

Джон подошёл ко входу в большую комнату, откуда шли какие-то очень тихие звуки, причём для того чтобы их услышать не требовалось прилагать даже особых усилий. И распространяя своё обнаружение по комнате – он явно почувствовал запах грядущих неприятностей.

Это было впервые, когда он ощутил движение без каких-либо признаков ауры жизни, что вынудило его прийти к выводу, что его источниками являлись какие-то Двимерские Анимункули. А именно различные автоматы, созданные димерами для обслуживания и охраны своих домов и городов.

Всё же когда дело доходило до обнаружения Двимерских Анимункулей – то проблема заключалась в том, что они представляли собой металлические объекты без каких-либо следов органических компонентов. Что делало их полной противоположностью живым существам и даже нежити, которую на самом деле обнаружить было не так-то уж и сложно. Ну и из этого вытекала другая проблема, ведь если Двимерские Анимункули где-то затаились – то практически не было никакого способа их обнаружить.

Вот только хоть движущихся анимункулей и было легко заметить, но это ни в коем случае не означало, что их было легко убить, поскольку они изначально были спроектированы с учётом защиты критически важных мест, отчего вырубить их с одного удара было попросту невозможно. Также атака в спину для них фактически ничем не будет отличаться от фронтальной атаки, возможно лишь за исключением того, что тебе действительно удастся нанести какой-то первый удар.

В общем Двимерские Анимункули являлись серьёзной занозой, и лучше чем биться в них – было просто бежать. Но хоть Джон и знал всё это, но в то же время никаких проблем у него с этим не было.

- «Ладно, давай посмотрим, что у нас здесь... Комната вроде бы метров 100 в длину и метров... 40 в ширину. Какие-то платформы, восемь Двимерских Центурионов в спячке... и лучше их не будить. В общей сложности пятьдесят движущихся объектов, которые слишком малы и издают слишком много звуков, так что это скорее всего Двимерские Пауки. И наконец у нас есть двенадцать труб в стенах, и если я не ошибаюсь – то их диаметр как раз подходит под Двимерские Сферы. Не уверен, по сколько сфер содержится в каждой трубе, но я читал, что там может находиться до пяти штук... так что в худшем случае – это восемь Двимерских Центурионов, пятьдесят Двимерских Пауков и шестьдесят Двимерских Сфер... вот же хрень!»

Джон начал изучать все входы и выходы, а также обходные пути... ну и также особое внимание было уделено ловушкам и их спусковым механизмам.

Эта комната представляла собой просто шведский стол со всевозможными смертельными ловушками и Двимерскими Анимункулями. Так что если ему хотелось пройти всё это

правильно – то необходимо было стать просто улучшенной версией известного в определённых кругах «Кататоска».

- «Ага... а вот и Куб!»

Также Джон нашёл и упомянутый Тенью «Куб», который находился на каменном постаменте в самой глубокой части комнаты, и был защищён тремя находящимися в спячке Двимерскими Центурионами.

Раз об этом предмете упомянул даже такой как Тень, прямо порекомендовав его забрать – то похоже, что в этом Кубе действительно было что-то особенное.

Куб был довольно похож на «Двимерский Куб Головоломку», ну или по крайней мере так выглядел, но тем не менее эти Двимерские Кубы даже сами по себе могли творить или содержать абсурдные вещи. Их можно было получить даже в игре, и содержащиеся в нём некоторые данные позволяли запустить более крупную машину, наподобие жёсткого диска с паролем. Эти штуки содержали в себе немало тайн и чудес, поэтому Джон даже не подумал сомневаться в совете Тени.

На других платформах Джон также мог видеть много манящих взор вещей: излучающие свет мечи; посохи с мощной аурой; странное оружие... от вида которого у Джона попросту начинали течь слюни; и двимерские перчатки, от которых глаза Джона чуть было не вывалились от шока.

- «Мать моя женщина, куда я попал...? Только не говорите мне, что у Лорда Фира также спрятаны его собственные копии пьесы «Похотливой аргонианской девы»...?!»

Это действительно было место, где было просто невероятно много всего блестящего.

Отступив на несколько шагов, Джон спрятался за колонну и начал подготавливаться к предстоящим испытаниям. Небольшая сумочка с необходимыми вору приспособлениями была у него всегда при себе, так что достав зелье и выдохнув – он быстро его выпил. Это было то, что Джон варил и употреблял ещё в Рифтене, предпочитая называть его «Зельем адреналина», но на самом деле – это фактически был лёгкий наркотик.

Когда всё было готово – Джон начал разминаться, растягивая тело в разные стороны, пока не почувствовал что зелье начало работать.

По первому впечатлению комната состояла из трёх различных секций, каждую из которых венчали сокровища определённого качества, но Джон нацелился именно на последнюю.

Первая секция была двадцать метров в длину, и пол её был заполнен различными механическими ловушками. Причём не говоря уже о самой угрозе попадания в ловушку, её срабатывание вне всяких сомнений активировало бы всех пока что спящих стражей.

Стражами первой секции были Двимерские Пауки. Эти были небольшие паукоподобные анимункули, которые достаточно часто встречались в Двимерских Руинах. Их часто можно было найти работающими с камнями или другими объектами. Причём злоумышленников они могут атаковать не только при помощи своих конечностей, но ещё и молнией или же выбрасывая ядовитый пар из специального имеющегося у них резервуара.

Так что просчитывая местонахождение скрытых Двимерских Пауков – Джон применил на себя для сокрытия шума [Приглушение]; [Невидимость], чтобы его никто не увидел; [Ускорение], для увеличения своей скорости; а также [Левитацию] для парения в воздухе.

И совершив всё это – он медленно полетел в комнату... вот только сразу же после пересечения дверного проёма – заклинание [Левитации] тут же оказалось отменено, отчего находившийся в воздухе Джон приземлился на пол, к счастью из-за небольшой высоты и работы заклинания практически не издав ни звука.

Его сердце словно вознамерилось выпрыгнуть из груди, и он начал шокировано смотреть по сторонам, но спустя несколько мгновений понял:

...Запретная для полётов зона? Впрочем, что и ожидалось от Лорда Фира... вот только это вносит свои коррективы.

Джон намеревался просто пролететь эту первую секцию, вот только оказывается – это было уже продумано. Затем у него появилась ещё одна идея, и он попытался телепортироваться обратно за пределы комнаты.

...Ага, ожидаемо это также не работает. То есть, если мне понадобится применить свиток для выхода из подземелья – то вначале мне нужно будет убраться из этой комнаты... чудненько.

Это сильно раздражало, но в принципе Джон понимал правила этой игры. Всё же он помнил высказывание Лорда Фира из «TES3: Morrowind»; где он сказал, что любит спорт, а самый любимый его вид спорта – это наблюдать, как кто-то пытается его обокрасть. И хоть Джон не мог утверждать этого наверняка, но это было очень похоже на один из самых тщательно подготовленных и любимых Лордом Фиром этапов.

- «Ну что ж Великий Грандмастер, как скажете... постараюсь развлечь вас в силу своих возможностей...»

Тихо прошептал эти слова Джон, на что сидевший где-то в кресле тёмный эльф с абсолютно седыми волосами усмехнулся, и начал в предвкушении перебирать пальцами. Также за ним стояло сразу пять женщин-данмерок, четыре из которых были сильно похожи на него, а последняя являлась Нуриной. Все они смотрели в туман, на поверхности которого отображалась комната, в которой в данный момент находился Джон.

Но вернёмся к Джону, осматриваясь по сторонам – он пытался обнаружить любое потенциально возможное средство, которое он мог использовать для прохождения этой первой секции невредимым. Вот только единственный обнаруженный им ключ к разгадке заключался в том, что каждая плитка на полу являлась прижимной пластиной, и на каждой имелись различные отметки и числа.

Присмотревшись – через время Джон ошеломлённо расширил глаза:

- «Вот же хрень! Это что, Классики уровня мастера...?»

И это было правдой! Цифры и метки на плитках означали, что это действительно была игра в классики. Причём от этой дороги из плиток отходили специальные ответвления для тех, кто хотел забрать сокровища в первой секции комнаты.

Классики являлись популярной детской игрой, в которой игроки бросали небольшой предмет в пронумерованные треугольники или какие-нибудь расчерченные на земле фигуры, после чего прыгали по ним за этим предметом и выводили его обратно.

Здесь правда не нужно было ничего бросать и выводить, а были лишь сокровища, которые нужно было найти, и малейшая ошибка здесь с очень большой вероятностью обозначала смерть. Причём размер плиток был как раз под среднего взрослого, и они были размечены под каждую ногу, а значит во избежание случайного нажатия – Джон сразу же снял свои ботинки.

Первая плитка требовала левую ступню, как и вторая, третья и так далее до девятой. И поскольку Джону больше ничего не оставалось – он вздохнул и прыгнул.

...Фух, ничего не произошло...

Поскольку к нему ничего не летело и не бежало – Джон почувствовал себя более уверенно. Расстояние от каждой плитки составляло около метра, так что перепрыгнуть из центра одной в центр другой с отметкой под ступню – было не слишком сложно, конечно за исключением того, что требовалась определённая точность. И поскольку на свой рост Джон не жаловался – то в данном случае произошедшие с ним изменения даже скорее сыграли ему на руку.

После девятой плитки с левой ступнёй, десятая уже состояла из двух размещённых рядом плиток с обеими ступнями. Джон уже немного устал, в основном из-за переживаний по поводу того, что может облажаться прямо в самом начале, всё же как он понимал – туда следовало приземлиться одновременно на обе ноги. Так что собрав все свои силы – он оттолкнулся и

одновременно приземлился на обе плитки.

- «Вот же хрень...!»

Вот только эти десятые плитки оказались взаимно соединены словно чаши весов, отчего он с трудом сумел удержать на них равновесие... а с них ведь ему ещё было необходимо прыгнуть и на одиннадцатую.

- «Х... х... х... хрень!»

Но покрывшись испариной – он всё же сумел подловить момент на этих весах, и перепрыгнул на следующую плитку... вот только собираясь приземлиться на неё левой ногой – он неожиданно понял, что слишком привык к предыдущим плиткам, где следовало использовать одну левую ногу, отчего сумел перейти на правую лишь за какую-то наносекунду до катастрофы.

- «Фух, там у меня ещё всё сухо? Отлично, можно работать дальше...»

Чтобы успокоиться, Джону потребовалось целых несколько секунд, после чего он продолжил свой путь к восемнадцатой плитке, где ему вновь пришлось столкнуться с двумя плитками-весами, с которыми в этот раз он уже расправился несколько быстрее. После чего дотянул до двадцатой плитки, и в итоге приземлился на границе между первой и второй секциями, и осмотревшись – невольно скривился.

Его невидимость уже давно пропало, отчего осталось лишь [Приглушение]. И посетовав некоторое время на это про себя – он повернулся лицом ко второй секции.

<http://tl.rulate.ru/book/23272/1190680>