

— Правила подземелья — это правила, которые необходимо соблюдать при создании подземелья.

Выслушав это, я расхохотался.

— Что? Глупость! Кто это придумал?

Какой смысл устанавливать такие правила и соблюдать их?

— К сожалению, я не могу ответить на этот вопрос. Я не знаю.

По всей видимости, это придумало высшее существо. Как бы меня это ни раздражало, винить Кераму бессмысленно.

— Ладно, давай хотя бы объясни мне.

— Во-первых, подземелье обязательно должно быть соединено с ядром проходом.

Моя первая идея тут же была похоронена. Ну что ж, придётся копать глубже.

— Тогда можно просто соединить их узким проходом, верно? Может, сделать проход всего в несколько десятков сантиметров, по которому никто не сможет пройти?

— Размер прохода регламентирован. Высота и ширина должны быть не менее шести метров.

Похоже, непроходимый проход не годится. Шесть метров в ширину — это как двухполосная дорога. Довольно широко, но для сражения с оружием, наверное, нужно минимум столько.

— Тогда дверь! Я запиру её и заберу ключ себе, так будет безопасно. Двери — неотъемлемая часть подземелья. Я знаю, что можно создать двери с замком, используя объект, так что это должно сработать.

— Запереть дверь можно, но предмет, открывающий её, обязательно должен находиться в определённом сундуке с сокровищами на том же этаже.

— А что, если замуровать ключ в стену или дать его монстру, чтобы он постоянно перемещал его?

— Нельзя.

Остаётся только скривиться.

— Тогда загадки! Сделаю так, чтобы дверь открывалась при разгадывании шифра. Задам абсолютно неразрешимую задачу!

Если попросить ответить на случайный шифр без подсказок или назвать последнюю цифру числа Π , то никто в мире не сможет ответить.

— Это тоже нельзя. Загадки проходят строгую проверку. Абсолютное условие — они должны быть справедливыми, беспристрастными и обязательно решаемыми. Честно говоря, эти условия довольно жёсткие: загадку должны решить не менее шести человек из десяти.

— Слишком легко!

Если шестьдесят процентов могут решить загадку, то это всё равно что её нет.

Разгадать загадку, чтобы открыть дверь... Зачем это вообще нужно?

— Если вы всё же хотите повысить сложность, то подсказки или ответы должны быть размещены на том же этаже.

Услышав про подсказки, я придумал лазейку.

— Тогда что, если написать кучу подсказок? Спрятать дерево в лесу. Если подготовить множество бессмысленных подсказок, то найти правильную будет невозможно.

— Нет, подсказки и ответы должны быть размещены на стандартных каменных табличках. Создавать лишние таблички запрещено.

— Хмм...

Все мои идеи разбиваются вдребезги.

— Кроме того, нельзя устанавливать большое количество ловушек. Во-первых, площадь, занимаемая ловушками, ограничена пятью процентами от общей площади пола подземелья. Кроме того, ловушки должны быть установлены на расстоянии не менее пятидесяти метров друг от друга.

— Тогда как насчёт того, чтобы связать ловушки между собой? Если одна ловушка срабатывает, то остальные тоже будут срабатывать по цепочке, и не останется путей к отступлению.

— Нет, ловушки нельзя связывать. Предполагается, что они срабатывают только от внешних факторов. Кроме того, ловушка обязательно должна иметь способ её обезвредить или избежать. Запрещено создавать конструкции типа узкого прохода, где сзади катится валун, а в конце прохода установлена запертая дверь.

На самом деле я об этом думал, но, похоже, это не вариант. Всё, что я могу придумать, уже предусмотрено.

— Кроме того, зона экстремальной жары и водная зона считаются одной гигантской ловушкой. Они не подпадают под ограничение в пять процентов площади пола, но в этих зонах нельзя устанавливать другие ловушки.

Сплошные запреты.

— Авантюристы — наши враги, верно? Почему мы должны так о них заботиться? — спрашиваю я.

— Простите, я не могу ответить.

Керама извиняется. Но винить его бессмысленно. К тому же, если подумать спокойно, это вполне логичные меры.

Говорят, что при осаде замка атакующей стороне нужно в три раза больше сил, чем обороняющейся. Неизвестно, сколько авантюристов придёт, но если их будет меньше десяти, то при серьёзной обороне мы точно победим. Если все мастера подземелья будут идеально защищаться, у людей не останется выбора, кроме как перейти от атак к блокаде. В этом случае мы не сможем получать ману, и мастера подземелья будут ждать медленная смерть от голода. Правила, ограничивающие мастера подземелья, делают подземелье жизнеспособным. Это раздражает, но, видимо, ничего не поделаешь.

— А нельзя это как-то обойти?

— Эти правила записаны в ядре, их невозможно изменить, даже если захотеть.

Керама говорит, что правила нельзя нарушить. С другой стороны, если что-то удалось установить, значит, подземелье это допустило.

— Хмм...

Я снова удобно устраиваюсь в кресле и задумываюсь. Наверняка все простые идеи уже учтены. Но идеальных систем не бывает. В «Создании предметов» тоже были недостатки. В этих правилах тоже должна быть лазейка. Нужно просто потратить время на её поиски.

— Тогда расскажи мне о монстрах. На установку подземелья и ловушек наложены жёсткие ограничения. А как насчёт монстров?

— В размещении монстров нет никаких правил. Как ты уже, наверное, заметил, чем сильнее монстр, которого ты хочешь создать, тем больше очков он стоит. А если ты хочешь добавить ему способности, то цена ещё больше возрастает. Если у тебя достаточно очков, то ты можешь создать очень сильного монстра, никаких ограничений нет.

Значит, единственное ограничение — это количество очков.

— Однако, хотя это и не правило, но с размещением есть некоторые сложности. Во-первых, монстры обладают собственным разумом и передвигаются по своей воле. Как правило, они нападают на людей, но не станут выполнять сложные приказы. Если у них достаточно высокий уровень интеллекта, то они будут следовать твоим указаниям, но если уровень интеллекта низкий, то они могут самовольно выбрать себе территорию и поселиться там. Если им там не понравится, то они могут переместиться, а в худшем случае даже покинуть подземелье.

— Постой-постой. Если монстр, на которого я потратил столько очков, просто уйдёт, то это будет огромная потеря. Похоже, что к монстрам без развитого интеллекта стоит относиться как к диким животным, поселившимся в подземелье.

— Разделение этажей запертыми дверями также служит для предотвращения побега монстров.

Вот оно что, двери нужны не для того, чтобы не пускать кого-то внутрь, а для того, чтобы не выпускать наружу. Если так подумать, то двери действительно необходимы.

— Кроме того, если ты установишь ловушки, то в них могут попасться и монстры. Не рекомендуется размещать монстров рядом с ловушками. Если ты всё же хочешь разместить их рядом, то выбирай тех, кто не попадёт в ловушки.

— Например, слизень в ловушку-яму или что-то в этом роде?

— Да, но опытные авантюристы, глядя на вид монстра, могут догадаться, какие ловушки установлены.

Понятно, если есть ограничения в сочетаниях, то возможны и такие уловки. Это довольно сложно.

— И самое трудное — это необходимость обеспечивать монстров водой и едой.

— Мне ещё и этим нужно заниматься?

Керама кивнул в ответ на мой вопрос.

<http://tl.rulate.ru/book/124122/5215121>