Вернувшись в свою комнату, я обнаружил, что Терры нет. Скорее всего она ушла навестить либо Ориви, либо Удону. Так как комната была пуста, я отправился к своему компьютерному столу. К нему был прислонён мой личный меч, который я тут же поместил в бездонную сумку, после чего занялся проверкой происходящего в мире.

Посмотрев на время мира, я увидел, что с момента, как я смотрел последний раз, с ускоренным временем прошло примерно двадцать лет. Поэтому я решил посмотреть на то, как обстоят дела у гномов с момента открытия алкоголя. У меня было ощущение, что это будет очень интересное зрелище, поэтому я воспользовался трюком, которому меня научила Терра, чтобы быстро просмотреть события приведшие к этому.

После обнаружения "эликсира", как его назвали гномы, Хребет Короны претерпел шокирующие изменения. Теперь кузнецы уже не были единственным высокоуважаемым классом. Вместо этого, со всем этим необычным развитием событий, класс шеф-повара начал привлекать всё больше и больше внимания. А всё потому, что им было легче определить и повторить эффекты эликсира.

На самом деле, после объяснений Хоршафта о том, как он создал изначальный продукт, они уже имели стабильные поставки эликсира. Но проблема была в том, что эликсир не действовал на всех одинаково. Те, у кого были специфичные классы: воины, шахтёры, стражники, кожевенники и берсерки, узнали, что они не могут насладиться такими же эффектами этого напитка, как и другие. И это стало очень важно проблемой, потому что именно про них можно было сказать, что им больше всего необходима возможность облегчить боль и усталость во всём теле.

И вот тут в дело вступили шеф-повары. После изучения изначальной смеси, они начали работать с травниками и алхимиками, в попытке создать нечто посильнее. Нечто такое, что сможет облегчить боли даже самых величайших шахтёров. Они постоянно ставили эксперименты, но не могли получить ничего достаточно сильного. Так прошло два года.

После двух лет изучения, они создали тоник, который мог дать такое же облегчение стражникам и шахтёрам, каким наслаждались обычные граждане. Они назвали своё творение "огнебрызг" потому что когда они представили своё творение в кузнице, напиток воспламенился от попадания в него искры.

Однако, создание огнебрызга привело к другой проблеме. Хоть он и влиял на тех, кто не мог насладиться прелестями эликсира, но на тех, кто имел более слабое строение, он влиял гораздо сильнее. Когда шеф-повар выпил стакан огнебрызга в качестве эксперимента, позже ему рассказали о том, что он стоял голым возле своей пещеры и кричал о великолепии своего творения.

Дальнейшие исследования показали, что способность огнебрызга облегчать боль и тревоги была слишком эффектна. Потому что более слабые гномы просто терялись от этого. Под его влиянием они моли действовать так, как даже и не мечтали в обычном состоянии. Некоторые становились жестокими, некоторые впадали в отчаяние, но большинство из них испытывало такую радость, которую они никогда прежде не знали, пока не выпили огнебрызга.

И эти гномы продолжали испытывать эту радость снова и снова, в итоге поглощая напиток быстрее, чем шеф-повара могли его приготовить. Однако, это привело к очередной проблеме. Теперь, те стражники и шахтёры, которые хотели только насладиться более простыми

радостями эликсира, могли лишь наблюдать с завистью за гномами, которые терялись в удовольствии от огнебрызга.

И поэтому шеф-повара снова принялись за работу. В этот раз, они пошли так далеко, что им пришлось заняться торговлей с другими королевствами гномов, давая им более слабый эликсир в обмен на травы, которые, по их предположениям, могли дать более сильный эффект. И из-за этой торговли, все три королевства гномов познакомились с эликсиром.

Поиски напитка, который будет более мощным, чем огнебрызг продлились ещё около десяти лет, что привело к депрессивному состоянию многих шахтёров и стражников. Но, наконец, подходящий продукт был создан. К тому времени даже огнебрызг был представлен королевствам холмов и равнин. Этот новый напиток был известен как "отключка", так как в силу его эффективности, более слабые гномы просто сразу отрубались.

Отключка разошлась по Хребту Короны, а потом и по всему Королевству Железного Гнома всего за одну ночь. Наконец, различные стражники и шахтёры могли насладиться такими же эффектами, что были у огнебрызга, и могли теперь присоединиться к регулярным празднованиям. А что касается эффекта отключки на обычных гномов... они их просто не интересовали. Хотя некоторым всё же было интересно, но не до такой степени, что они были готовы ждать весь долгий процесс производства нового напитка.

По крайней мере, так было в Королевстве Железного Гнома. Что касается Холмистого Гнома, у них была другая проблема. Большинство их закалённых воинов, которые работали в качестве стражников в крупных городах, сражаясь против различных монстров, едва ли могли почувствовать эффект этого нового напитка отключки. И хотя они были лишь малой частью населения, они были не менее важны, так как несли ответственность за всеобщую безопасность.

И поэтому, снова начались исследования, но в этот раз уже в Королевстве Холмистого Гнома. Они искали идеальный напиток, который вырубит даже самого крепкого гнома.

- Погодите-ка, так что же, они теперь стали ярыми алкоголиками? Что это за бесконечная спираль пьянок? - спросил я сам себя с недоверием.

Чисто из любопытства я решил проверить города людей и зооморфов. Терра говорила, что они начали производство алкоголя задолго до гномов, поэтому мне стало интересно, появились ли у них схожие проблемы.

Я обнаружил, что эта одержимость возникла только у гномов. Хоть люди и зооморфы и производили этот алкоголь массово, они не относились к нему с такой же страстью. Люди использовали его просто как обычный напиток, а зооморфы наслаждались им во времена фестивалей. Если сравнивать их с гномами, которые практически сделали из создания алкоголя религию, зооморфы лишь слегка употребляли.

Может, мне стоит перемотать ещё немного вперёд. Подумал я. Однако, был ещё один вопрос, который я хотел решить, прежде чем запущу дальнейшую перемотку.

Достав свою удобную бумагу для сообщений, я написал Рион. Как думаешь, мы можем себе позволить купить следующий уровень монстров, или даже два? До сих пор мы использовали только первые три уровня монстров, и, насколько я помню, там их было не меньше десяти.

Вскоре, я увидел как ответ сам появляется на бумаге. А какой у нас там баланс? Это напомнило мне о том, что я некоторое время не проверял появление новых достижений или выплат авторских отчислений. Я видел, что в углу экрана мигал огонёк, говорящий о том, что меня ожидают новые оповещения. Часть меня боялась открывать их, так как меня наверняка ждёт целый поток всплывающих окон. Но, я должен выстоять!

Я кликнул по иконке и увидел, как мой экран замигал от постоянно всплывающих одно за другим окошек. Некоторые оповещали меня о том, что я получил авторские отчисления за вещи, которые я выкладывал на рынок, а остальные были либо достижениями, либо технологическими продвижениями. Я поспешно закрывал любые малоинтересные окна, те что гласили нечто вроде "такой-то и такой-то купили то-то и то-то, ваши авторские отчисления - столько-то". Вот не нужно было мне смотреть на все индивидуальные оповещения об этом.

В итоге, у меня осталась кучка достижений и технологических улучшений. Большинство достижений лишь давали очки, поэтому я быстро пролистал их. Но было и то, что привлекло моё внимание.

Поздравляем! Земля заработала достижение!

За то, что ваша цивилизация достигла Металлического Века, ваш мир заработал достижение Выкован в Огне. +15 очков

Полагаю, гномов, наконец-то, сочли достаточными для этого продвижения. Либо это, либо это сообщение дожидалось меня довольно долго. Подумал я, прежде чем заметить другое схожее сообщение.

Поздравляем! Земля заработала достижение!

За то, что ваша цивилизация достигла Века Арканума, ваш мир заработал достижение Изобретатель Заклинаний. +15 очков

Предположу, что это эльфы. Подумал я и кивнул. После этого я открыл окно технологических продвижений. В этот раз список был слишком длинным, чтобы я уделил внимание всему. Похоже, что у различных цивилизаций внезапно начался технологический рост. Несколько заметных продвижений было у двух рас, которые достигли второго уровня лодок, а также несколько строчек с "Документированием Истории 1".

Отодвинув всё это в сторону, я подождал, пока очки добавились к тому, что у меня и так уже было на балансе, прежде чем написать число для Рион. 2283. И как вообще у Хранителя могут закончиться очки? Разве что только он будет постоянно покупать новые и новые миры?

Ну, наверное, только именно поэтому. Всё-таки, чем больше миров, тем больше боевой силы и больше шансов на выживание в Играх Хранителей. Конечно, для нового Хранителя вроде меня, очки, кажется, добавляются быстрее, чем я могу их потратить.

Тогда мы можем позволить себе ещё два уровня. Ответила Рион спустя какое-то время. Приняв это во внимание, я потратил шестьсот очков на следующие два уровня монстров, и в то же самое время понял, что это были за монстры. Изначально, я думал, что монстры - это просто враждебные существа, а животные - это просто все остальные.

Однако, на этих уровнях монстров, я смог понять истинную разницу. Животные были существами, которые не имели способности обладать каким-либо типом энергии, вроде ци или маны. Монстры же, с другой стороны, имели подобный потенциал. Это давало им явно преимущество над животными того же уровня, что и они.

Соответственно, более высокие уровни монстров увеличивают их сложность и количество их способностей. И хотя третий уровень монстров был первым, на котором начали появляться монстры, способные использовать магию, были также и различные монстры из первых двух уровней, которые могли быть натренированны на использование ци или маны. Вероятно, именно поэтому разница в цене между вторым и третьим уровнем была не сильно велика. Однако, с третьего до четвёртого и с четвёртого до пятого уровней цена удваивалась.

На четвёртом уровне, в списке были монстры, способные использовать более развитые способности, вроде создание реальных заклинаний. На пятом уровне, монстры могли использовать несколько типов энергии, а некоторые даже могли использовать смешанные энергии. Мне стало интересно, какие виды существ могут теперь появиться в моём мире.

После покупки двух уровней монстров, я решил сделать ещё одни большой скачок вперёд. В этот раз... двести лет должно хватить для различных продвижений. Конечно же, я добавил все обычные тревожные оповещения, чтобы они предупредили меня о надвигающейся катастрофе, поэтому мне не нужно было беспокоиться.

После этой перемотки... с инкарнациями всех богинь будет покончено, не считая той, что была у Рион. В то же время, учитывая их скорость развития, я смогу провести некоторое время внизу, в мире смертных. Я закрыл глаза в ожидании, а потом повернулся и посмотрел на свою кровать.

Как давно я вообще спал? Тихо задал я себе вопрос, задумавшись. Если подумать, то я не спал с тех пор, как началась война между кентаврами и полуросликами. А это значит, что я не спал уже семь дней подряд. После этого внезапного осознания, всё время бодрствования словно навалилось на меня разом.

Ладно... Пока мир движется вперёд, я могу поспать немного. А затем, наверное, спущусь ненадолго вниз и посмотрю вблизи, как там дела.

http://tl.rulate.ru/book/3120/342091