

Глава 18

Трактир “Пьяный Делвер”, колония Фенок, остров Медея

Четыре дня спустя

Хейтем Лайнус гневно зарычал и с размаху стукнул кувшином с пивом по столу. Сегодня они в третий раз вошли в подземелье и во второй раз были вынуждены сбежать из боя со стражем этажа. Разочарованные, они зашли в одну из трех таверн в маленьком городке на острове, планируя выпустить таким образом немного пара.

- Наш отряд слишком мал, - наконец произнес он. Бертрам и Фласа оторвали глаза от своих кружек, когда услышали его слова, но по гримасам на их лицах было ясно, что они согласны с этим.

- Там слишком много монстров, чтобы мы могли легко справиться с этим, особенно под водой, - добавила Фласа. - Если бы там был только Страж, то бой закончился бы быстро. Я думаю, все дело именно в числе противников, - тише закончила она.

Бертрам взял слово следующим, и задумчивое выражение смотрелось чудным на его обычно беззаботном лице.

- Интересно, - начал он. - Подземелье специально создает столько монстров, чтобы мы не могли зайти на третий этаж? Это должно серьезно истощать его ману, ведь ему нужно создавать их довольно часто.

Хейтем задумчиво хмыкнул.

- Я бы сказал тоже самое и о первом этаже, - в итоге согласился он. - Подземелье уже должно было понять, что крабов недостаточно для того, чтобы сдержать нас. Платиновые группы теперь довольно уверенно преодолевают второй этаж. Возможно, скоро мы начнем сталкиваться с довольно символическим сопротивлением и на первом, и на втором этажах, чтобы само подземелье смогло сосредоточиться на защите третьего, - поделился лидер группы своими выводами.

- Это похоже на дурной сон, - глядя куда-то вдаль сказал Бертрам. - С меня хватило крабов и рыбы. Этаж, полный насекомых, тоже совершенно не кажется привлекательным.

Хейтем покачал головой.

- Пока это все только теории. Пока мы только знаем, что подземелье считает, что его затраты маны окупаются тем, что оно не дает нам зайти глубже, - мужчина поднял свою кружку и сделав несколько глотков, отставил ее в сторону. После он подался вперед, опираясь на поставленные на стол локти. - Фласа, держи ухо остро, собирая слухи о других небольших группах, которые имеют ту же проблему. Бертрам, ты будешь вступать с ними в контакт и организовывать встречи, - посмотрев на своих друзей, Хейтем увидел, как непонимание в их глазах сменилось пониманием, а после предвкушением. - Мы собираем рейд.

Платиновые группы, которые теперь регулярно прорывались на третий этаж, были невероятной мотивацией для Золотых и Серебряных. Каждый авантюрист, заходящий в меня, теперь делал это с пугающей решимостью. Но знаете, я понимаю, почему они так себя ведут. Они копались во мне больше половины недели, и в то время даже Платиновые группы застряли на втором этаже. И вот кто-то наконец добился прогресса, пусть это и были сильнейшие из них, но их примера было достаточно, чтобы ободрить остальных.

“Это можно сделать” думали они. “Если мы приложим достаточно усилий, то тоже сможем сделать это”

В этой вновь оживившейся атмосфере, отдельные группы начали собираться в большие рейды. Из того, что я понял из их разговоров и воспоминаний, подобное действие нельзя было назвать обыденным. Было слишком много риска, что одна из групп в рейде решит предать остальных, или большинство бросит одну группу в опасном районе, где нельзя выжить в одиночку, в качестве приманки.

В конце концов, партийная система появилась не просто так. Ваша постоянная группа будет вашей семьей, ваша группа будет всей вашей жизнью. Щит, который отражает удары, меч, который пронзает врага. Щит, которому вы можете доверять, в том, что он заблокирует смертельный удар, Меч, которому вы можете так же безоговорочно доверять, зная, что он не ударит вас в спину.

Однако, когда несколько групп объединяются, их общая сила может преодолеть проблемы, с которыми уничтожили бы их, будь они по отдельности.

На следующий день после того, как Литан добрался до моего третьего этажа, три серебряных отряда объединили свои силы. Я увеличил число крабов, с которыми они сражались. Так как их самих было втрое больше, то и сила сопротивления увеличилась в три раза. Оруженосцы обходили их с флангов, но все равно были убиты. Скандалисты сцепились с танками рейда, но эти танки все равно их одолели. Крабы-ассасины были убиты прямо в середине своих атак, а порой еще даже до того, как они смогли атаковать. Недавно добавленные Огненные крабы

стали приоритетной целью для лучников и магов.

Но авантюристы тоже не вышли из этого боя невредимыми. У каждого были порезы и синяки. Для заживления переломов костей и глубоких ран было нужно время, даже с использованием лечебных зелий. Но в любом случае, объединенный рейд из 15 авантюристов смог одолеть моего Рыцаря-краба.

В конце концов, я изначально не создавал его с расчетом на то, что такое большое число авантюристов будет противостоять ему одновременно. Даже дополнительные монстры, которых я посылал ему на помощь, не смогли склонить чашу весов. Рейд уверенно спустился по лестнице вниз, чтобы стать первыми Серебряными авантюристами, которые ступили на мой второй этаж.

В лабиринте они пользовались картой, которую распространила гильдия, чтобы двинуться напрямик к комнате босса. В отличие от Платиновых авантюристов, им не хватало боевой силы, чтобы пробиться через сотни рыб, которые защищали затопленные коридоры. Поэтому они сдались и вернулись на поверхность, потеряв в Затопленном лабиринте трех человек.

И в ту же ночь я закончил с подготовкой функции, которую создавал для своего второго этажа. С обманчивой плавностью стены пришли в движение, вращаясь на месте или отъезжая в сторону. Так же были созданы новые ловушки, кроме уже имеющихся ям и шипов. Я зачаровал часть коридоров так, чтобы они закрывались после того, как два человека пересекут некую черту, тем самым деля отряды авантюристов надвое. Если у вас была достаточная скорость реакции и движения, то вы могли успеть вернуться или прорваться вперед. Но большинство серебряных авантюристов не обладало необходимыми навыками.

Более опасные ловушки встречались куда реже, но они были крайне эффективны. К примеру, один из коридоров был зачарован так, чтобы активироваться, когда минимум два человека, но не больше пяти, будут одновременно находиться в нем. После активации все, что находилось внутри, рисковало сгореть до тла. Магия огня или воды могла бы спасти жизни самому себе или может быть еще одному или двум товарищам, но все неподготовленные скорее всего умрут.

Немного странным может показаться мое решение снизить численность рыбьих отрядов. Вместо настраевого количества, теперь каждый отряд будет сталкиваться с отрядом монстров, чьего числа как раз хватает для того, чтобы справиться с отрядом серебряных авантюристов из пяти человек.

В конце концов, это был вопрос затрат маны для поддержания необходимой популяции. Мои крабы больше не были эффективны - они умирали сотнями ежедневно. Рыбы, хоть и были эффективны, но легко убивались платиновыми авантюристами, после того, как те набрали достаточно опыта в борьбе с ними. Это забирало существенную часть получаемой мной маны, и серьезно замедляло строительство шестого этажа. Так как я тратил много ресурсов на выращивание нужного числа монстров. Оставшегося количества было маловато, даже для нормальной жизни ядра.

Я всегда знал, что рано или поздно мне придется отступить. Это было неизбежным следствием выбранной мной стратегии. А именно - не убивать каждого авантюриста, который будет заходить меня ради знаний и опыта в борьбе с монстрами, чтобы не нарваться в итоге на жесткий отпор. С каждым разом, когда они заходили и выходили живыми, авантюристы становились все эффективнее в борьбе с моими монстрами. Мне уже пришлось увеличить число крабов, с которыми сталкиваются серебряные группы, чтобы останавливать их после убийства боссов. Новая схема работы второго этажа должна стать довольно надежной защитой, даже если монстры будут играть лишь отвлекающую функцию.

Также я снизил интеллект новых поколений крабов. Только Рыцарь краб сохранит свой разум. Иначе он просто не сможет эффективно использовать свои навыки.

Это решение не далось мне легко, но... Я чувствовал себя плохо, когда думал о них. Они были почти разумны. Словно древние люди, которые только что открыли огонь. Всей их жизнью был мой первый этаж, а судьбой - смерть в тщетных попытках защитить его. Словно жестокий и бесчувственный Бог, я обрек их на это существование.

Самые умные выжившие крабы были перемещены в глубь подземелья, оставляя в доступных людям коридорах неразумное, но бесстрашное потомство. Я отвел их в ряд комнат рядом с пятым этажом, но отделых от него. Там они могли мирно жить и развивать свое общество. Я хотел создать этаж, где они смогут полноценно разместиться позже.

Для рыбы я начал также создавать одну большую комнату. Огромное, полностью затопленное подземное пространство. У него будет множество каналов, соединяющих его с рифом снаружи. Здесь мои монстры-рыбы будут жить в постоянной конкуренции, а обычная рыба превратится в монстров без моего участия из-за высокой плотности маны в воде. Или станет пищей для более сильных обитателей этого места. Из этой комнаты так же были туннели, которые вели в разные части моего лабиринта. Они были слишком узкие для людей, да и постоянно текущая по ним вода была достаточным сдерживающим фактором. Именно по ним моя рыба должна была достигать точек своего боевого размещения.

На следующий день, после того как первый рейд серебряных авантюристов вошел в меня, они столкнулись с крабами, которые стали меньше и глупее, но все равно люди продолжали сохранять осторожность. После битвы с Рыцарем-крабом, на этот раз самкой, они немного успокоились. Их первые шаги по знакомым коридорам лабиринта превратили это спокойствие в замешательство, а после и в беспокойство. В течении дня группы не раз разделялись из-за моих ловушек. Часть даже оказывались запертыми в затопленных коридорах, где они были вынуждены отбиваться от стай рыб до тех пор, пока не телепортировались прочь или умирали.

Двое неудачников были сожжены, после того как бесцельно блуждали по лабиринту, разделившись со своим рейдом.

С этим новым элементом хаоса, первый рейд золотых, вошедших на второй этаж, тоже застрял. Они снова и снова пытались найти выход. Платиновые группы пока оставались наверху, в городе у подземелья, ожидая, пока им принесут новую схему работы Затопленного лабиринта.

К концу третьего дня Золотые наконец нашли комнату босса.

С уменьшенным числом рыб и увеличенным числом авантюристов, они легко прошли мимо него, убив моего босса. Мой новый Повелитель Кровавых рыб был больше и злее, чем Сангвина. Он мог похвастаться более толстой чешуей и повышенной силой мышц. Он дал им хороший бой, но все же был убит. И все же ему удалось забрать с собой жизнь одного Золотого авантюриста, так что эту победу нельзя было назвать чистой.

Золотой рейд решил продолжить свое путешествие и ступил на траву третьего этажа, где они разделились на отдельные группы. Обычно, я бы сказал, что это плохая идея, но ни одна из этих групп не доверяла друг другу настолько, чтобы продолжать путешествие вместе. Целью их объединения было преодоление Повелителя Кровавой рыбы, а во всех остальных вопросах они постоянно соперничали. В конце концов, только один отряд сможет получить награду за уничтожение моего ядра.

Но лично я буду делать все возможное, чтобы избежать такого исхода.

Так что столь близкое знакомство с людьми еще очень далеко, если оно вообще произойдет.

В настоящее время кобольды выследили отделившийся отряд из четырех человек и решили устроить на него засаду.

В число засадного отряда вошло десять кобольдов с грубыми каменными дубинами и топорами, шаманы племен Огня и Света, а также шесть кобольдов, вооруженных плохо сделанными луками.

В настоящий момент они разместились на ветвях, высоко над головами вторженцев. А сами люди были слишком шумными и совсем не смотрели вверх, так что шанс того, что они заметят кобольдов был минимальным. Кобольды и сами по себе были не очень заметны: маленькие, сгорбленные. Я бы мог принять их за особо буйных гоблинов, если бы не их ящероподобные морды, радужки цвета плавленого золота и чешуйчатая кожа бурового, словно запекшаяся кровь, цвета. Шаманы имели более прямую осанку и утонченные черты лица, чем их соплеменники. Они были одеты в примитивные одежды и носили множество амулетов из рыбьих костей. Откуда они взяли подобный стиль, я и предположить не мог.

Чтобы сохранить в тайне факт существования кобольдов, эта засада должна была быть внезапной и максимально подавляющей. Ни одному из авантюристов нельзя было позволить схватиться за их кристаллы телепортации.

Поэтому план действий был простым, но надежным.

Лучники стреляли с ветвей, стремясь скорее ошеломить и разделить авантюристов, чем убить их. Все таки моим кобольдам лучникам пока не хватало точности на что-то большее. Одновременно с полетом стрел, воины прыгали вниз, заранее занося свое оружие. Они должны

атаковать ошеломленных и сбитых с толку людей. И в идеале убить их.

Если они не смогут этого сделать, то в бой вступят два шамана. Шаман Молнии, используя свой посох, будет разить такие важные цели, как целитель группы. Как побочный эффект от ее атак, ярко сияющие молниевые стрелы должны дезориентировать остальных людей. Шаман Огня будет бросать огненные стрелы в остальных, пока воины будут внизу добивать растерянных, разобщенных, шокированных и горящих авантюристов.

План был выполнен идеально.

Один человек почти дотянулся до своего кристалла, но один меткий бросок каменного топора в затылок остановил его.

Итак, я стал обладателем еще четырех трупов авантюристов для своих экспериментов. Я попросил кобольдов собрать для меня их ядра маны, а трупы сбросить рыбам в реке. Скелеты и ядра позже были доставлены в мои комнаты для экспериментов на пятом этаже.

Осматривая свои владения, я сделал вывод, что Четвертый этаж не соответствует стандартам, которые я установил для других этажей. Извилистый набор грязных каменных туннелей, заполненный крысами смотрелся блекло по сравнению с руинами в джунглях и замысловатой резьбой затопленного лабиринта. Мне придется потратить несколько дней для того, чтобы привести его в нужный вид. Это снова замедлит мою работу над шестым этажом, но свой перфекционизм я перенес из предыдущей жизни. И этот факт меня немного беспокоил.

Мате Гордже было одновременно приятно и досадно из-за того, какой оборот приняли последние события. Досаду вызывало то, что подземелье, по видимому, вновь активировало ранее бездействующие ловушки и механизмы, а радовало то, что это загнало в тупик золотые и серебряные группы, которые начали добиваться существенного прогресса.

Она и ее брат будут теми, кто разрушит ядро. У них было куда больше причин для этого, чем у всех этих гиен, которые шли лишь за обещанием золота.

Хотя собранный рейд Золотых тоже вызывал беспокойство. Но к счастью, одна из групп его составляющих была полностью потеряна в подземелье. Большинство считали, что этот отряд был убит другой командой, после того как они разделились в лесу. Но в конце концов, это не имело никакого значения, ведь то, как они грызлись между собой гарантировало то, что новый рейд в ближайшее время они не соберут.

- Сестра, я думаю, мы готовы, - Литан осмотрел все снаряжение, которое они заказали у умелого мастера с материка. Теперь их доспехи отпугивали насекомых, регулировали температуру и были водонепроницаемы. Их броня не была тяжелой. Лишь кожа монстров и немного металла, усиленные маной. Доспехи не должны сдерживать их, ведь главная защита в

рефлексах и постоянном движении.

- Да, брат. Я тоже так считаю. Отправляемся завтра? - спросила Мата и получила кивок в ответ. Это подzemелье было сложным. Но оно падет.

Как и многие другие.

Это ничем не отличается от них.

<http://tl.rulate.ru/book/73304/2044305>