

Доспехи Легиона Бездны известны под многими названиями, Рунические Доспехи, Легионские Пластины, Доспехи Бездны. Насколько я могу судить, 'официальной' терминологии не существует. По крайней мере если кто-то и сделал её в прошлом, то она была потеряна. Вместо этого используются термины, что меняются от региона к региону, или от Легиона к Легиону.

В контексте данного текста я буду использовать термин Доспехи Бездны, так как он больше всего распространён в моём собственном месте размещения.

Записи Легиона с Раскола на удивление надёжны в некоторых областях. К счастью создание доспехов является одной из подобных областей изучения. Пусть другие будут сомневаться в подобном заявлении, Легион был первым из походных организаций поверхности, кто проник вглубь Подземелья. Отчаянно желая выжить, раннее руководство тянулось к каждой ветви, что, как они думали, вытянет их из бушующих течений. Многое из того, что было обнаружено и использовано, сейчас под запретом.

Со временем они узнали, что для выживания просто защищать поверхность было недостаточно. Средства и материалы, необходимые для уничтожения монстров, возможно было обнаружить не там, а в глубинах самого Подземелья. И совмещение нескольких открытий привело к разработке первых доспехов.

Лаписвитай. Живой камень. Твёрже стали, крайне хорошо реагирующий на ману и способный вырасти до желанной формы, материал был идеален для создания оружия и доспехов, что будут хорошо принимать зачарования. В отличие от остальных, Легион никогда не ставил в приоритет использование камня для оружия, вместо этого высоко ценя защитные свойства, включая его в наши доспехи. Использование может быть разнообразным, в зависимости от места, где доспехи были выкованы, однако наиболее распространенным было использование Лаписвитай для формирования грудных пластин, ножных щитков и воротников. Куски живого камня выращиваются до желанной формы и сливаются с металлом методами, о которых я не буду тут распространяться.

Вторым крупным известным открытием было Железо Бездны. Добыть его тяжело, работать с ним невозможно, но этот материал настолько высоко ценился ранним Легионом, что они основали свою центральную крепость поверх единственного известного скопления. Не все наборы Доспехов Бездны сделаны из этого металла, он слишком редок для этого, однако лучшие из них имеют его. Несмотря на невероятную трудность работы с ним, Железо обладает несколькими свойствами, которые ценит Легион. Во-первых, оно неописуемо крепко. Во-вторых, оно в абсурдной степени проводит ману, в то же время будучи устойчивым к магическому урону, я не могу объяснить данное противоречие. В-третьих, было обнаружено, что Железо могло удерживать 'сущность' или 'душу' монстра. Будучи заключённым внутри, существо одалживало часть своей собственной силы и воли металлу, обращая мощь монстра против таких же, как он.

Третьим открытием было крещение, через которое перерождался каждый Легионер, их тела адаптировались к принятию более высокого уровня потока маны, нежели чем у других смертных. Само по себе это не имело значения, однако когда по Легиону распространились и Крещение, и Доспехи Бездны, был разработан метод, при котором одно связывалось с другим. Петля обратной связи, где доспехи подпитывали тело маной через каналы, созданные поглощением жидкой маны, что усиливала Легионера, а затем возвращалась в доспехи, поддерживая активность их зачарований.

Таким образом Легион укрепил свою уже и без того значительную силу и проложил путь для

современных образцов Доспехов. Пусть с веками многое изменилось (типы используемых зачарований, предпочитаемые форма и вид доспехов, схема расположений ядер монстров), три базовых компонента оставались неизменными. Пластины из Живого Камня. Основа из Железа Бездны. Легион с маной в своих венах.

-Выдержка из 'Происхождение Легиона - размышления' под авторством Альбертона, Хранителя Знаний из Лирии.

-----

"Чёрт тебя побери, Вибрант! Не моя вина, что Кринис не захотела пойти поиграть с тобой!"

"Твоя-твоя! Единственная причина, почему она не пошла, в том что она переживает за тебя! Если бы ты не был тем муравьём, что пропадал в ямах, или, или был захвачен в плен, или исчезал с концами и нуждался в помощи других для твоего спасения, или ---"

"ХОРОШО! ЛАДНО!"

[Кринис, иди поиграй с этой дурочкой немного, хорошо?]

"Ура-ура!"

[Хозяин, не уверена, что это хорошая идея. Сейчас действительно не то время...]

[Кринис, мне так надоело её нытьё, я прикажу тебе, если потребуется. Обещаю, что не буду сражаться со вторгнувшимися и отступлю, если они найдут меня, ладно? Просто сходи повеселись]

[... Хорошо. Однако будьте осторожнее! Я буду неподалёку!]

[Ладно, ладно]

Пустота из бесконечных тьмы и страданий слезла с моего панциря и прицепилась к Вибрант, которая продолжала пританцовывать, будто гигантский страшный ребёнок-насекомое. Со своим новым пассажиром на борту энергичный муравей унёсся в Подземелье с развлекающимися на ветру щупальцами Кринис.

НАКОНЕЦ-ТО!

Немного мира и покоя. Не знаю, как она умудряется втиснуть так много слов в такой маленький промежуток времени. Имеется ощущение, будто её топливо никогда не кончается! Я на самом деле думаю, что она мутировала свою феромонную железу для повышения запасов, чтобы ей не приходилось беспокоиться об их истощении! Иначе она никак не могла бы продолжать делать так много того, что она делает.

Не имея больше ту, что загрязняет воздух и приводит к облысению моих антенн своим раздражающим запахом, я наконец могу сконцентрироваться. Я дал пинка своим бездействующим подмозгам и они почти что обиженно вернулись к работе, закручивая воедино конструкцию магии Газа, продвинутую форму базовой конструкции воздуха. Я формирую две одновременно и передаю по одной двум моим маленьким подмозгам, пока центральный подмозг и мой основной разум приступают к работе над ними, сплетая воедино необходимые мне заклинания.

Какая жалость, что Вибрант не затыкалась на достаточно долгое время, чтобы я попробовал этот небольшой трюк на ней. Ну что же, Тини может это понравится.

[Готов, здоровяк?]

Гигантский мышелицый обезьян встряхивает своими плечами, пока представляет мне большой палец вверх одним из своих кулаков, размером с двигатель, пока его лицо искривляет широкая улыбка. Эти два заклинания не так уж и тяжело сплести, как бы, не сравнить с некоторыми другими. В конце концов создание клинка ветра, настолько острого, что разрезает камень, требует не таких уж больших усилий. Первое заклинание прицепилось к Тини (мне понадобилось некоторое время, чтобы додуматься до этого. Инвидия очень помог) и расположилось напротив него. Оно по своей сути разделяет воздух прямо перед ним и заставляет проноситься вдоль его боков.

Второе заклинание действует похожим образом. Оно закрепляется позади Тини и хватается за проходящий вокруг него воздух, а затем ускоряет. Ощущаемый им результат пролетает супер быстро.

[Ну ладно, всё готово! Инвидия, постарайся быть поближе к нему]

[Я сссссскорость]

[Сейчас будешь. НАЧАЛИ!]

И он начал! Рванув, он оставил размытый силуэт самого себя, маленького шара с крылышками, прицепленных к его спине. Это займёт его на некоторое время. Больше уединённого времени для меня, чтобы поработать над моей магией.

[Родство Магии Газа достигло уровня 32]

Юхуу! Отлично! Ещё восемь уровней и я буду готов к слиянию! Уверен, наши вторгнувшиеся дружки будут достаточно спокойными, чтобы ожидать, пока я не достигну этого важного момента...

---

Группа VK (информация о переводах, обратная связь и прочее): <https://vk.com/yrpotria>

<http://tl.rulate.ru/book/26490/1407392>