

Комната, в которой находились три моих тела, была скудна на декорации. Внутри почти полностью отсутствовала мебель и какие либо обои. А то что было, представляло собой пару грубо сделанных кроватей и стол с четырьмя табуретами. На более продвинутую обстановку у меня не хватило ни времени, ни навыков. И это было довольно печально. Спать и сидеть на моих поделках - сущая мука.

Только я закончил с созданием нового монстра, как оказалось, что число собственноручно настроенных существ не может быть больше двух на уровень. Вот так у меня и остался единственный слот под нового монстра. А если я захочу повысить видовое разнообразие тварей, мне придётся использовать стандартные шаблоны. А они, надо сказать, тот ещё отстой. Но будто этого было мало, так ещё и монстров с более поздних уровней нельзя использовать на ранних. В итоге как только я настрою этот уровень, так он в развитии и остановится. Хорошо хоть, что ранних монстров можно пихать на поздние уровни. С приростом сил и улучшением снаряжения, естественно. Не таким сильным, как у существ, созданных под конкретно новый уровень, но по сравнению с версией нижних уровней - небо и земля. Думаю, что это какой-то вид ограничений, чтобы твари из лабиринтов не могли вырваться во внешний мир и поубивать там всех разумных. Разумное предостережение.

Несколько часов назад, я отправил одно из своих тел препарировать нового монстра, чтобы узнать его свойства. Довольно познавательно получилось. Не знал, что в этом мире слизь горит. Выяснилась ещё одна неприятная вещь. Подземелье принимает три моих тела за вторженцев и если они выходят из комнаты с сердцем, то пытается уничтожить их. И эту функцию никак не отключить, она словно прошита внутрь этого кристалла. Хорошо хоть отдельным монстрам можно было запрещать атаку. Так и стояли они болванчиками, пока я их убивал.

Всё испортил обычный человек. Нарвался на одного из первых слизней, которого я отправил копать руду. Так и пришлось, отрываясь от дел, спасать неудачника. Ускорять свои планы по внешнему миру в срочной спешке было очень трудно. Не удалось досконально понять силу и степень разумности монстров. Да и просто поиграться не удалось.

Сам контакт, как я полагаю, был успешен. Из неожиданных моментов была только неприязнь к свободным искателям. Меня никто не оскорблял, не пытался выбить дурь, но неприязненные взгляды мелькали то тут, то там. Это немного мешало и сбивало с толку.

— Уж не отвратительны ли они, сестра? — внезапно спросила одно из моих тел.

Нет, оно не смогло в один момент обрести свободу воли и интеллект. Мне просто стало скучно и я начал вести такие разговоры сам с собой. Каким-то образом это успокаивало меня и приводило в порядок моё настроение.

— Мерзкие как свиньи, купающиеся в помоях.

Странно, да?

— Ненавистные, полностью бесполезные отбросы! Да как они смеют смотреть своими глазами на сестрицу?!

О, меня увели в небольшое служебное помещение для разговора. Это довольно интересно. Говорят, что уже отправили гонца с письмом о новом подземелье. И они хотят, чтобы я зарегистрировался как член местного отделения. Обещают что-то. Неплохая возможность для легализации, теперь у меня будут хоть какие-то местные документы. А мастер отделения продолжает вещать. Агитирует что-ли? Довольно глупое и бесполезное занятие, но послушать можно, это всё-равно информация о мире.

После появления подземелья город получит вторую жизнь? Ожидаемо, но эта информация тоже полезна. Как подтверждение теории.

После посещения подземелья человеком, я узнал требования для постройки нового этажа. Нужно, чтобы босс этажа был побеждён минимум один раз, тогда мне откроется слот под второй уровень. Но подготовить его можно и заранее. Также, из справочной информации я понял, что система подземелий создавалась в помощь людям. Чтобы ускорить их развитие. Но видимо, что в какой-то момент что-то пошло не так и она перестала работать как должна.

— Сестрица, кажется, что к нам направляют инспекцию. Как интересно~

Кхм, как-то само по себе вырвалось. Направленная в подземелье группа не была очень большой. Но состояла из не самых слабых людей этого отделения. Всего пять человек, ну и я. Состав был не самым примечательным. Знакомый с переломанными рёбрами и четвёрка пьянчуг из гильдейского бара. Ну эти хотя бы знают с какой стороны держать меч.

Пока они идут, у меня есть возможность подготовить пару сюрпризов к их встрече. Маны у меня поднакопилось, да и возможность конвертации материи если что спасёт. Потери будут жуткими, но на крайний случай самое то.

Монстров поставлю с небольшим запасом. На главный проход сразу две группы, но не объединяем их в одну большую. В боковые проходы запускаю одиночек. Часть я заставляю замаскироваться, часть отправляю махать кирками. Больше пространства - больше монстров!

Вот они уже и пришли. Смотрят в центральный проход. Ну да, там много монстров, а вы что, боитесь? Ну и ладно, тогда идите по обходным путям, там их поменьше. Надеюсь хоть тогда вы не струсите. Испытать слизней-шахтеров в боевой обстановке против превосходящей силы будет интересным опытом.

А не вывести во внешний мир ещё одно тело? А то как-то неудобно получается. Два тела работают, а два просто отдыхают. А так у меня будет целых два разведчика во внешнем мире и тело для исследований подземелья в самом подземелье. Хранителем с монстрами не подерешься. Они от слабого тычка рассыпаются. Что-то вроде продажи юнита с частичным возвратом маны обратно.

Чтобы отвести от себя подозрения, следует сделать легенду и обеспечить ещё вещественными доказательствами. Что-то вроде декораций... Надо спросить об этом у кристалла.

— Ядро, есть ли возможность создания отдельных предметов и их обломков?

Запрос проанализирован. Это возможно.

— Тогда, открой мне меню с созданием всего этого.

Выполняю. Меню декорирования подземелья открыто. Вам доступны следующие типы декораций: природное, лагерь, грубое дерево(нов.) Выберите тип и внешний вид предметов-декораций.

— Лагерь, спальный мешок и костёр. Разместить на безопасном расстоянии друг от друга. Костёр прогорел.

Выполнено. Добавлено 2 декорации. Добавить что-нибудь ещё?

— Нет, больше ничего не нужно.

Ну вот, приготовления закончены, осталось только доставить действующее лицо в нужное место. Да и приодеться не помешает. Будет обидно проколоться на этом.

— Ядро, создай комплект снаряжения под этого человека. — я указал на сидящее в уголке тело. — Внеси поправки в предыдущий набор, увеличь число пластин на слабых местах. Создай простой одноручный меч из железа.

Принято. Стоимость 45 маны. Создать предметы?

— Да, создавай уже. Ты хуже винды, честное слово. На каждое действие требуешь миллиард подтверждений.

Неприятная вещь, честное слово. Если она и дальше будет таким заниматься, то я просто сойду с ума... В смысле ещё дальше сойду.

Пока я занимался мысленным осуждением тупости кристалла. Тело, для которого предназначалась одежда, уже успело переодеться. Да, могу умею практикую. Теперь мне осталось только довести его до нужного места и разместить там в ожидании.

А в это же время, группа исследователей уже увидела первых монстров. Не риснули они идти по центральному проходу, как ожидалось сунулись в боковой. С одинокими монстрами они должны справиться очень быстро, не такие уж они и сильные. Вот и первые враги подоспели.

Люди вступили в сражение и начали активно теснить одиночного слизня. Ни одному его удару не удалось попасть по юрким людям, они были слишком ловки для слизня-силача. Слишком велика разница в силах.

С одним слизнем покончено, но на поле боя появляется его собрат! Он пытается отомстить за своего павшего товарища, беспорядочно махая киркой из стороны в сторону. Но к его неудаче, его постигает точно такая же участь, как и предыдущего. Интересно, что убийство монстров людьми даёт мне количество маны немного большее стоимости монстра. Сразу вырисовываются планы с заваливанием противника горами мяса, но тут меня ждёт облом. В определённой области вокруг людей невозможно воплотить существо. А в ещё большей области действует кулдаун на это же воплощение. Очередная защита для дурака.

Ну, думаю я смогу разобраться во всем этом позже. А пока нужно начинать наше импровизированное выступление...

Ромеро

Черт... ребра до сих пор болят, а меня уже потащили на вылазку. Мол, нужно подтвердить, что это действительно подземелье, а не просто кучка монстров забралась в эту шахту. Ага, конечно. Особенно после того как ты объявил о появлении подземелья на всё отделение.

Нет, я знаю, что первый лут с босса всегда самый лучший, но неужели старик польстился на него? Или есть ещё какая-то причина? В любом случае гадать смысла нет. Хорошо хоть зелье исцеления дали. Слабое правда, но и его хватит, чтобы срастить трещины в костях. Да и дорогое это зелье. Даже у лучших исследователей его не бывает по несколько недель. Наверное выдали как награду за нахождение. А так хотелось чего-то более денежного...

Краем глаза я заметил почти незаметное движение. Кто-то прошел сбоку. Нужно предупредить об этом группу.

— Сестрёнка! — с громким криком на Сану пригнула похожая на неё девушка. — Почему ты ушла не предупредив меня?! Ты знаешь как я волновалась?

Смотря на эту сцену, я сразу поверил в то, что они родственники. Ведь помимо схожей внешности, они действовали как-то неуловимо похоже. Хотя мне это могло и привидеться.

— Извини-извини. Я совершенно забыла про тебя. — немного растерянно произнесла Сана.

Вторая девушка на слова своей сестры только скорчила недовольную гримасу. Видно, что это ей не впервой. Нелегко, наверное, жить с таким родственником. Хотя это определённо весело.

<http://tl.rulate.ru/book/23715/491990>