Глава 24 - Загадка

Ослеплённые белым светом, Ирен и я прошли через портал бог знает куда. Глазам потребовалось несколько секунд, чтобы привыкнуть к темноте в новом месте. Обернувшись посмотреть откуда мы пришли, я увидел, что портала уже нет.

Это был переход в один конец - вернуться обратно не получится. Высокая плотность маны в воздухе указывала на глубокие уровни этого досадного подземелья. Мы были в маленькой круглой комнате с двумя дверями на противоположных сторонах.

Обычно мы принимаем решение каким путём пойти, но в этом конкретном случае было проще, так как одна из двух массивных железных дверей была закрыта.

- Что теперь? Есть идеи? (Irene)

« Мне немного страшно...» (Ирен)

- Не уверен, смотритель подземелья мог послать нас на смерть. (Нико)

Я понимал, что она надеялась услышать в ответ не это, но это было правдой. Мы убивали его любимцев, и он, вероятно, провёл нас коротким путём к заключительной комнате или типа того. Так мы не сможем убивать его «детей» и будем разбираться сразу с самым могущественным здесь чудовищем.

Или это, или ещё какой-нибудь неприятный сюрприз. Он сказал, что в итоге мы можем умереть... Волнуясь я на цыпочках подошёл к большой открытой двери посмотреть что находится за ней, Ирен шла за мной. Я увидел... ничего.

За дверью был большой коридор с таким низким потолком, что мне пришлось почти припасть к полу. Коридор был большой и длинный, но высота потолка меня сильно волновала. Единственная причина по которой могли построить такую комнату - чтобы люди не перепрыгивали или не перелетали через ловушки.

Неудивительно, что пол был усыпан тонкими нажимными пластинами, которые должны выглядеть как нормальные камни. Имея представление о том, что может оказаться в этой комнате, я подобрал несколько камней и начал бросать их на прижимные пластины с безопасного расстояния.

Первая выпустила из стены несколько беспорядочно расположенных железных шипов. Вторая запустила несколько гигантских лезвий, выскочивших из потолка и качающихся как маятник вперёд-назад и вправо-влево.

Был огнемёт, выдвинувшийся из-под пола, отравленные стрелы из стен, огромные лезвия для обезглавливания и другие опасные ловушки. Любому нормальному человеку понадобилась бы неделя, чтобы запомнить расположение и определить проход.

А для меня не составило труда запомнить каждую пластину и провести мысленные симуляции для определения самого целесообразного пути. Через некоторое время у меня закончились камни и пришлось использовать медные монеты.

После проверки всех прижимных пластин, я вычислил путь, который позволит нам пройти, но у меня была серьёзная проблема: Ирен. Если мы хотим остаться в живых, каждый шаг должен быть точным и хореографически совершенным.

У Ирен не было моей фотографической памяти, так что мне пришлось учить её, пока она не запомнила.

Один, два, один, два, прыжок вперёд, два шага назад, 3 шага вперёд и 2 налево, 1 шаг назад, 4 вперёд и 2 направо... (Нико)

В круглой комнате мы практиковали движения как танец. Поначалу, конечно, Ирен постоянно наступала мне на ноги, но через несколько часов, в конце концов, уловила суть. В общем у Ирен ушло 4 часа на идеальное освоение хореографии.

Уверенные мы подошли к комнате с ловушками и стали рядом. Прежде чем предложить Ирен свою руку, я обернулся и посмотрел на неё. Затем я обнял её за талию, как будто мы собирались танцевать вальс.

- Теперь медленно вдохни, выдохни и расслабься. Ты достаточно тренировалась и сделаешь всё идеально. Верь в себя. (Нико)

Она кивнула, громко выдохнула и решительно посмотрела мне в глаза.

- Давай сделаем это! (Ирен)

«Моя жизнь в твоих руках, брат» (Ирен)

- Пошли! Раз два три, раз два три... (Нико)

Наш танец был прекрасен, за нашими телами, всего в нескольких сантиметрах от наших лиц и жизненно важных органов летали лезвия, пламя и стрелы. Совершенно игнорируя эти смертельные ловушки, мы продолжали идти как на практике и медленно, но уверенно продвигались вперёд.

Я схватил Ирен и закружил её, отклоняя назад и едва успевая убрать её голову от несущегося на неё железного шипа. Мы продолжали путь, и после нескольких ошибок, от которых замирало сердце, безопасно вышли на другую сторону комнаты.

- Отдышка* Давай больше никогда не будем так делать... (Ирен)

- Ха-ха* Я думал - это забавно. (Нико)

«Мазохист» (Ирен)

Затем мы прошли через ещё одну дверь ведущую в другую комнату. На этот раз это была маленькая комната с золотой дверью на другой стороне. На этой двери было много круглых дисков, которые выглядели как механизм замка с комбинацией круглых затворов.

Выгравированные на этих дисках загадочные символы и буквы, казалось, не имели никакого значения. Я начал возиться с ними, и, меньше чем за 2 минуты, собрал головоломку и без труда открыл дверь.

Откровенно говоря, я был рад тому, как всё сложилось, потому что с головоломками и ловушками я вполне мог справиться, но если бы нас бросили в западню с чудовищами, нам бы точно не поздоровилось. С чудовищами справляться сложнее всего, и пока они нам не попадались.

Следующая комната была просто ировой в огромные шахматы, в которые я уже однажды легко выиграл. Следующей была загадка, использующая цвета и формы, которую я тоже решил без проблем. Я чувствовал себя уверенно и с нетерпением ждал, что окажется наградой.

Торопясь дальше, Ирен и я пришли к огромной золотой двери с вырезанными рисунками, которые я определил как астрономические. Некоторые были созвездиями, другие похожи на узоры орбит, лунных фаз и затмений...

Я не мог понять что со всем этим делать. В этот раз я был озадачен, но до того как я начал с ней разбираться, громко заскрипев дверь открылась сама. Возможно эта дверь вообще загадкой не была. Мы вошли в большую золотую комнату, отделанную резьбой и рисунками.

Вся комната была освещена огромными факелами, формой похожими на древние египетские масляные лампы. Ряд огромных колонн, покрытых иероглифами, вёл прямо к огромной статуе крылатого сфинкса. Шёлковые драпировки свисали с расписанного потолка до самого пола.

- Это всё? Это комната с сокровищами? (Ирен)

- Я не знаю. Не похоже на комнату в которой нужно драться... (Нико)

Мне не нравится ощущение от этой комнаты. Не могу отделаться от чувства, будто за нами наблюдает кто-то опасный. Не имея другого выбора, мы пошли по красному ковру к огромной статуе крылатого сфинкса.

- Дверь должна быть за этой огромной статуей... (Нико)

Обычно у сфинксов нет крыльев... Но в моей базе есть немного информации об этом. (Около 1600 до н.э. сфинксы впервые появились у греков. Объекты из Крита конца середины Минойского периода и из шахтовых гробниц Микены на всём протяжении поздней доэллинской эры показывают характерных крылатых сфинксов.)

Всё указывает на то, что эта статуя невероятно древняя. Так много золота, если бы мы могли его расплавить, то стали бы самыми богатыми людьми на планете. Жаль что игры так не работают. Когда до статуи оставалось меньше 10 метров, стал доноситься громкий гул. Мы остановились и приготовились ко всему.

От того, что я увидел, я пошатнулся. Глаза огромного сфинкса начали наливаться красным, затем статуя зашевелилась. Эта гигантская штука не была статуей, всё это время она была чудовищем.

[Идентифицировать]” (Нико)

Чудовище (Загадка)

Вид: Беотийский Сфинкс (Охранник подземелья) Уровень: 350

РАНГ ЧУДОВИЩ: Высокий Редкость: Очень редкий

- Ирен! Отойди!!! (Нико)

С кошачьим проворством мы оба отпрыгнули и приготовили своё оружие. Это будет адский поединок!

- Двое посетителей. Ответьте на 3 мои вопроса верно и сможете пройти дальше, если ответите неверно - погибнете. (Беотийский сфинкс)

Ха-ха-ха* Я чуть в штаны не наложил... Конечно, сфинкс задаст загадки и пропустит без боя в случае правильного ответа. Я должен был знать с самого начала. Не было загадок, которые я не смог бы решить, так что мысленно я уже победил.

- Загадывай свои загадки, охранник! (Нико)

- Крылья есть, а не летает. Ног нет, да не догонишь. Что это? (Беотийский сфинкс)

- Рыба! (Нико)

-Верно. (Беотийский сфинкс)

Ха-ха-ха* Легкотня.

- Второй вопрос: Без крыл летит, без ног бежит. Что это? (Беотийский сфинкс)

- Ветер! (Нико)

-Верно. (Беотийский сфинкс)

- Теперь третий и последний вопрос: Белый тулупчик сшит без рубчика. Что это? (Беотийский сфинкс)

- Ха-ха-ха* Легко, яйцо! (Нико)

-Верно. (Беотийский сфинкс)

- Е-е! У нас получилось, Ирен! Пошли за наградой! (Нико)

- Нико - лучший! (Ирен)

- Теперь ваша очередь, леди. (Беотийский сфинкс)

[...]

Вот б***....

+++

ПРОФИЛЬ

ИМЯ: Нико УРОВЕНЬ: 189

ПОЛ: Мужской ДЕНЬГИ: 445з 36с 31м

РАСА: Громовой Василиск (Редкий вариант)

РАНГ ЧУДОВИЩ: Средне высокий

ЗДОРОВЬЕ: 4800 ВЫНОСЛИВОСТЬ: 600 МАНА: 6190

СИЛА: 1335 (M)РАЗУМ: 504 (+100)

СКОРОСТЬ: 22 ЛОВКОСТЬ: 18

(H)ЖИЗНЕННЫЕ СИЛЫ: 415 (+50) ПРИВЛЕКАТЕЛЬНОСТЬ: 40 (+40)

УДАЧА: 19 (+40) ПРОВОРСТВО: 19

СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: 125 (+50) (S)ИНСТИНКТ: 45

ОЧКИ МАСТЕРСТВА: 480

РЕПУТАЦИЯ: -1700 (Большей частью злой)

КЛАСС: ----------

ЗВАНИЯ:

 Магистр Стихий

 Король пруда

 Ядовитый Лорд

 Магнат

ПАССИВНЫЕ НАВЫКИ:

Амфибия (E)

Яд Obscuro (B)

Сопротивляемость к ядам (A)

Нейротоксин Гадюки (A)

АКТИВНЫЕ НАВЫКИ:

Крик Василиска (D)

Смертельное дыхание ©

Смертельный Взгляд (S)

Прикосновение Садовника (B)

Удар молнии (E)

Разряд молнии (E)

Свечение (E)

Ядовитый плевок (D)

Печальные щенячьи глаза (B)

Хвост-хлыст (B)

Ужасающие Глаза (B)

Адские ползучие растения (D)

Укус Гадюки ©

МИСТИЧЕСКАЯ БИБИЛИОТЕКА:

Магический Огненный Шар

http://tl.rulate.ru/book/684/17202