

Глава 10 "Последние приготовления."

...И победителем выходит!... Инстинкт подземелья.

Луэнера выбрала элементарей. Я просто не понимаю в чем сила тех котят. Но сила начальных монстров, практически одинаковая, так что у них, должны быть свои плюсы.

Но големы все же, лично для меня получше будут. У нас была возможность выбрать еще один вид, но решили оставить его на всякий случай, на будущее. Теперь пора, расставить наши оборонительные войска. Я начал вставать, как вдруг.

Хрусь... Ух ты, это только что мои кости прохрустели. Но, боли не было и жизни не убавились, так что надеюсь не чего страшного, не происходит.

- Теперь давайте подумаем, где, кого и сколько расставим. - Они оба повернулись ко мне и уставились в ожидании. Я протянул ладонь в их сторону. - Ваши предложения? Хотя для начала. Расскажите, какой лимит силы монстров мы можем создать?

- Лимит мощи монстров сейчас равняется пяти единицам, после этого порога, количество требуемой маны, будет расти в геометрической прогрессии. Так же, некоторые создаваемые монстры, не могут быть слишком сильными, в настоящей природе, поэтому со временем это требует дополнительно еще больше маны. Чтобы сделать более сильных монстров, без дополнительных трат, лучше создавать, эволюционировавших, подвидов, данного вида. - Ответила Лу. Я снова мало что понял и Эрмин, разъяснил.

- Лимит мощи монстров. Лимит определяющий, предел каждой отдельной характеристике. Вот соотношение.

1 единица мощи, равняется 5 единицам здоровья, и маны.

1 единица мощи, равняется 1 единице: силе, выносливости, скорости, интеллекту, или ловкости.

5 единица мощи, равняется 1 единице защите. Чем дальше, тем защита стоит еще больше.

Так же качество оружия и брони, зависит от лимита мощи. При чем считаются они вместе.

Навыки призываемых монстров тоже ограничены, из-за лимита мощи, как и магия. Магия и навыки считаются отдельно.

А лимит мощи повышается за ОР(ОП), пока что монстры в этом подземелье будут довольно слабыми.

- Так что, у вас есть соображения? - Я снова обратился к ним. Мне интересно как они, воспользуются разновидностями монстров.

Лу задумалась, а у Эрмина, уже были соображения.

- Септов, можно использовать в воротах, как защитников. Нежить можно призывать, как лучников и обычных воинов, лучников посадить на стены. Так же, можно использовать огненных и водных, элементарей. Огненных поставить за септами, чтобы противнику, было жарковато, а водных отправить на стены к лучникам. Там они смогут поливать врага водными стрелами, а если враг прорвется в замок, то они могут сбивать врагов с лестницы.

Я кивнул. План предоставленный Эрминам хорош. Но я знаю как его улучшить.

- Так же, в пару к водным элементам можно добавить элементалей льда. Водные поливают врага, ледяные охлаждают перед этим воду, делая ее ледяной. Таким образом врагу, будет еще плохо от холода. Так же к скелетам воинам можно присоединить земляных големов в качестве экзоскелета, так ведь можно?

Лу с Эрминаром были озадаченны, но кивнули.

Если что, я знаю о разновидностей големов из описания к ним. В настройках монстров я могу просматривать информацию по видам.

- Так же можно создать големов света, чтобы те подлечивали септов. Големов тьмы, которые могут напасть на врагов, спрыгнув со стены, когда те прорвутся. Ладно перед тем как расставлять, каков лимит количества монстров?

- Его нет. Но призванных монстров, нужно поддерживать маной. Септов можно просто кормить, нежить частично, но лишь частично поглощает ману вокруг, для жизни. Големов, нужно поддерживать полностью. Поэтому чем их будет больше, тем медленнее будут появляться новые.

Понятно. Значит много, монстров создать тоже не получится.

Мы поставили двадцать септов в воротах. Их сила, выносливость, скорость, интеллект, ловкость, здоровье и защита были по максимуму. Навыков и ману, мы им не дали. Так же у них были деревянные щиты и дубинки. Ростом они были меньше метра, но их строй был довольно внушающим...

Между ними, были десять элементалей огня. С максимальными характеристиками, маной и магией, этим заклинанием, элементали могут сдерживать натиск врага. Магия слегка отличалась от навыков, обычный анализ, вроде моего, не может показать, заклинания которыми кто-то владеет.

За ними стояли десять скелетов копейщиков, тоже с максимальными по лимиту характеристиками, но без маны и навыков. Эти копейщики, будут помогать щитовикам, отгоняя от них, врагов и мешая этим врагам сражаться.

Там же на подхвате было пятнадцать скелетов воинов, с маленькими круглыми щитами, деревянными но тяжелыми мечами и деревянными шлемами. Характеристики максимум, без маны и навыков. Рост около метра, как и у копейщиков. У пятерых из них, в симбиозе был земляной элементаль. Он должен был повысить, живучесть, силу и выносливость. Так же у него были две "Руки", которыми он мог помогать отбиваться. Характеристики элементаля максимуму, без маны и навыков.

На стене, над ними, было по десять: скелетов лучников, элементалей воды, холода и тени.

У скелетов был лук и колчан с десятью стрелами. Как только стрелы заканчивались, если скелеты, были на территории подземелья, стрелы автоматически пополнялись. Скелеты были с максимальными, по лимиту характеристиками и без маны и навыков.

Элементали воды были с маной. Пятеро из них владели магией <Водяная стрела>, пятеро <Водяная струя>. Водяная стрела, должна была наносить урон, в то время как струя, сбивать врагов напором. Но с нынешним запасом маны, големы не смогут выпускать струю и

нескольких секунду. Хоть, струя берет не количеством воды, а ее напором, все равно нужно сформировать воду из воздуха. Если воздух слишком сухой, то вода вообще берется из почвы, или ближайших водоемов или подземных, водных артерий. Во время тумана, или в облаках, эта магия будет обходиться дешевле. А дать элементам возможность дополнять свою магию, магией вокруг них, было практически бесполезным занятием, из-за маленького лимита мощи. Хоть это был практический навык магии, которые бы не засчитывался не в "навыки", ни в магию а считался бы отдельно, лимита мощи на достойный уровень не хватало.

Элементали холода, тоже имеют максимальную ману. Их магия <Охлаждение>. Они будут охлаждать воду, на противниках. Так же они могут, довольно больно лупасить из-за того что состоят из льда. Правда, когда на нас не будут нападать, они будут прятаться в башнях, ведь на поддержания своей температуры они тратят, либо жизненную, либо магическую энергию.

Элементали тьмы, нападут, лишь тогда, когда враг прорвет оборону на воротах и зайдет в замок. Они спрыгнут со стен внутри замка и атакуют врага сверху. Их характеристики, максимальны, мана отсутствует, но есть навык. , они способны нанести, очень много урона, если нападут неожиданно.

Внутри самого замка находится, пятьдесят воинов скелетов.

В общей сложности сто пятьдесят монстров. Создавать элементалей света, смысла особо не было. На нынешнем уровне силы, они лечением помочь не смогут.

Когда мы все сделали, Лу активировала призыв. За несколько секунд был призван первый монстр.

- Ууу... - Глаза Луэнеры, просто горели от возбуждения, когда она увидела септа, что появился из света, в воротах и занял позицию в ожидании. Я задумался, над их появлением.

- Луэнэра. А нельзя ли монстров призывать возле вторженцев.

Лу отвлеклась и отрицательно покачала головой.

- Входя в подземелье, душа вторженца, будет тратить моральную силу, чтобы окружить себя неприкосновенным полем, внутри которого власть подземелья отсутствует. Чем сильнее человек тем больше это поле. Когда происходят продолжительные рейды в подземелье, авантюристы и другие пользуются этим. Занимая определенные комнаты, выставляют охрану и отдыхают. Ведь пространство невмешательства, у существ частично суммируется и даже если трое человек, каждый из которых, может покрыть пространство в пятьдесят кубических метров, прижмутся друг, к другу, пространство невмешательства у них станет примерно сто двадцать кубических метров, это число я говорю лишь для примера. По этой причине, вторженцы, быстрее устают и медленнее восстанавливают свои моральные силы в подземелье. За это и начисляется ОП. При смерти тела, душа оставляет отпечаток такого пространства, на несколько минут, что больше в десять раз, чем обычно. Так же в стрессовых ситуациях, пространство невмешательства тоже увеличивается, от чего увеличивается и количество ОП.

Ясно. По этой причине, монстры внутри подземелья и я не приносим ОП. Тогда продолжим дела насущные.

- Что же. С "защитой" - Тут, в моем голосе прозвучал сарказм. - мы на время разобрались. - Я повернулся к Лу. - Как понимаю ты можешь контролировать ландшафт, лишь на территории подземелья? - Лу кивнула. - Значит, пока мы не сможем его расширить, нужны монстры, что будут строить нам на будущее. Есть идеи таких монстров?

Лу приложила палец к виску. Эрминар, видимо уже думал об этом.

- Есть такой монстр. Он умеет, копать и строить. - Эрмин вызвал экран и показал нам монстра.

В отличии от других, этот был одет в рубашку, штаны и обувь. На его плече была кирка, а на поясе молоток. Это была ходячая на двух ногах мышь. Или не мышь. Морда как у маленькой мыши, но уши заостренные, как у котов. Глаза тоже не черные бусинки. У индивидуума на картинке, зеленые глаза с вертикальным зрачком. Хвост тоже присутствовал и был как у мышей.

- Я согласен. Что выбираем его? - Я повернулся к Луэнэре.

Видимо монстр ей понравился. Она закивала и Эрмин подтвердил выбор. Так мы выбрали последнего монстра.

- Луэнэра, скольких монстров ты сможешь поддерживать прежде чем сбор маны упадет до 50%?

- Если их сила, будет полной. То есть с полностью максимальными по нынешнему лимиту, характеристиками, навыками и заклинаниями, то двести пятьдесят.- После этого она мило улыбнулась и сказала еще кое-что. - Но обычное подземелье смогло бы всего 50 до потери эффективности сбора, до 50%. Но поскольку я была создана вами, стены и ядро поглощают в пять раз больше маны.

- Тогда нам сто пятьдесят стражников и ста строителей хватит на некоторое время. Луэнэра, отправляй призванных строителей за территорию замка...

Дальше я объяснял им что хочу сделать. Я хотел увеличить территорию замка, но как это сделать на горе?

Наши новые строители, а их раса кстати называется Зарнки, должны выравнивать гору вокруг замка. Площадок будет несколько. Они должны рассчитать так, чтобы каждая секция уходила на восемь метров ниже вышестоящей и при этом, была ровной, а на выше стоящую, будет вести лестница,. Наш замок будет на самой вершине, и от него будут отходить площадки уходящие вниз. Так со временем сточим всю гору. Замок будет эпичным. А нынешний замок было бы неплохо полностью превратить в особняк, и сделать в нем ход под землю.

Подземелье будет начинаться как огромный замок. Его каждый раз должен будет штурмовать целый рейд. А потом в центре, нынешнем маленьком замке, будет проход под землю, где уже будет начинаться классическое подземелье.

Эрминар улыбнулся, а глаза Луэнэры прям горели. Она полностью забыла про стражей и начала призывать одних строителей, возобновив призыв, охранников лишь когда строителей было сто.

- Теперь остался вопрос насчет нашего открытия. Как будете встречать авантюристов? Как понимаю лучше чтобы они не видели вас, но что они будут делать с ядром?

Эрминар начал объяснения.

- При уничтожении ядра подземелья, можно получить отличные кристаллы, из него. Так же усилить некоторые навыки или получить их, чем сильнее подземелья, тем лучше будет полученный навык, или их может быть даже несколько. Но новые подземелья... Уничтоживший

их скорее всего, даже не усилит навыка, молчу уже про получение нового. Фальшивые ядра подземелий кстати, тоже такие же, но эффект от них в несколько раз слабее. Так что нас не уничтожат. А даже если это произойдет. Вы сможете вернуть Луэнэру к жизни, а при призыве снова появлюсь я и у меня даже останутся воспоминания как и у ядра.

Четыре часа спустя. Здания гильдии. Несколько команд сдавали задания, несколько выбирали новые. А в таверне рядом, принадлежавшей гильдии если что, авантюристы спускали денюжки, что частично капали обратно в сейф гильдии.... Коварная система.

Дверь гильдии с грохотом открылась и в ней показался человек. Парень лет двадцати, с выбритым, гладким лицом, и красной банданой на голове. Его глаза сияли синим цветом, что очень хорошо, шел к его блондинистой шевелюре. Все посмотрели на него и он громким голосом объявил.

- На одной из гор появилось подземелье! - Гильдия на секунду погрузилась в тишину. Но спустя эту короткую паузу, начался балаган. Все втянули парня внутрь и наперебой спрашивали. Что за подземелье? Когда появилось? Откуда он это узнал?

Парень не мог ответить на вопросы, поскольку его постоянно перебивали.

Спустя всего пол минуты, толпу накрыла прохладная аура. Все замолчали и расступились перед главой гильдии. Стариком что предлагал Лайту вступить в гильдию.

- Откуда ты узнал о подземелье? - Парень сам того не понимая, вытянулся по стойки смирно и четко, громко ответил.

- Три часа назад я был на рынке, когда услышал про это. Об этом судачили все кому не лень. Я естественно, решил проверить. Когда я пришел к горе, увидел замок, а у подножья горы ее бывшую верхушку. Я не отходил от леса, но смог разглядеть каких-то монстров.

- Значит замок. Такой тип подземелья огромная редкость... Гран, Эльза, пойдете со мной.

Вся гильдия включая тех двоих что он позвал, замерли. Глава хочет лично пойти?

Тем временем скелет что пустил слух, уже успел заскучать в замке, находясь внутри ядра подземелья. Удобная комнатка кстати. Если обставить мебелью, может начать походить на комнату заседаний. Пусть нет окон, а стены неровные, состоящие из разноцветных квадратов.

<http://tl.rulate.ru/book/20387/434251>