

Я откинулся на спинку стула и устало потёр глаза. Последние шесть часов я безвылазно сидел в интернете, обучаясь новой профессии. Сегодня утром я ходил в магазин, где работал грузчиком, и подал заявление на увольнение. На вопросы теперь уже бывших коллег, куда я теперь, ответил, что буду теперь зарабатывать на ставках. Мол, это у меня, оказывается, неплохо получается. На том и разошлись. А придя домой засел за изнасилование компа на предмет необходимых мне сведений. А искал я художественную литературу, связанную с подземельями и их хранителями. Причина такого выбора довольно проста: знания, возникающие у меня в голове, слишком расплывчатые, неоформленные. Будто кто то записывал за ребёнком, который только-только научился говорить несколько простейших слов. Но мне нужна была конкретика. Что бы выжить и что бы развиваться.

Если верить всему мною прочтённому, то я отдалённо напоминаю Хранителя Подземелья, являясь одновременно его сердцем. То есть вся ответственность за состояние и защиту подземелья целиком лежит на моих плечах. А защищаться есть от чего – приключенцы, герои, авантюристы. По книгам эти персонажи всё время стремятся проникнуть на наши территории и убить наших подданных (опять я причислил себя не людскому роду). Значит, они полезут и ко мне. Будут убивать моих миньонов, искать сокровища и, возможно, меня. Как вариант, можно было бы отгородиться от всего мира, завалив все выходы и входы, но это тоже не лучший вариант. По тем же книгам выходит, что люди (либо же другие представители разумных), спускающиеся под землю за сокровищами – источник моего пропитания. Тут же в памяти всплывает моё первое посещение пещеры (название ей что ли какое то придумать). Я тогда сожрал душу какого то незадачливого мага, аки демон жестокий. Но он сам виноват.

Многие книжные подземелья поглощали тела и жизненную силу погибших в нём. Это было им необходимо, для накопления неких DP (dungeon points) или ОП (очки подземелий) в других источниках. Некоторые игры использовали термин «энергия душ», или что то в этом роде. Но независимо от названия эти очки тратились для развития владений. Постройка новых этажей, закупка монстров и инвентаря. Но сколько я не пытался, вызвать окно меню у меня не вышло. Я даже сбегал к Жучке, но и там результат оказался не изменен. Либо я что то делаю неправильно, либо мир моего подземелья построен не на «системе». Значит будем искать другой способ потратиться.

Далее. Монстры в подземелье делятся на пришлых и призванных. Пришлые, это те, которые жили рядом с подземельем, но перебрались на его территорию и стали его частью. А призванные формируются из манны ядра/сердца. Характерной чертой подземельных монстров, в некоторых произведениях, указывается их условное бессмертие. Правда, механизм реализации данного процесса до конца не разобрал. Нужно толи контракт заключить, то ли душу продать. И опять аналогии с демонами полезли.

И это всё хорошо. Осталось решить, что МНЕ с этим делать. Стоит ли мне развивать подземелье и как именно? Как заманить авантюристов, и стоит ли оно того? Как мне выжить? И последний вопрос – главный на повестке дня. И знаете, в первую очередь я бы озаботился изучением магии. Это универсальное средство на все случаи жизни. Или почти все. Всё зависит от того, как эту магию использовать. Но если я начну швыряться файерболлами в центре Москвы.... Значит на этот случай мне нужно научиться ного- и рукахательству, грамотному нанесению колюще режущих и, не будем скатываться в средневековье, выкупить настоящий огнестрел. Ствол, нож и магия – как на мой взгляд, достойный набор современного хранителя. С этим вопросом разобрался. Следующий.

Развиваться стоит. Я имею в виду подземелье. Заманивай – не заманивай, а рано или поздно, какой-нибудь герой обязательно наткнётся на мой дом. Что бы не почить смерть храбрых ради чужого подвига, нужно сделать так, что бы гость незваный дважды подумал, идти ли ему вглубь или лучше домой вернуться. Это если он выживет, конечно. Что бы такое стало возможным, нужно будет провести ревизию уже имеющегося и прикинуть, как без особых затрат расширить свои владения. Ещё монстры. На пришлых особой надежды возлагать не будем. У меня есть целая толпа насекомых – в этом направлении и будем работать. Разграничу сферу их влияния, налажу экосистему и всё будет Хакуна Матата. Знать бы ещё как это делается. Ладно, разберёмся.

Но привлечь посторонних чем-то всё же надо. Иначе, кого будут жрать мои миньоны?

* * *

Я сидел на доспехах в центре Логова, так я решил называть Жучкину пещеру, и пытался прочувствовать себя/подземелье. Выходило с трудом и со скрипом, но мало по малу дело двигалось. Итак, что же представляет собой моё подземелье.

Примерно десять уровней/этажей, если считать Логово за этаж. Девять верхних представляют собой сложно переплетённые ходы. Во многих местах они завалены. Часть завалов уже «разобрали» мои миньоны, тупо прорыв через них новые ходы. Этажи связаны между собой не только естественными ходами, но и трещинами, образовавшимися, видимо как и завалы, вследствие землетрясения. Либо другого катаклизма. И если я правильно понял получившуюся карту, то для того, что бы добраться досюда незваным гостям придётся либо раскапывать завалы, либо изображать из себя диггеров, и изрядно побегать с этажа на этаж. Удачи им. Тем более, что насекомые, изгнанные мной из Логова успели самостоятельно распределиться по всей территории и, кажется, даже построили цепь питания. Быстро они организовались. И это мне на руку.

Так, а кто будет строить новые помещения? Не я же. Придётся реквизирировать для этих целей часть миньонов. Или же призвать новых. Помню, бабушка как то жаловалась, что у неё в огороде медведки завелись, и весь огород ей своими ходами перерыли. Так может они и мне тут ходов нароют? Осталось найти где-нибудь медведку толщиной с человека.

Потерев внезапно разболевшиеся виски, я встал с насиженного места. Ладно. На сегодня хватит. Надо и жизнью успеть насладиться, а не только работой. У меня дома целая куча бабла, которая так и ждёт, что бы её потратили. Но много тратить за раз нельзя. А вот компьютер обновить можно. Ну и кровать. И шкаф. С гардеробом. Так стопе. Не зарывайся, Витя, всё ещё впереди. Всё будет в своё время. Главное не спешить и не жадничать. Тише едешь – дальше будешь, а жадность – киллер фраеров. И мы не будем им уподобляться.

<http://tl.rulate.ru/book/1900/93793>