

Глава 9 "Ядро подземелья, Хранитель и Внутренняя борьба"

Я стоял уже несколько минут.

Девушке что сидела на троне, на вид было лет шестнадцать. Ее волосы были трех цветов. Светло синий был основным. Половина волос оканчивались светло-желтым цветом. По бокам головы были алые волосы.

Думаю цвет волос что-то означает.

Размышлять конечно хорошо. Но без информации можно уйти в ж... в далекие королевства.

Не выражайся. Я пытался себя успокоить, но после встречи с гоблинами у меня паршивое настроение, которое от замка поднялось но неприятный осадок остался.

Медленно я подошел к трону и присел, так чтобы мои глаза с глазами девушки были на одном уровне.

- Доброе утро. - Я сказал это, не тихо, но и не громко.

Глаза девушки вздрогнули и открылись, они у нее были как и волосы, вокруг зрачка было алое кольцо, по краю радужка глаза, была светло-желтой, а большая часть в центре была голубого цвета.

- Доброе утро Создатель. - Ответила она с улыбкой. Я отмахнулся.

- Меня зовут Лайт. У тебя есть имя? - Судя по ее словам, ее создал я. Но может имя у нее уже есть.

- У меня нет имени. - Говоря это она покачала головой.

- Тогда может мне дать тебе имя? - После моих слов девушка быстро закачала головой.

- Вы создали подземелье и меня. - Она показала на ядро. Получается все таки она ядро подземелья. - Так что вы единственный кто вправе дать мне имя, или одобрить, придуманное кем-то.

-... У тебя есть предпочтения. Может ты хотела бы сама придумать себе имя? - На мой вопрос, она просто отрицательно покачала головой нечего не сказав и продолжила смотреть на меня.

- Тогда... Луэнера.

- Спасибо. Мне оно очень нравится.

Это было имя, которое я придумал для своего королевства, в одной игре, которое я основал и развивал. Оно достаточно красивое и больше даже подходит для названия солнечной системы или целой планете.

Теперь нужно узнать некоторые вещи. Надеюсь у нее есть врожденные знания, как по идеи должны быть у подземелий.

- У тебя есть информация о себе и подземелье. Например почему у тебя три цвета волос? Вряд ли это просто так. - Она все это время мило улыбалась и ответила с той же улыбкой.

- Да во время рождения я получила, большой объем данных, я могу коротко рассказать о самых важных из них. Волосы же характеризуют магию на которой специализируется ядро подземелья. Синий означает воду, голубой же как у меня, характеризует холод и лед. Алый, пламя, а светлый жизнь. У новорожденных подземелий всегда лишь один начальный элемент, лишь со временем они развивают дополнительные, но поскольку вы мой создатель, я имею сразу три. Они не ограничивают нас в магии, просто показывают в какой, в моем случае, каких легче учиться. Мне рассказывать вам о основных знаниях что я получила? - Задав вопрос она перестала улыбаться и перешла на более серьезное хоть и милое выражения лица.

Я просто кивнул.

- Боги, создали определенный магический механизм, который случайно создает подземелья, давая им начальную информацию. Он также раздает Очки Развития, которые, с вашей подсказки переименовали в ОР. - Нечего себе. То есть среди богов, богиня нежити не единственная лентяйка. Там все такие, тот же механизм доказывает это. - Они начисляются за: пребывания авантюристов в подземелье, больше очков дается за их смерть. Эти очки можно потратить на "живых монстров", в отличии от созданных за ману, эти будут обладать душой, смогут развиваться, а при смерти вы сможете воскресить их за ману, хотя потратиться больше чем, на создания монстра того же уровня силы. Насколько больше зависит, от того сколько у них воспоминаний и опыта, все это будет дополнительно требовать ману для возрождения. Так же, поскольку я не была рождена случайно, а создана вами, мне было передано, часть ваших знаний и опыта. Хоть и без воспоминаний, поэтому я не выгляжу как девочка. То на сколько подземелья выглядят зависит от их жизненного опыта, хотя подземелий стариков не может быть, если они сами не пожелают этого.

- Понятно. - В ее словах не было нечего сложного, поэтому я сразу задал следующие вопросы. Так же я понял откуда, она знает словечки, типа "данные". - В таком случае. Как развивать подземелье, увеличивать его территорию, строить и призывать монстров за ману?

Она с довольным лицом младшей сестры, объясняющей что-то глупому старшему брату.

- Увеличивать уровень подземелья, увеличивать его территорию, можно только с помощью ОР. Строит можно с помощью ОР или же просто строить своими, или чужими руками. А монстров за ману не призывают, а создают. Призывают монстров обладающих душами. Хотя эти монстры будут как и я, лишь с некоторым знаниями, но только что рожденными. Вы можете управлять подземельем, сконцентрируйтесь на этом желание и перед вами появится экран.

После ее слов я просто задумался над возможностью, посмотреть статистику подземелья, его карту, возможности создавать монстров, контроля территории и тому подобное.

После того как я начал повторять уже перечисленные мной вещи, появился экран, с надписями.

Карта

Подземелье

Контроль монстров

Призыв хранителя подземелья

Лотерея

Магазин ОП

- Что означает подземелье. - Я оторвался от экрана и посмотрел на Лу.

- Это, карта и управления подземельем. - Предвидя мой следующий вопрос, она сразу же ответила на него. - "Карта" же, показывает всю карту мира, включая наше и другие подземелья, города, деревни и врагов, которые в пределах видимости, связанных с нами существ, или вошли на просматриваемую территорию.

Лотерея это понятно что. Надувательство, скорее всего.

Контроль монстров, можно пока опустить.

Призыв хранителя, тоже займет много времени.

Магазин ОП.

- А что такое магазин ОП?

- В нем можно купить, какие-то вещи или призвать монстров. ОП это очки подземелья. Но это тоже самое что очки развития. Просто названо по другому, поскольку в магазине покупают, а не развивают что-то.

Допустим.

Я нажал на магазин и снова почувствовал приятное сопротивление.

Но когда я зашел моя челюсть упала, еще б чуть чуть она бы буквально упала на пол.

- Почему у нас 0 ОП? - Я был в небольшом шоке. Девушка грустно улыбнулась и ответила.

- Они не даются при рождении. Их нужно заработать.

Ну прям ноль, как-то слишком.

- Призыв хранителя бесплатен? - Лу кивнула.

- Первый призыв бесплатен. - Я слегка наклонил голову услышав про первый и она продолжила. - У обычных подземелий может быть лишь один хранитель. Но поскольку я была создана вами, количество хранителей безгранично. Первый бесплатен как и для остальных. Но каждый следующий будет стоить все дороже и дороже, потом же когда, цена будет огромной, она перестанет увеличиваться и будет всегда одинаковой. Призванный хранители получают, такие же знания как и я. Также информацию, из которой узнают, что мы делали и что собираемся сделать.

Я кивнул и нажал на призыв.

Мне не дало никакого выбора. Просто возле трона в паре метров появился яркий свет, как при создании подземелья, но в меньших масштабах.

Я видел как формируется фигура человека, когда свет погас я смог его рассмотреть.

Парень, ровесник Лу, с серыми волосами и спокойным выражением лица. Одет... в комбинированную одежду. У него были: белая рубашка, фрак, черные брюки и... туфли. Прикол в том что видимо вся одежда, кроме рубашки и то не уверен в рубашке, была с прикрепленными металлическими пластинами. От кисти до локтя на фраке была особо много, покрашенного в черный, метала. Туфли так же были покрыты металлическими чешуйками, что полностью закрывали их, не мешая движению.

Еще, у него были белые перчатки с такими же белыми, круглыми металлическими пластинами, размешенными на тыльной стороне перчатки аккуратными рядами, начинающимися от маленьких пластин на краях и заканчивающихся большими пластинами закрывающими косточки рук.

Сразу видно. С этим дворецким лучше не шутить.

Он слегка поклонился одновременно отводя левую руку назад, правой же касаясь фрака спереди в районе сердца.

- Рад приветствовать создатель... - Он хотел сказать что-то еще, но я не выдержав перебил.

- Меня зовут Лайт. - Дворецкий оставаясь в той же позе, не шелохнувшись ответил.

- У меня не хватит дерзости называть вас по имени, Господин.

- Господин еще ладно. Но Создатель уже перебор. - Разъяснил я ему, спокойным тоном. - Можешь прекратить кланяться. Сейчас нам нужно обсудить оборону подземелья и дальнейшие планы. Как понимаю у тебя тоже нет имени?

Дворецкий выпрямился и кивнул.

- Да у меня нет имени, буду рад если Господин даст мне имя.

- Тогда твое имя... Эрминар. - Это имя персонажа, за которого я играл, в той игре, где создал королевство.

Он выпрямился, сдержано улыбнулся и кивнул. И я смог разглядеть его глаза кариевого цвета.

- Твои волосы тоже показывают твою магию?

Он покачал головой.

- Нет. От моей специализации в магии и их количество не зависит, ни цвет волос, ни цвет глаз. Моя специализация же, земля и тень. - Я мысленно, нахмурился ухватив кое-что.

- Как понимаю специализация это не стихия. И твои специализации, земля и тень это не Элемент земли и Элемент Тьмы.

Он кивнул.

- Мало кто владеет полным элементом. У Луэнеры, голубой означает лишь холод и лед. Вода ей будет даваться тяжелее. Алый означает лишь пламя, но не просто жар, магму и все прочие что создается элементом огня. Моя тень, позволяет лишь маскироваться и затемнять местность. Земля же позволяет контролировать лишь землю, ни железо, ни песок лишь некоторые виды

грунта.

С этим тоже разобрались.

- Следующий вопрос на повестке дня. У вас есть какая-то информация о местности этого мира. Королевств, Континентов... - Я обратился к обоим и заговорила Лу.

- Подземельям дается информация, лишь о названии континента и королевства в котором они оказались, ничего большего. Названия государства Королевство Голдэн. Континент называется, Фарос. Жители этого мира называют его Зоя. - Я снова кивнул. Осталась лишь одна вещь которая требует немедленного решения.

- Как понимаю нам нужно настроить монстров что будут защищать замок. Вот только, авантюристы и королевства, что-то получают от подземелий ведь так? Иначе они бы их уничтожали. - Лу ответила в прошлый раз и теперь за объяснения взялся Эрмин.

- Уничтожая созданных монстров, существа не связанные с подземельем, получают опыт. Опыт существа получают по мере своего роста, или же отбирая у других во время убийства. Чем тяжелее была схватка, тем больше опыта получит победитель и потеряет проигравший. Победивший получает немного больше опыта, чем теряет проигравший. Так же с монстров подземелья, выпадают кристаллы расходники, с энергией. Из сильных монстров могут выпасть особые кристаллы. Некоторые сильные подземелья имеют мастеров кузнечного, ювелирного дел, тех кто может зачаровать предметы или создавать свитки заклинаний. Подземелья что развиваются под землей, вбирают в внутреннее пространство землю и металлы, внутри оно все автоматически сортируется поэлементно. То есть разделяется. Благодаря чему поглощая простую землю, кроме грунта, получают еще разные металлы, минералы и прочие. Подземелья, над землей, автоматически и постоянно поглощают пыль, которая тоже разбивается на отдельные элементы. Из всего этого можно создавать предметы и прочие вещи, что могут быть наградой авантюристам или воинам. Так же вещи можно покупать за ОП, или раздавать с убитых... Есть еще одна вещь. Настоящие и фальшивые ядра, имеют высочайшие качества как кристаллы. Кристалит получают как раз из сильных ядер. Конечно ядра не состоят полностью из него. Но чем сильнее подземелье, тем ядра больше и имеют более высокое качество.

Если все это собрать вместе, получается следующие. Боги сделали механизм создания подземелий. Чтобы существа тренировались в них и становились сильнее. Но, чтобы было больше выгоды, они сделали у подземелий возможность награждать, а так же вложили в создание монстров еще и создания кристаллов. Дополнительный ОП за убийство, дается чтобы подземелья, не устраивали курортов, а пытались убить. Что-то типа этого.

- Ладно пойдемте посмотрим, где и каких монстров расставим. - Я пошел на выход из зала.

Втроем мы вышли из особняка. Я снова вызвал меню управления и нажал на кнопку с монстрами.

Экран поменял свой цвет став почти прозрачным с белым оттенком. Монстры же на нем были нормального цвета и сильно выделялись, текст был черно-серым.

Здесь был список монстров с кратким описанием. Пронумерованными и расставленными в соответствие с популярностью.

Самыми первыми были чертовы гоблины. Вторыми шли мои братья и сестры нежить.

Я стал прокручивать пока мой взгляд не зацепился. Коала.

Прямая спина, стоит на двух ногах, шерсть зеленого цвета. Суровый взгляд с закинутой на плечо дубинкой, внушает одновременно, смех и эпичность.

Бред, но мне понравилось. Только у него не было номера. Я повернулся к Лу и Эрмину, что стояли по бокам и смотрели в мой экран.

- У этого монстра нет нумерации... - Я хотел уже спросить когда меня прервала Лу.

- Когда вы просматривали, экран на секунду моргнул. - Лу слегка наклонила голову, о чем-то задумавшись и слегка хмурясь. - Наверное, ваше подсознание, стало создавать новые виды монстров, чтобы быть уникальным. - Она перестала, хмуриться и посмотрела на меня с радостной улыбкой, будто говоря "Как и от вас и ожидалось".

Обдумав сказанное, я снова повернулся к экрану. Чтобы прочитать описание.

Название: Коала.

Сильнее и крепче гоблинов, но более медленный и неповоротливый из-за чего равен им по силам.

А вот название моему подсознанию видимо было придумать лень.

Но раз это сделало мое подсознание, я смогу поменять что захочу.

И действительно. Когда я сосредоточился на желании поменять название, оно исчезло, вместо него появилось вертикальная, мигающая с равными промежутками черточка как в текстовом редакторе.

... Пусть будет Септ. Опять таки название, стражей-стажеров, в созданном мной королевстве. Это было название, специально для воинов новичков, что еще проходят практику.

Придуманное мной название, заменило старое.

Я подтвердил выбор этого монстра. Но когда я это сделал мне предложило выбрать еще монстров.

Я обернулся к Луэнере.

- Каков предел количеству, разновидностей монстров?

- У новорожденных, обычных. - Она сделала небольшое ударение на слове "обычных" и короткую паузу после него. - Подземелий, есть возможность выбрать лишь один вариант монстров. По мере развития за ОП можно покупать возможность иметь еще виды монстров. Поскольку я была создана вами, у меня может быть четыре вида монстров сразу.

Я кивнул и кое-что понял. Хотя я и создал подземелье, но все-таки мои чувства, говорят мне что я слишком наглый.

- Прости Лу. Это должно быть твоим выбором, но я это забыл. Ты, с Эрминаром выберите виды монстров что захотите. Расставим их вместе. Кстати как берется энергия для создания

монстров?

Лу слегка наклонила голову.

- Господин, вам не за что извиняться. - Она замолчала, видимо не зная, что сказать еще и решила просто ответить на мой вопрос. - Мана для создания монстров, берется из окружающего мира. Она поглощается, стенами, настоящими и фальшивыми ядрами подземелий.

Понятно. Я повернулся к ним и стал ждать. Эрмин создал экран и ткнул Лу в плечо. Она посмотрела на него потом на меня.

- Господин, вы не хотите выбрать монстров? - Я просто махнул рукой.

Она на несколько секунд замерла и Эрмин покачав головой выбрал сам.

Он нажал на второго по рейтингу монстра. Нежить. И этот вид добавился к монстрам.

Нежить считается такой же расой как и гоблины, люди и прочие. Просто с более большим.... огромным, количеством видом. Наверное именно по этой причине оно занимает лидирующие место, уступая лишь гоблинам и то по непонятной мне причине.

После действий Эрмина, Лу встрепенулась и посмотрела на него детскими глазами как на предателя. Тот остался со своей серьезной миной.

- Следующий твой. - Эрмин сделал небольшой шаг назад.

Лу слегка надувшись стала просматривать список. Потом экран моргнул. Видимо это как раз и было то, о чем сказал Лу. Насчет создание монстров, подсознанием.

Первым монстром из нового списка стали непонятные комки меха. Круглые шарики с ушами котов, глазами стрелочками и ртом как у нарисованных котов. Присмотревшись я заметил четыре небольших выступа в нижней части тела, видимо играющие роль ног.

Она задержала взгляд на монстре но не выбрала его....

Прошло уже минут десять а Лу в который раз просматривал список, созданных ею монстров и не могла выбрать. Но, список становился все меньше, когда она откидывала не прошедших, отбора обычных и придуманных ею монстров.

Осталось лишь три монстра.

Тот комок меха.

Лемур, только тут он был с капюшоном на голове и ржавым кинжалом, видимо строя из себя ассасина. Узбагоитель три тысячи. Если Лу выберет его, упоротость подземелье достигнет максимума. Чего стоят только эпические коалы(Септы).

Третий монстр, был уже более нормальным. Это был элементарь. Если она его выберет, то сможет создавать и огненных, и водяных, земляных, стальных, и других.

Когда остались только эти трое. Лу откинула лимура почти сразу. Теперь в ее голове велась

борьба.

Даже Лайт, хоть и парень прекрасно понимал, что за борьба ведется у нее в голове. Милота против силы. Подземелью нужна сила, чтобы защищать себя. Но у нас и так есть два вида, что способны неплохо сражаться. Поэтому борьба была неопределенной.

Что победит? Инстинкт подземелья, или эмоции девушки?

<http://tl.rulate.ru/book/20387/433585>