестким самоконтролем как Алисия. Маг огня, который наслаждается разрушительной силой своей магии неизбежно тяготеет к тьме.

Самое главное, что эти маги скорее всего не владеют другими стихиями на должном уровне. В магии вообще узкая специализация дает куда большее преимущество, нежели широкая. Это касается не только колдунов, но и зачарователей.

Предрасположенность к элементам - вообще штука сложная и не до конца понятная. У монстров она выражается в расе и мутации, а у людей же скорее в чертах характера или чем-то таком. Не до конца, разумеется, но для большинства людей, у которых различия выражены слабо - это верно. Для зачарователей их ментальные предпочтения являются чуть ли не основным фактором специализации. Для колдунов ментальное состояние тоже играет свою роль, но слабее. Там просто изначальный перекося очень силен. Впрочем, мутация у монстров тоже зависит от их образа жизни... Сходство определено есть.

Касательно же предстоящего сражения с огромной железной гусеницей, именно эти двое будут представлять основную угрозу. Важно не позволить им разойтись на всю катушку. К моему счастью, эти двое страдают и основным недостатком всех зачарователей: им нужно обязательно найти заклинание в своих заготовках, чтобы активировать. Это требует дополнительного времени по сравнению с колдунами. И тут им как раз на выручку приходят их телохранители. В том числе, с той самой "вроде бы бесполезной" магией воздуха, толкающей противника.

Сами же, в одиночку, без поддержки, зачарователи не способны проходить подземелья, в отличии от Алисии и других колдунов. Впрочем, их полную огневую мощь не стоит недооценивать.

Далее. Несчастный колдун стихии воды. Вздох. Вот он реально способный, даже если не особо сильный. Водник способен в одиночку пройти 26-й этаж моего подземелья. Хотя я и читал много про магию воды, но читать одно, а увидеть - совсем другое. Вращающиеся вокруг колдуна струи воды постоянно меняют свою траекторию, почти мгновенно становясь или водным щитом или водным клинком. Воду он извлекает из специального браслета с встроенным "хранилищем" (магия пространства для хранения предметов, классический "инвентарь" из игр).

Помимо магии воды, он владеет еще и целительством. Правда, на невысоком уровне.

Как я понял, бедолага реально любит ведьму, а она же использует на несчастном свое подчинение разума самым жутким способом порой. Похлеще иной суккубы. И казалось бы - искренняя любовь должна бы разрушать чары, влияющие на разум! Ан нет. Если магия сочетается с "чисто женскими чарами", то результат выходит просто ужасающий! Любовь бедняги к ведьме не только не разрушает наложенную магию, но наоборот превращает его в абсолютно контролируемую марионетку. Мне реально жаль бедолагу, но не даром же считают ведьм едва ли не худшим злом.

С точки же зрения боевого потенциала стоит отметить, что он единственный "лекарь" в команде. В бою этот факт может оказаться крайне полезным.

Водный колдун - самый неудобный и неприятный противник, но с другой стороны, ему явно недостает "чистой силы". Лучшей тактикой против него будет бой на истощение.

И последняя, мразотная ведьма. Она чистой воды ведьма со специализацией на магии контроля разума. Но тут существует заковыка: данная магия бесполезна против големов (они по другим принципам работают, вообще не живые и разумом не обладают). Атакующая магия

элемента тьмы (разложение плоти и т.п.) тоже по большей части предназначена против живых существ и малоэффективна против предметов и големов. Так что, в моем текущем подземелье эта самая ведьма практически бесполезна. Да, она все еще может объединять свою группу в ментальную сеть, но на этом все! Обнаружение ловушек тоже бесполезно, поскольку их нет в подземелье.

Однако, она не полностью беспомощна. Ведьма владеет мощной магией "превращение в тень". Эта магия не дает возможности полноценно телепортироваться через тени, но позволяет прятать свое тело в тени как в хранилище и избегать физического урона. Свиток с такой стоит около 2М! Не хило на самом деле.

Самое же паршивое в том, что данная магия позволит ей сбежать из моей "супер-ловушки".

Гадство!

Пришлось в срочном порядке добавлять в ловушку условие блокировки подобной магии. После размышления и телепортации тоже. Это стоило целых 9М! Да еще и пришлось в пожарном порядке улучшать ловушку вручную!

Хорошо, что успел к моменту прохождения врагами 26-го этажа.

На счету и без того осталось 101М впритык на возможный призыв 2-го ранга (фактически, больше, но только за счет того, что я уже поглотил и еще не перепризвал железных солдат на 26-м этаже).

Я все еще теряюсь в догадках насчет ранга ведьмы. Что-то мне подсказывает, что она может быть выше 4-го ранга, поскольку маги-зачарователи рядом магией "превращение в тень" не

владеют, судя по всему.

Скорее всего, не выше 3-го, но это не точно.

По этой же причине я отбросил мысли о призыве своей суккубы для реализации на практике принципа "до первой же суккубы": Ведьма заблокирует демоницу по принципу "клин клином вышибают". Либо придется тратить слишком много средств для призыва более сильной демоницы, что сейчас неразумно.

<http://tl.rulate.ru/book/63700/2557835>