

Глава 16: Цели для Ловушек

Утка нашла ее комнату Ядра.

Дельта наблюдала, как птица пялится на ее Ядро. Многое в этой утке заставляло Дельту немного поволноваться. Во-первых, у нее была почти нулевая реакция на Франа и Бекона, не считая еще более сердитого криканья. И теперь, Дельта была без понятия, что собиралась делать эта утка.

Какой-то древний ритуал, чтобы вытянуть из нее ману? Дельта надеялась, что нет. Она не хотела, чтобы выяснилось, что эта утка была каким-нибудь злым демоном.

Утка один раз крикнула.

Дельта моргнула на меню.

Призванная Утка № 3981 хотела бы заключить контракт. Максимальное количество контрактов 3, пока не будет сформирован новый этаж. Текущие контракты 2 из 3.

Дельта переводила взгляд между кнопкой “да” и ждущей уткой.

Квисс и Рули ничего не говорили о контрактных монстрах, и было ли нормальным принимать контракт... но, Квисс сам призвал эту утку, ничего же плохого не случится?

Дельта нахмурилась, контрактные монстры казались удачным приобретением, и насколько она понимала, при этом не было никаких минусов, кроме дорогого респавна, конечно.

“Меню? К каким плохим последствиям может привести контракт с монстром?”- спросила Дельта вслух, и дилинькнув, появилось меню.

Контрактные Монстры: Создав контракт с подземельем, монстр получает силу от контракта, не контролируемое подземельем. Также, Контрактные Монстры могут покинуть подземелье, забрав с собой малую часть этой силы. Контрактные Монстры нуждаются в огромном количестве ОП для респавна, и не обязаны выполнять приказы. Ядро Подземелья не может заставить монстра нарушить условия контракта пока тот жив.

Стоит много, не обязан слушаться и Дельта не может заставить его уйти, пока его не прибьют авантюристы. Да, Дельта уже видел все эти проблемы если она пригласит не того кого надо в свое подземелье.

“Мм... конечно, добро пожаловать в подземелье.”- нажала кнопку Дельта. Утка засветилась и начала меняться.

Дельта наблюдала, как ее коричневые перья становятся угольно-черными, а после, утка разок отряхнулась.

“Кря!”- Утка вроде... выглядела счастливей? Дельта смотрела, как та поковыляла в туннель, когда дилинькнуло ее меню.

Темный Селезень: Простая утка с простыми потребностями. Из-за поглощенной перьями магической силы, эта утка может проклинать людей на тяжкие времена, если они ее разозлят.

После этого вопросов только прибавилось. Какое проклятие? И что входит в “тяжкие времена”? Дельта не знала, и надеялась, что не будет никого достаточно глупого, чтобы это проверить. Но все же, теперь у нее была утка, и Дельта знала куда она пошла!

Не на выход, к сожалению, ей казалась, что у этой утки был свой собственный ритм.

Водоем казалось, очень хорошо подходил Темному Селезню, и Дельта быстро сделала небольшое углубление на дальнем краю водоема, чтобы утка могла там гнездиться, или как еще это назвать?

Ей захотелось еще больше улучшить водоем, но Дельта вдохнула, и напомнила себе, что у нее все еще была пустая комната перед Лагерем Гоблинов. Дельта просто не могла себе позволить бесполезно простаивающее место.

Паря обратно, она осматривалась и вспомнила о том, что как-то сказал Квисс.

“Если они живут прямо за той дверью, немного странно, почему они ее не охраняют.”

Это правда, и Дельта почувствовала легкое головокружение, когда опускала пол, но только где-то на полкомнаты. Сформировав склон, и сгладив с той стороны, откуда войдут люди. Дельта взглянула на вход, который был где-то в двух с половиной метрах над землей.

“Я могу опустить вход?” - спросила она, и ее полезное меню ответило.

Понижение подземелья до этого уровня потребует 15 маны, хотите понизить подземелье? Вход не изменит своего местоположения.

Дельта сомневалась, но все же согласилась. Она чуть не упала, когда подземелье начало трясти. Ее ментальная карта не сильно изменилась, но ее чувство окружение получило новую глубину, поскольку первая часть подземелья опустилась, чтобы все дальше этой комнаты было повыше.

Соединения туннелей опускались, пока не достигли уровня самой низкой части ее комнаты.

“Первый шаг сделан.” - кивнула Дельта и обернулась к вершине холма, где ожидал выход для вошедших людей.

“Меню, скажи мне, сколько маны стоит деревянная сторожевая башня гоблинов!” - попросила Дельта, мысленно дернувшись, увидев цену.

Шаткая Деревянная Детская Башня: Башня, которая больше подходит для детских игр, чем настоящей защиты. Слегка заостренные сверху колья могут немного поранить. Необходимо нормальное исследование и затраты для получения настоящих гоблинских укреплений: 10 Маны.

Каждая башня достигала чуть больше двух метров, что объясняло стоимость, а еще добавляя высоту склона...

Получились довольно-таки неплохие башни для ее гобов, они не были сложными, и Дельта могла с легкостью их заменить. Она знала, что у людей не уйдет много времени, чтобы просто вбежать на склон и сразится уже там, так что ей нужно было как-то замедлить группу авантюристов.

Проверив что ее новый друг Ковылюн, Темный Селезень, был в порядке, и щелкнув по да в появившемся меню, соглашаясь с его новым именем, Дельта открыла свое меню рассматривая свои варианты.

Было кое-что, что она могла купить, сделав эту комнату немного сложнее.

Липкая Напольная Панель: квадратная панель, размером около 1x1 метра. Магия в этой ловушке заставляет наступившего на нее... прилипнуть к поверхности словно мед.

Тихонько про себя жужжа, Дельта купила ее. Больше ловушек для подземелья, больше раздражения для авантюристов! Каждая ловушка стоила всего 1 ману, и это было хорошо, потому как у Дельты ее было маловато, всего 18.

Ее меню зажужжало, и Дельта в удивлении смотрела на меню покупки ловушек, поскольку в нем появилась новая ловушка.

Скользящая Ловушка разблокирована из-за наличия Липкой Ловушки и Чернил.

Скользящая Ловушка: Благодаря определенной субстанции, поверхность становится гладкой, если на нее наступить, нога соскальзывает, или в случае если это происходит на холме... соскальзывает вниз. Подземелью это может показаться полезным, если... в комнатах есть склоны. 10 ОП.

"Меню, а ты у нас тот еще выдумщик."- усмехнулась Дельта, и немного дилинькнув, меню исчезло.

Дельта осмотрела комнату, и уже представляла, как она ставит три липких ловушки вдоль склона... и три скользящих ловушки над ними... но не слишком близко.

Может быть, еще волчью яму снизу, если они смогут избежать липкой ловушки? Да! Дельта так и видела, как обычное восхождение на склон станет для людей проблемой, а еще добавляя Хоба или Гоба с их новыми каменными боеприпасами...

Дельта почувствовала себя злодеем в своей не смертельной комнате. Ну... Если только камень не попадет кому-то в глаз, тогда это будет немного опасно, но это было всем что могла сделать Дельта со своими ограничениями. Это не ее ошибка, если кто-то будет паяться на гоблинов, кидающихся камнями, или не потрудится одеть шлем!

... Она вообще не виновата.

И так как она не виновата в том, что может случиться... Дельта спокойно спросила меню о создании повязок на глаз в качестве награды за прохождение комнаты или чего-нибудь похожего.

Добавить второй этаж подземелья: 200 ОП

Именно на это, Дельта старалась не паяться слишком сильно, после завершения комнаты Босса. Она не хотела рассматривать этот вариант до тех пор, пока на ее первом этаже не

появится немного говядины... Но даже потом, она не была слишком в этом уверена, пока к ней не зайдут Рули и Квисс.

Что ей делать со вторым этажом? В прошлом, Дельта могла бы представить только еще больше крови и смертей, но сейчас... думая обо всем этом пространстве, где она могла бросить людям вызов, пригласить их собрать хорошие материалы или просто расслабиться в какой-нибудь безопасной комнате, пока они будут ловить рыбу, дремать, ставить на крысиные бега или... еще что-то.

Вот только, чем лучше она управлялась со своим меню, тем больше она находила разных вещей, с которыми ей хотелось поиграть на первом этаже, а для этого нужно было ОП.

Дельта чувствовала знакомое раздражение в управлении ресурсами и временем. Ей это нравилось, но она была нетерпеливой. Возвращаясь в те хорошие старые деньки, она использовала бы чит на деньги, чтобы можно было спокойно строить. Но когда доходило до ачивок, ей приходилось играть честно...

Решившись, Дельта принялась за дело. Другой этаж, даже пустой, предлагал больше пространства для исследования людям, больше вещей, на которые они могли потратить свое время. Да, она не получила бы ОП за то, что люди просто будут шататься здесь, но если бы они потеряли что-то, или принесли дань, то вместе с походами ее гоблинов у нее было бы достаточно времени для сбора вещей и увеличения ОП.

И то, что ей сейчас было нужно... это, единственное чего она и боится. Авантюристы.

Дельта могла быть чистым и невинным подземельем прямо как она и хотела, но без всякого движения, Дельта так и застрянет, поедая грибы и камни.

Пока она не получит больше маны, она решила не покупать ловушки для своей "Комнаты Форты". Вместо этого, Дельта хотела сделать кое-что, выказать свое мнение насчет всей этой "Подземелья — это обитель смерти" мысли.

Так что, она направилась ко входу, и уставилась на две голых стены на которых мерцали два факела.

"Меню, я хочу сделать указатель, и повесить его на стену."- потребовала Дельта, и меню появилось.

Дрянной Указатель добавлен в меню! 2 маны за 10 слов.

Дельте это показалось хорошей сделкой, и она купила два. По одному на стену.

Желаете добавить текст на указатель?

Дельта улыбнулась и нажала да. Ей всего лишь нужно было слов 10 или около того.

В будущем, все кто войдут в Подземелье Грибов и Пацифизма Дуренса, столкнутся с этими двумя указателями. Со временем, материал и качество изменятся, но слова в основном

останутся неизменны.

На доске с лева было написано следующее.

“Те, кто входит, пожалуйста, скажите “Сдаюсь” чтобы покинуть подземелье живым.”

Это возможно, было самым странным из когда-либо позволенного подземельем. Для подземелья, смерть была подарком. И чтобы одно из них позволило ускользнуть этой сладкой силе, оно должно обладать по-настоящему чистой душой, или замышлять что-то темное и опасное. Люди обсуждали это годами.

Вторая доска была короче, и под ней была простая коробка.

“Пожалуйста, оставляйте пожертвования, чтобы я могла расти и быть полезной!”

Это был ответ подземелья на сохраненную жизнь. Чтобы войти в это подземелье, нужно вывернув карманы, расстаться с хламом или святым судьбоносным объектом. Всему были рады. Тех же, кто воровал из этой коробки, запоминали. И их часто отслеживал неофициальный страж.

Возможно, самым известным в этих указателях было то, что несмотря на то как часто кто-либо их высмеивал, относились к ним все серьезно.

Но сначала... прежде чем что-либо из этого стало важным. Были пауки.

Много пауков.

<http://tl.rulate.ru/book/12191/261977>