

Гигантские крысы и гигантские личинки!

Подземная свалка была моей игровой площадкой. Так много тех, кого нужно на ней убить, и так много опыта, который нужно получить. И безумная формула получения опыта, предлагаемая системой.

Нужно было семь тысяч очков опыта, чтобы получить уровень. Это число было фиксированным, независимо от моего уровня. Каждое очко редкости стоило тысячу очков, а подклассы учитывались как (Общие). Итак, шесть для моего основного класса плюс один для дополнительного.

В уведомлениях сообщалось, что очки опыта зависели от моего текущего уровня на момент совершения убийства. Противники того же уровня, что и я приносили 100 очков. За каждый уровень противника выше очки опыта увеличиваются на 25%, за каждый уровень ниже теряется 20% очков. Таким образом, монстр на уровень ниже меня приносит 80 очков.

Поэтому, мне необходимо чертовски много фармить всех монстров на свалке, прежде чем вернуться к поиску выброшенных устройств. Моему диоду придется подождать.

Не найдя лучшего способа, я сделал следующее: вокруг каждого куба из шахт, которые я воздвиг для расширения своих владений, я построил стены, закрывая стофутовый куб мусора вместе со всеми личинками и крысами внутри. Чтобы избежать обвала, я начал стройку со дна расщелины.

Как только куб был заключен внутри стен, я принимался перерабатывать все, что было внутри. Миллион кубических футов мусора, за которым никто не следил и который был тут же преобразован в SP и DM. Вместе с кислородом. Только тот, который был вне зоны влияния монстров, потому что я не мог повлиять на материалы и воздух вокруг них... У существ была магическая аура, которая не давала мне, например, просто поглотить броню противника. Но если оставить что-либо без присмотра достаточно долго, то оно становилось собственностью Подземелья.

Я организовал хранилище ресурсов

Очки опыта начали набирать обороты. Нет ничего приятного в убийстве тварей путем удушья, а вот личинки могли долгое время выживать без кислорода. Личинок было очень большое количество, но все они были более низкого уровня. Убывающая доходность быстро и не приятно дала о себе знать.

> Вы получили уровень! Вы получили +8 Интеллекта, +4 Мудрости, +7 Воли, +5 Ясности и +7 Твердости. У вас есть 10 очков атрибутов.

> Вы получили навык «Сверкающие лезвия»: лезвие и кончик изготовленных вами лезвий имеют на 100% большую прочность.

Это пятый уровень. Еще один куб. Я подобрался близко, но так и не перешел на следующий уровень.

> Вы получили уровень! Вы получили +8 Интеллекта, +4 Мудрости, +7 Воли, +5 Ясности и +7 Твердости. У вас есть 10 очков атрибутов.

> Вы получили навык «Маяк владений». Тратит 5 DM в минуту, чтобы создать область в виде 30-градусного конуса, простирающегося (Мудрость*2) ярдов от начала координат. Использование этого навыка может привлечь внимание к вашему подземелью.

Уровень шестой. Новый навык был очень неоднозначным. Вероятность обнаружения как мной так и меня. Да я мог увидеть что-то дальше, но тогда кто-то так же мог обнаружить и прийти ко мне с целью полакомиться. Нет, спасибо. Мне и весь этот бардак на свалке перерабатывать не плохо.

*

*

Некоторое время и множество каменных блоков спустя, я наконец нашел еще одно пригодное к использованию электронное устройство. Выброшенная игровая консоль.

Я вот вот собирался поглотить ее, как произошла какая-то хрень. Мощный магический удар сверху сотворил на свалке котлован глубиной в сотни ярдов. Это привело все мои чувства в состояние повышенной готовности. Я отбросил осторожность и использовал свой новый навык. Я направил маяк владений с края моей области прямо к источнику дыры.

Я обнаружил людей. Пять человек.

– Эй, Ли, что-то просканировало нас снизу, – сказал мужской голос.

– Активировать контрмеры, – ответил парень по имени Ли.

В глазах у меня потемнело.

Через несколько мгновений, я увидел этих людей. Они были одеты как фэнтези искатели приключений из аниме. Магические доспехи, мечи, копья, даже девушка в синем одеянии с корявым деревянным посохом. Вскоре тьма покрыла мою обычную область. Мое Подземелье что-то словно отделило от внешнего мира. Темный пузырь, сквозь который не проникали мои

сенсоры.

Я как можно быстрее поглотил игровую консоль, но большинство ее компонентов оказались за гранью моих возможностей к распознаванию. Все что я увидел - это целый перечень записей вида : "???" в книге компонентов. При нажатии на них выдавало уведомление.

> Вам необходимо либо повысить свой показатель Интеллекта, Либо получить больше образцов компонента, чтобы распознать его полностью.

У меня было 20 очков, которые я мог потратить. Что дало бы мне преимущество перед этими людьми? Ничего, поэтому я решил не вступать в бой. Нужно было затаиться. Эти люди определенно были сильнее. Что же мне делать? Ударить шоковым зарядом? И что хорошего мне это даст? Сомневаюсь, что их это убьет как огромных крыс.

В панике я потратил все очки на Твердость, моя броня поднялась до уровня 14.

Имя: Скин Немой Ня

Вид: Ядро Подземелья/ Растение(Яблоко)

Основной класс:Электронный яблоневый сад (L)

Уровень: 6

Подкласс: Архитектор разрушений (V)

Очки опыта/уровень:1240 / 7000

АтрибутыБазовый балл ЭффективностьМодифицированный балл

Интеллект

56(200%)113

Мудрость

34(200%)68

Воля

52(220%)114

Ясность

60(220%)132

Твердость

92(220%)202

Ресурсы База Текущий Максимум

DM

160 371 371 (232 в день)

SP

160 342 342

Материализация 136

Броня: 14 (70%)

Особенности: Подземелье-головоломка, Автоматизация подземелья, Копирование электроники, Священный Фруктовый сад, Область подземелья.

Навыки: Инженерное дело III

Вы можете визуализировать чертеж. Это снижает вероятность неудачи на 5% за уровень.

Ваши приспособления становятся на 5% прочнее за каждый ранг.

Скидка 5% за ранг на ремонт ловушек.

Смертельное оружие I

При разработке нового устройства, предназначенного причинять вред, оно наносит на 5%

больше урона за каждый уровень.

Умения: Малая левитация (2 фута), Телекинетическое нажатие кнопок, Маяк владения

Ловушки: Электрошоковая "Жвачка" (18) Шок (50)

Темная сфера вскоре достигла одной из моих шахт. Непосредственная близость к границам Подземелья позволяла мне слышать о чем они говорили, но я не мог чувствовать сквозь защитное заклинание, которое они использовали. И почему Система не выдает мне Оценку, Решение, Идентификацию или какую-либо информацию про эту магию?

Я решил прекратить нить и прислушался.

- Что это? Камень? Он слишком гладкий и идеально квадратный, — сказал парень.

- Очевидно, он как-то связан с магией. Я чувствую, что большое количество маны внедрено в этот камень, — сказал женский голос, вероятно, девушки в синем халате.

— Попробуй разломать его.

— Почему твоя первая реакция - это всегда что-то ломать?

Парень, который предложил, только хмыкнул в ответ.

Что-то атаковало шахту, но камни только слегка треснули.

— Черт, эта штука твёрдая.

— Да ты бьёшь как девчонка.

— Эй!

— Чувак, я вложил всю свою силу в него. Этот камень практически невозможно разрушить.

- Что, если мы возьмем его и используем, чтобы построить какое-нибудь укрепление?

- Во-первых, как мы собираемся выковырять этот камень? И во-вторых, я чувствую, что если его убрать отсюда, он потеряет свои свойства, - возразила девушка.

- Монстры приближаются. Гигантские крысы.

- Детские травмы снова всплывают на поверхность?

- Давайте пойдем глубже. Последуем вдоль этих странных стен и посмотрим, куда это нас приведет.

Они замолчали, а пузырь последовал вдоль шахты. Я понятия не имел, как они двигались, но знал, что дыра, которую они проделали в мусоре, была на удивление стабильной. Они находились на глубине сотен футов, а мусор все еще не обрушился на них. Вскоре они достигли одного из замкнутых кубов.

- Камень сформирован в форме кубов. А этот довольно большой. Мой локатор показывает, что его размер не менее ста футов.

- Что находится внутри?

— Без понятия.

— Попробуем найти вход.

В панике я принялся утолщать свою сферу, заполняя внутреннюю часть камнем. Это была огромная ошибка.

«Реакция маны, идущая из глубины», — сказала девушка. — «Что-то собирает много маны. Тысячи баллов».

Тысячи? Неужели Мана Подземелья отличается от обычной?

— Подготовка к атаке?

— Не похоже. Я чувствую, только движение магии.

— Поторопимся. Спаз, укажи правильное направление. Ли, приготовься проделать дыру в мусоре.

— Поддержание этого туннеля уже превышает мою регенерацию, — пожаловался Ли.

— Выпей зелье, если нужно. Нам нужно закончить это задание. Пошли!

- Меньше разговоров, копаем дальше, — наконец-то заговорил пятый участник скрипучим голосом.

Они хранили молчание и продолжали копать прямо вниз, как не стоит делать любому игроку в Minecraft, а затем легко добрались до главного туннеля. Они находились в шестидесяти футах

от моей сферы.

- Сюда, - сказала девушка.

Они прошли по туннелю и достигли сферы. Когда темный пузырь накрыл ее, я был сбит с толку и не мог ничего почувствовать, поскольку моя область отключилась, не в силах справиться с давлением. Все словно потемнело.

*

*

Я пришел в себя в кубическом пространстве шириной около фута. Если бы у меня было сердце, оно бы тут же выпрыгнуло из горла. У меня больше не было подземелья и генерации ресурсов. Что случилось? Меня похитили?

Я был невредим и находился на... бархате? Через несколько минут после пробуждения ко мне вернулось ощущение области. Да, черный бархат, словно на витрине ювелира. Моя форма не пострадала, но ресурсы вокруг были ограничены.

Зрение ко мне вернулось последним. Я находился в стеклянной витрине, и хотя моя область не могла выйти за пределы зачарованного стекла, я мог видеть, что нахожусь на сцене театра, а рядом с витриной мужчина в смокинге разговаривает с публикой в масках домино. Я не мог ощутить ни одной из их аур. Должно быть, стекло блокировало магию в обоих направлениях.

Моему запутавшемуся кристаллизованному фруктовому мозгу потребовалось некоторое время, чтобы все осознать. Меня выставили на аукцион как какую-то странную постмодернистскую художественную скульптуру.

Аукционист эксцентрично говорил обо мне, несколько раз махнув рукой в мою сторону. Затем начались торги. Люди делали ставки с помощью небольших табличек с цифрами. Я не ощущал особой гордости по этому поводу, напротив, это было ужасно. Ни с кем нельзя обращаться как с товаром.

Кроме того, Ядра Подземелий инстинктивно боятся вспышек камеры. У меня было ощущение, что если у врага есть прямая видимость моего Ядра Подземелья, то битва уже проиграна. Мое Подземелье было утеряно и другого у меня на данный момент не было.

В разгар торгов погас свет. Я мог чувствовать что-то внутри своего стеклянного куба, но за стеклом все было темно. Сильнейшая вибрация, словно от взрывов прошла по стенкам стекла. Если бы оно не было зачаровано, оно бы определенно разбилось.

Какая-то сила целиком подняла стеклянный куб, он накренился и стал сильно покачиваться, а меня отшвырнуло к стенкам.

О, Боже!. Я, кажется, стал целью ограбления. Похищен у моих похитителей!

Стеклянный куб качался, а я катался по его стенкам. Потом я падал. Еще и еще раз ударялся по стенкам зачарованного стекла. Так никуда не годится. Вспышка света. Куб накрыли толстым холщовым мешком.

Чудно.

Я активировал свой навык левитации и быстро завернулся в резиновую сферу, внутренняя часть которой была не сплошной, а сотовой решеткой с множеством воздушных карманов. Затем я создал полудюймовую медную сферу, наполнив ее Маной Подземелья, чтобы повысить твердость. Бронированный и смягченный таким образом, я стал поглощать стекло. Его чары какое-то время оказывали сопротивление, и это стало отличным способом пополнить мою ману подземелья.

Большинство объектов не может противостоять разложению, тем более под воздействием Области Подземелья. Я пришел к выводу, что Подземелья играют роль мусорщиков магической экосистемы, поглощают все и перерабатывают это в ману и монстров. А я какое-то время не мог, потому что пришли пришельцы и задержали мой рост. Этот зачарованный стеклянный шкаф? Теперь, когда за мной не следили сотни людей, это была еда.

Но Стекло не поддавалось, пока действовали чары. Я знал, что мне придется действовать быстро, потому что в тот момент, когда чары спадут, возьмет верх аура моего похитителя. Надеюсь, у него не было одной из тех лишаящих чувств способностей черной сферы.

И это случилось. Чары потеряли силу, я мог чувствовать все вокруг себя и заставил себя все это поглощать. Стекло, бархат, деревянная основа, несколько разбитых кристаллов внизу, серебряная схема и часть сумки исчезли.

> Вы выучили...

Система, не сейчас!

Я падал.

Прощупав окрестности, я определил одетого в черное человека на дельтаплане, который удивленно смотрел на сияющую медную оболочку...Смотрел на мои медные доспехи на фоне ночи.. уууупс, большая ошибка. Где же был я в этот момент?

О, звезды и луна, как я скучал по вам. Стоп, чтоооо? Луна? Моя дорогая Луна была там, но она представляла собой кроваво красный круг, который был примерно вдвое меньше обычного размера. Вот черт.

Подо мной лежали руины какого-то мегаполиса. Я не узнал его, это мог быть центр Нью-Йорка,

Сан-Паулу или даже Токио, мне было все равно. Никаких достопримечательностей я тоже не увидел, только разрушенные многоэтажки.

Я обернул медь оболочкой из черной резины. Это должно добавить упругости и некоторой ударопрочности.

В конце концов я упал в одно из разрушенных зданий, как это делают шарики из металла и резины, падающие с неба.

<http://tl.rulate.ru/book/101042/3498853>