

Глава 6 Утраченный разум

Лабиринт могильных камней. Паладин Рей Старлинг.

Брат рассказал мне о Лабиринте вчера, перед третьим днем в Infinite Dendrogram. Я тогда как раз сделал перерыв между приготовлениями и покупками для дома.

- Самый огромный данж в этой стране находится прямо в медве-столице.

Перед этим он рассказал мне об охотничьих угодьях, подходящих новичкам, и теперь как ни в чем ни бывало продолжил рассказ.

- В столице? Это как?

- Под столицей дремлет в медвежьей спячке самый большой данж в стране, хотя нет, самый большой на всем континенте, называется он Лабиринт могильных камней. Кстати, в нем толпами снуют монстры, с которыми Демидр и рядом не стоял.

Я хорошо запомнил эти слова.

- И как этот данж не уничтожил эту страну еще до войны с империей Драйф...

- Лабиринт - это данж, созданный Богами. Монстры из него не выходят.

- Созданный Богами? - я впервые услышал этот термин, и как только переспросил, медве-брат тут же начал объяснять. Любит он это дело.

- В Infinite Dendrogram есть два вида данжей. Первый - естественные. Это не значит, что они существовали изначально, просто некоторые места под влиянием определенных обстоятельств становятся такими. Сад, в котором мы сражались с Демидром - типичный медвежий пример.

Брат также добавил, что иногда в такие данжи преобразовываются норы сильных и умных монстров, или например захваченные монстрами крепости.

- Еще один тип - данжи, созданные Богами. Они были созданы вместе с этим миром, то есть по сути их сделали разработчики.

- И такие есть?

- У них есть три медве-отличия от естественных данжей. Во-первых, монстры не выходят за их пределы.

Ну да, будь по-другому, никто не захотел бы жить в столице.

- Во-вторых, монстры возрождаются автоматически, независимо от обстоятельств, каких-либо факторов или экосистемы.

Значит, возрождаются... В этом мире не только персонажи и их жизнь весьма реалистичны, монстры тоже имеют свою экосистему. Монстры, среди которых есть оба пола, могут размножаться, но они не могут просто так возникнуть из ниоткуда. Убитый Тиан не воскреснет, также и монстров можно полностью истребить.

Но данжи созданные Богами - исключение, здесь монстры возрождаются бесконечно. Видимо с той же причины здесь даже без трупов может возникать различная нежить.

- В-третьих, побеждая боссов на определенных этажах, можно получить с них не только дроп, но и дополнительную награду.

То есть, поскольку монстры здесь возрождающиеся, то и награды можно получать бесконечно. Разумеется, чем глубже спускаешься, тем ценнее дроп, и на уровнях пониже получаешь такие предметы, что 100 тысяч лир кажутся сущим пустяком.

Вот это я понимаю, неиссякаемые сокровища.

- Есть и другие данжи, созданные Богами, но так по-медвежьи легко войти можно только в Лабиринт могильных камней. Когда я присматривался к игре, то решил что этот данж - наибольшее преимущество королевства Альтер. Ведь войти туда можно только имея специальный пропуск и будучи гражданином королевства.

Медве-брат сделал паузу, а затем добавил:

- Возможно, это одна из причин, почему империя Драйф, имеющая такую же плодородную землю, нацелилась на королевство Альтер. Ведь, пока они не нападут, не смогут даже войти в Лабиринт могильных камней.

То есть, с точки зрения империи Драйф, Альтер обладает неиссякаемыми возможностями обогащения.

- Тогда, это причина того, что даже получив скрывающий костюм, ты все равно остался гражданином Альтера? Потому что можешь войти в Лабиринт?

- Медведь туда почти не ходок, - неожиданный ответил он.

- Почему?

- После пятой формы Бальдр уже слишком большой, не могу использовать его в данжах.

-

Не то чтобы он перегибал палку, но мне подумалось, что, как ни крути, у всего есть свои плюсы и минусы. Но что же у тебя за Эмбрион такой, медве-братец, что он по размерам больше танка?

И вот сейчас, мы с Немезидой охотимся в этом самом Лабиринте могильных камней. Я уж было подумал, что раз он под землей, везде будет невероятная темень, но нас окружало на удивление много тусклых огоньков.

Похоже, что в потолке и стенах этих подземелий есть вкрапления какого-то светящегося камня. Он светится в абсолютной тьме, значит это не флюорит. Но это же фэнтезийный мир, по сути здесь могут быть какие угодно удивительные минералы.

Ширина прохода тоже весьма солидная, человек десять спокойно бы шагали бок о бок. А вот

потолок не был настолько высоким. Действительно, с размерами, о которых говорил брат, тут не пройдешь. Я подумал было о том, что камень можно просто проломить, но после моей неудачной попытки хотя бы поцарапать его мечом, понял что не выйдет. Похоже, разрушить этот данж невозможно.

- Название типа “Лабиринт могильных камней” навевает зловещие ассоциации, но смотрю, в какой-то степени это красивое место.

- Ты права. Похоже, здесь даже как-то уборкой занимаются.

Возможно даже, что этим данжем управляют серьезнее, чем чем-либо реальном мире.

- Я переживала о том, каким будет подземное кладбище, но если таким - не о чем волноваться. Всех монстров порублю в капусту!

- Но на этом уровне, кажется, одна нежить...

-Что?!

Я указал на проход в коридоре. Легко на помине.

Там, куда я указывал, одетый в нечто невероятно потрепанное, бродил туда-сюда человек... а точнее, монстр из костей, которые от человека остались. И будто подтверждая мои слова, над головой у него светилось “Скелет горожанина”.

Безоружный, расставив руки в стороны он, громя костью, направлялся к нам.

Судя по всему, его имя свидетельствует о том, что при жизни он был не рыцарем или воином, а обычным горожанином. Ну, поскольку это данж, созданный Богами, никто тут не умирал, чтобы потом встать и бродить тут грохоча костью. Другими словами, это не больше, чем обычный монстр, названный и настроенный таким образом.

Правда, это значит, что скелеты, которые все-таки выходят из своих данжей, все же чьи-то трупы. Но кстати, хоть это меня не интересовало в других играх и манге, но как у этих скелетов дела с суставами, они есть вообще?

Ни о каких мышцах и речи нет, а места, где должны быть связки, пустуют, но он ходит как ни в чем ни бывало. К тому же, в необычайно реалистичной Infinite Dendrogram, видеть скелета, и вправду состоящего из одних лишь костей - реально страшно. Белые кости, блестящие от остатков каких-то выделений, и желтая жидкость, стекающая по ним... Такой неприятной гипер-реалистичности мне что-то не хочется. Сейчас я подумал, что надо было выбирать вид в аниме стиле...

-

- Немезида?

-

Не реагирует. Похоже, пытается настроиться. Ну да, я ведь буду рубить ею таких вот врагов.

- Что ж, поехали?

Я перехватил Немезиду поудобней и разрубил ею, то есть огромным мечом, то что осталось от

тела горожанина. Скелет сначала попытался указать в нашу сторону своим костлявым пальцем, но тут же потерял всю руку до плеча. Затем, плоской стороной Немезиды, я полностью снес ему череп и, перехватив меч будто дубину, растрошил череп полностью.

Кажется, это была победа за одну атаку, чувствую очки опыта. Но их вышло даже меньше, чем за волков вчера. Ну, наверное дело еще и в силе сопротивления.

Судя по всему, как и гласила раздобытая информация, монстры на этом уровне по силе равны тем, что на Охотничьих угодьях для новичков. Мы сможем прокачаться.

- А нет ли способа избавляться от них при меньшем количестве касаний?

- А мы сейчас способны на что-то кроме как нападать и рубить?

Я не изучал боевую магию, да и у Немезиды только два скила: защитный Встречное поглощение и возвращающий урон Месть моя, для которого необходим контакт.

Я купил еще несколько расходных магических предметов, но их свойства тоже не безграничны. Поэтому чтобы победить врага, нам нужно его физически атаковать, иначе никак.

- Так то оно так... Но психически это очень нелегко.

- Те скелеты, что здесь, разве такие ужасные? - удивился я. Они ведь даже не из чьих-то останков. Поэтому, хоть эти скелеты и зловещие, но гигиенически они довольно чистые. Кости все же довольно сухие, и созданные такими сразу.

- Мм... наверное, мысля так, немного легче.

- Вот, и я о том же. А, опять монстр...

-

Из-за угла вышел монстр, от которого и я, и Немезида потеряли дар речи. Как и скелет, это тоже был монстр из нежити. Но он был, гм.. "полнее" того скелета.

Гнилые, наполненные червями останки свисали с его костей. А в тех местах, где гниль отваливалась или была дырявой, из дырок сочилась то желтоватая, то красно-коричневая жидкость. Невероятно реалистичная, максимально продуманная Infinite Dendrogram, охватывающая все 5 чувств, сейчас была наполнена лишними заботами в качестве запаха, сопутствующего всякой гнили.

Над его головой нависало воодушевляющее "Раненый зомби". Отвращение от его вида было настолько сильным, что мне аж захотелось бросить кубик и посмотреть, какой урон оно нанесло моему разуму... (отсылка к настольным играм вроде "Ужаса Аркхэма")

- Боже, это так абсурдно, что мне уже другая игра в голову лезет!

Видимо, для моего сознания это было уже слишком, раз такое вспомнилось. Это ведь локация нежити, вполне логично, что кроме Скелетов тут и Зомби будут бродить.

В отличие от тихого Скелета, Зомби издавал громкие стоны и скапывая жидкостями, брел сюда.

- Гм, да начнется бой, а?

- Что?! П-погодите ка! Мастер, вы ведь не собираетесь дотрагиваться мною до вот этого??

- Говорю же, это не труп, а монстр, созданный в этом данже.

- Нет-нет-нет-нет! Как бы оно не было создано, а дотрагиваться до этого у меня нет ни малейшего желания!

- Немезида.

Видимо, Немезида и вправду не хотела этого, так что я...

- Когда вернемся, я как следует тебя почищу, так что потерпи.

- Нееееееееееет?!!

Замахнувшись вопящей Немезидой, я набросился на Зомби.

Продолжение следует

<http://tl.rulate.ru/book/6607/122737>