

Время текло полноводной рекой. Прошла уже неделя с момента создания сундуков с сокровищами, интерес к подземелью со стороны людей возрос многократно. Каждый день мне начислялись очки за прохождения. И вот наконец, я смог купить нужные мне технологии.

Лидерство общего уровня, состоящее из управления малыми отрядами и начальной дисциплиной и магазинные арбалеты. Благодаря этим вещам, я смог наконец придать будущему юниту нужный мне вид. Точнее отряду юнитов.

Слизень-солдат

Портировано с уровня 1.

Обычный солдат, который вынужден охранять покой мирных шахтеров. Умеренно сильный, умеренно ловкий, чрезвычайно глупый.

Экипировка: Стальной меч, кожаный доспех.

После получения определенного количества очков, комментарии интерфейса изменились. Стали более живыми. И да, ограничение по два новых монстра на уровень я не убрал, так что пришлось изворачиваться и делать небольшие сторожки на этаже с шахтёрами. Так что, этот слизень не очень впечатляет, но вот другие...

Слизень-разведчик

Существо с уровня 2

Ловкий и скрытный разведчик, чрезвычайно слаб в ближнем бою, но на дистанции проявляет свои лучшие качества. Может организовывать засады и объединяться в группы с другими типами юнитов.

Экипировка: стальной магазинный арбалет, кинжал, тканевый балахон.

Слизень-воин

Существо с уровня 2

Могучий воин, разящий врагов в ближнем и дальнем бою. Для слизня, он обладает отличным умом. Может применять тактические уловки, может использовать преимущества юнитов в бою, может искать слабые места.

Экипировка: стальной двуручный меч, стальной арбалет, простой стальной доспех.

Эти двое получились очень сильными. Слишком сильными. Но это только на первый взгляд. Система не заостряла внимание на недостатках, обойдясь только упоминаниями о слабостях. Но они были. Достаточно было понять существо, оценить его, как бой с ним не будет представлять сложности. Так например, у разведчика была просто чудовищно медленная скорость перезарядки, во время которой, он не может отвлечься. До первого удара, конечно. Но он же слаб в ближнем бою, помните? А у противника будет время получше прицелиться...

Воин же просто медлителен и после десятка ударов ему требуется несколько секунд на перерыв, охладить ядро. И этого времени вполне хватает, чтобы повредить броню. И хоть его нельзя убить за один удар, как разведчика, но против умелого противника он очень слаб.

Остальные изменения не столь интересны или обширны, чтобы о них волноваться. Гораздо интереснее был новый пункт в меню исследований. Он обещал усилить меня в два раза.

Параллельная планировка уровней.

Позволяет строить одновременно подземные и надземные этажи. Монстры с этажей одного номера могут быть использованы в подземных и надземных этажах. Пул монстров увеличивается в 2 раза.

Требования: создать надземный уровень первым улучшением, 1000 очков прохождения.

Ограничения: количество уровней надземных и подземных этажей одинаковы.

Без подлянки, конечно не обошлось, но это всё равно хороший бонус. Гора у меня высокая, если я не буду задирать потолки, то около пятидесяти уровней построить смогу. А дальше у меня уже будет хватать очков на следующий вариант.

Вторжение:

Вы и ваши создания больше не ограничены в перемещениях! Вы свободны в своих целях. Хотите убивать, сжигать города? Делайте! Хотите построить цивилизацию и торговать? Без проблем! А совместить? И это тоже можно!

Требования: невозможность расширить подземелье, 100'000'000'000 очков прохождения.

Ограничения: нет.

За отсутствие рамок приходится дорого платить. Оба требования очень сложные к выполнению. А с обычной планировкой подземелья и вовсе невыполнимые. Они не могут не расти вниз. И поэтому попадают в ловушку. Благодаря магии они могут строить почти неограниченное количество этажей и просто не могут выполнить первое требование.

До этого момента придется попотеть. Но ничего страшного, думаю, что я справлюсь. А пока...

— Ядро, подготовь новый уровень для приёма гостей! И сундуки расставить не забудь.

Ромеро, решивший прервать свой отдых ради денег

Пригнувшись, я обходил стороной группу разномастных врагов. Помимо, уже ставших

привычными, шахтеров в этой группе имелись какие-то солдаты. Вооружены ржавыми одноручными мечами, судя по всему из стали. Мечи правда туповаты, но это не мешает им сделать в тебе пару рваных ран.

Новые монстры появились недавно. Около дня назад. Многие сразу догадались, что это значит. Подземелье расширилось. Появились новые проходы, а значит, что где-то, возможно, есть проход на второй этаж.

Во многих подземельях лестницы на следующие этажи стоят около комнаты босса. В этом случае было не так. Это проверили в первую очередь. Началась новая гонка.

Вот и я присоединился. Больно уж мне хотелось получить деньги из призового фонда. А там их, к слову, скопилось не мало.

Вглядываясь в темноту, я искал любые следы, которые могли указать на местонахождение лестницы. Мне было очень страшно. Большое количество монстров оставалось за спиной.

Обернувшись на очередной шорох, я уловил какую-то странность в ближайшей стене. Подкравшись поближе я начал рассматривать это место подробнее.

Стена была покрыта небольшими трещинам, появившимся от многократных несильных ударов. Собравшись с духом, я протаранил её своим телом. Сталкиваясь друг с другом, гремели камни, некогда бывшие стеной. За этой, почти иллюзорной, преградой и нашлась искомая лестница.

“Хуже не будет”. Подумал я. И решительным шагом поднялся наверх. То что подземелье растёт вверх, а не вниз меня не удивило. Я читал о таких случаях. Да, они были редки, но они были. Поэтому меня ничего не смутило в этой детали.

Когда я оказался на втором этаже, я услышал странный тихий шорох. Он бы прошел незамеченным, будь я чуть более расслаблен. Я напрягся ещё сильнее. Пальцы с хрустом сжимали рукоять одноручного меча, подаренного мастером гильдии.

Внезапно предчувствие завопило об опасности и я сразу же пригнулся. Очень вовремя. Я проскочил буквально в миллиметре от неминуемой гибели. Рывком поднявшись на ноги, мне пришлось снова уклоняться от выстрела. Враг слишком быстро перезаряжался.

Мои ладони сильно вспотели. Я начал сильно волноваться. А что, если в следующий раз я не успею уклониться?

Панические мысли ушли в тот же миг, как и появились. Мой взгляд уловил фигуру со странным стрелковым устройством в руках. Не долго думая я сделал быстрый рывок в его сторону. Не думаю, что смогу сблизиться на расстояние удара мечом, но хоть не дам ему прицельно стрелять.

Последующие за моим манёвром, два выстрела были промахами, не прошедшими даже близко от меня. Ухмыльнувшись, я сделал первое, что пришло мне в голову.

— Ну что, погань, не такая ты уж и меткая, а?! — глупо ухмыляясь прокричал я.

На моё удивление, монстр отбросил своё оружие и выхватив небольшой нож напал на меня. Его удары были сильно похожи на таковые у шахтёров с первого этажа - размахистые и очень предсказуемые. Что, впрочем, играло мне на руку.

Толкнув его в грудь, я стал прощупывать его доспех на предмет слабых мест. Быстрые удары моего меча падали на разные части его тела, почти не вредя ему. Это было довольно странно, но познавательно. Почти тепличные условия, словно дерусь с манекеном.

Невольно я начал немного расслабляться. Всё меньше и меньше внимания уделялись схватке, тем не менее я продолжал вести в этом бою. От этого боя я даже не уставал! Тем страшнее был удар, который я не смог предвидеть. Запомнив, как я защищаюсь от его атак, слизень нанёс такой удар, что я просто не смог его заблокировать.

Глубокая рваная рана красным пятном начала растекаться по моей одежде. Я был слишком самоуверен и в тоже время легкомысленен, что не надел в этот поход брони. Сознание начало уплывать. Появилось странное ощущение размытости.

Подняв руку, чтобы прижать рану, я заметил откинутый врагом арбалет. Он был не слишком далеко, даже близко. Это было бы удачей, если бы я сейчас не истекал кровью так сильно. Но если смогу отомстить...

Дотянувшись до арбалета, я навёл его примерно на живот и нажал спусковой крючок. Арбалетный болт с силой полетел в монстра. Голова закружилась ещё сильнее. Пока сознание угасало, я смог увидеть как слизень схватился место попадания рукой. Похоже на это всё...

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: перевод редактируется

<http://tl.rulate.ru/book/23715/499500>