

Глава 12 "Антискроличий поход (1)"

Прошло пять дней. Луэнэра купила знания, о заклинаниях воскрешения. Знания запечатленные в библиотеке, в книгах, стоят дешевле, чем сразу их приобретение для каждого отдельного индивидуума. Так что эти пять дней она учила заклинания воскрешения за опыт погибших.

Мы решили первое время выставить 5%. Много. Но это сделано для того, чтобы люди боялись умереть. Два процента тоже не мало, но они не так шокируют.

Теперь о том что, случилось четыре дня назад. Авантюристы думали что перестали играть. В итоге их приперлось сорок человек. Три прошлые команды и две новые. В одной из них, лидер был F ранга. Они смогли пробиться. Но, видимо не так как ожидали. Один из них чуть не погиб. Я понял о авантюристе F ранга, до того как увидел его силу. Просто через глаза монстров, я видел жетоны авантюристов.

Их маги и лучники стали закидывать скелетов, чтобы те вообще не могли высунуться. Тем временем танки, а F ранговый авантюрист тоже был танком. Пробили строй Септов, воины мгновенно порубили с танками скелетов, из-за чего Септы, еле успели занять свои позиции, потеряв треть своей численности, и их снова пробили. После этого все подумали что дело в кармане. Разбрелись уничтожая по отдельности, септов и воинов что были внутри. В итоге когда, в проходе осталось два воина, Эрмин скомандовал атаковать элементам тени. И они чуть не убили одного авантюриста.

Несколько обычных танков пытались подняться на лестницы и Эрмин снова показал себя. Элементали воды по его приказу, залили ступени, а элементали холода, заморозили, превратив в лед. А дальше небольшие усилия водных и ледяных элементарей и танки падают с лестницы.

Но даже эта защита долго не продержалась. Лед был достаточно тонким и F ранговый мгновенно разбил его своим железным щитом.

Как и старейшины гильдии, они дошли до зала и не обнаружив, нечего нового, собрали лут с монстров и ушли восвояси. А к вечеру пришла вторая группа из пятиерых F ранговых.

Они просто уничтожили монстров подземелья. Ведь они были примерно на среднем уровне F ранга. В то время, как танк из прошлой команды, был на начальном уровне.

Просто и так, думаю понятно. Сила не растет мгновенно, разниться между слабым F рангом и сильным F рангом, может быть больше чем между, слабым E рангом и сильным F. А то что говорить в таблице рангов, это берется средняя сила между начальным и пиком ранга.

Остальные дни, проходили примерно так же. Несколько групп, разных по силе и количеству, приходило чтобы зачистить подземелье. Один раз из трех, нам удавалось отбиваться.

На четвертый день, вообще пришла группа из десяти G ранговых и то низкого уровня. Они

толком подойти не смогли. Имея всего двух танков, они были не достаточно сильны и быстры, чтобы уворачиваться от стрел, и когда они были всего в пяти метрах от Септов, даже их лидер был ранен. Так что они отступили и ушли.

В день когда Луэнэра выучила заклинания воскрешения за силу умершего, к нам приперся Е ранг. Тут был просто грустно. Отбиваясь от стрел клинком, он подошел к септам. Огненные элементарии сосредоточились с того бока, где он хотел пробиться.

Как только огненные элементарии попытались его отогнать, он мгновенно, для нас переместился в другую сторону, прошел к Септам и устроил бойню. Убив монстров внутри он поднялся на стены, за пару секунд. Видимо в его ботинках были шипы и он спокойно взлетел по лестнице со льдом, которую после его прорыва и буйства среди воинов внутри замка, заранее установили элементарии.

Бой продлился от силы минуты три, максимум четыре.

Я аж запаниковал бы, чего он тут делает с его-то силой, неужто уничтожить ядро подземелья... но он даже не стал идти в особняк и я успокоился.

Все ОП что Луэнэра получила, были вкинута в территорию. Поскольку территорию можно увеличивать лишь в открытом воздушном пространстве, когда Зарнки выкапывали, Луэнэра автоматически, делала там свою территорию. Ведь копая Зарнки устают и им нужна энергия, а поскольку они не едят, единственная возможность пополнить ее, это быть на территории подземелья. А для Луэнэры такие вещи как дышать, поэтому она особо не напрягалась из-за этого.

Единственное что меня сейчас... просто бесит, это не столь слабость защитников. СКОЛЬКО СЛАБОСТЬ СТРОИТЕЛЕЙ. Они не выкапывают, а дробят камень в пыль, пробивая его совсем чуть-чуть из-за маленьких сил.

Мы снова собрались внутри ядра. Из-за медленного выкапывания монстрами, ОП приходило намного больше чем тратилось на территорию. Так что Луэнэра купила небольшой столик, три стула с обычными спинками чайник, две чашки и чай. Внутри ядра также были дополнительные элементарии воды и огня, которые не охраняли замок, единственная их цель - один давал воду, второй кипятил ее.

Чашек две и так понятно почему. Я нежить-скелет-обычный вид, пить чай не могу. Если что высшая нежить, может поглощать еду костями и вырабатывать немного энергии, меньше чем живые, намного меньше, но им и не нужно поддерживать: температуру, иммунную систему, восстановления тканей и прочего, хотя вот кости восстанавливать приходится.

Я обратился к Луэнэре.

- Сколько стоит повысить лимит сил монстров? - Луэнэра до этого отпила чай, проглотив его

она ответила.

- До десяти, каждая единица будет стоить двести ОП.

Я слегка аж остолбенел. То есть мы могли повысить их скорость, силу и ловкость. Чтобы они быстрее работали, сильнее били по камню и ловче обращались с инструментами. То есть за один удар больше выкапывали, чаще били кирками, всего за тысячу ОП.

- Почему ты раньше не сказала? - Звук что вылетел из моего черепа, был слегка охрипшим от шока.

Она пожала плечами.

- Это было бы слишком подозрительно. Обычные подземелья, увеличивают силу подчиненных не раньше чем через неделю после создания. Если увеличить сегодня, еще не подозрительно, но даже вчера, было бы слишком быстро.

... Ловко выкрутилась.

- Тогда пожалуйста увеличь лимит и усиль строителей. - Она покачала головой.

- В этом еще одна проблема. Сейчас на поддержания монстров, я трачу половину маны что получаю... - Я ее прервал показав на двух элементарей.

- Больше чем половину. - Она как будто не заметив этого продолжила.

- Если я увеличу даже просто силу в два раза, это будет стоить дороже, чем создать, еще одного строителя, увеличив скорость, я еще больше увеличу затраты. Хотя поддержание будет увеличено лишь во столько же во сколько увеличены скорость, сила и другие некоторые характеристика, или даже меньше но из-за увеличения всех характеристик у меня практически не будет восстановления маны, из-за поддержания, увеличенных до нового максимума характеристик, строителей.

Да это проблема. Увеличения поглощения маны у подземелья не дешевое. Луэнэра, снова начала говорить.

- Поэтому, в начале лучше расширить территорию, чтобы получать больше ОП.

Про ОР уже забыли. Я кивнул и определил будущий курс.

- Тогда лучше увеличить территорию вниз по склону, но высотой в полметра. На самой равнине между горами и лесом, можно в десять метров. Все равно было бы неплохо там устроить простое столпотворения обычных монстров перед замком, чтобы обычные авантюристы могли

тренироваться, не собираясь в огромные кучи перед штурмом.

- В таком случае, почему бы вам не отправиться в путешествие. Здесь вы все равно, не сможете развиваться. Убивая монстров подземелья, вы не будете получать опыт даже если они будут сопротивляться. А в той пустыне, вы сможете стать сильнее.

Мои кости грудной клетки, вновь расширилась, будто я вздыхаю. Кивнув я вышел из комнаты ядра.

Развития не будет мгновенным.

Чтобы быстрее получать ОП нужно увеличить территорию. После чего улучшить ядро и стены, для большего получения маны и только потом увеличить лимит силы монстров.

А поскольку подземелье слабое, в него будет приходить мало людей. Тем более, за эти пять дней, я прочитал немало описаний в магазине ОП. И цена за увеличения территории, после каждого определенного лимита, будет увеличиваться.

Это была одна из причин, по которым было отвергнуто мое предложение, провести территорию, до лагеря авантюристов.

Вторая причина, была сказана Луэнэрай. Поскольку душа сопротивляется тратя моральные силы, человек намного быстрее устает и медленнее восстанавливается. Тем более были амулеты, которые показывали находишься ли ты на территории подземелья и где путь к его ядру. И если подземелья в наглую разрасталось по поверхности, его бы уничтожили.

Третья причина, была абсолютна. На поверхности был жесткий лимит пространства, которое могло захватить подземелья. Первое же повышения, астрономически увеличивало стоимость.

Тем временем я уже вышел из ворот и последний раз посмотрев на зеленые луга, отправился в пустыню.

Это было опасно, но Луэнэра уже могла воскрешать за опыт существа. Тем более, пока она учила воскрешения за опыт, Эрмин учил заклинания воскрешения за ману. Интеллект Эрмина, был выше такого у Луэнэры. Так что несмотря на то, что воскрешения за ману намного сложнее. Эрминар, потратит всего, еще девять дней, для изучения этого заклинания.

Пока я спускался, я еще раз посмотрел статистику Луэнэры и Эрмина.

Раса: Подземелье

Имя: Луэнэра

Классы: <отсутствуют>

Уровень: 1

Здоровье 69\69

Мана 2\172

Сила 14

Выносливость 12

Скорость 9

Интеллект 42

Ловкость 4

Защита 0

Навыки: <отсутствуют>

Титулы: <отсутствуют>

Раса: Хранитель подземелья

Имя: Эрминар

Классы: <отсутствуют>

Уровень: 1

Здоровье 74\74

Мана 0\62

Сила 17

Выносливость 16

Скорость 10

Интеллект 74

Ловкость 8

Защита 0

Навыки: <отсутствуют>

Титулы: <отсутствуют>

В отличии от Луэнэры, Эрмин в свободное время тренировался. Так что он как и хранитель, был сильнее ее, так и тренировки увеличили его силу. В самом начале, оно естественно легче.

Мана Луэнэры, как ядра и как аватара, была отдельной. Но я, Луэнэра и Эрмин, постоянно тратили свою ману, отдавая подземелью. Чтобы мана не застаивалась, мы создавали монстров

и отправляли их в пустыню.

Так что у меня была карта и сейчас я видел несколько зеленых точек. Кстати, на одного монстра с максимальными характеристиками, навыками и магией, тратилось 100 единиц маны. Подземелье восстанавливало 5 единиц в секунду. Поддержания одного монстра с нынешним лимитом мощи в 5 единиц, расходовало примерно 0.01 единица маны в секунду.

Я пошел в самый маленький лагерь гоблинов, что был обнаружен, одним из монстров которому повезло.

Везло тем, кто не нарывался на подземных скроликов.

Этакий гибрид кролика и скорпиона. Морда и тело кролика, только вместо шерсти, хитин, хвост как у скорпиона, хоть яд и не такой мощный. Они чуть больше зайца. Так же они живут в стаях.

Поскольку монстры создаются не из маны. А из элементов и влаги находящихся в воздухе, с помощью маны. У монстров полностью реальная анатомия. С мышечными волокнами, желудком, органами и прочим. Единственно что желудок не работает вообще, если монстр не ест.

Поэтому скролики, часто нападали на наших монстров разведчиков.

Они были не единственными монстрами, но самыми распространенными среди агрессивных. Вообще в этой пустыне видимо все всеядные, иначе не выживут. Как бы если все были хищниками, то понятно, что вымерли бы, ведь пожирая, какие бы они не были экономичными, они все равно теряют часть нужных для построения организма элементов, а про энергию я вообще молчу. Но и растительности в пустыне мало.

То тут то там были сорняки, которые были настолько редки и мелкими, что с горы я их не разглядел. Большая часть сорняков, напоминала обычную траву, но они были серыми на вид, но живыми.

Я шел спокойно. Я нежить и если меня даже заметят, монстры нуждающиеся в пище не заинтересуются.

Обычно монстры агрессивные, ведь убив противника, они получают его опыт, но в этой пустыне, нападать на того, кто не съедобен, для монстров пустая трата энергии.

В этом кстати и различия монстров от простых животных.

Монстры нападают на всех подряд, лишь бы стать сильнее. А простые животные лишь охраняют свою территорию.

Так я шел некоторое время, размышляя как мне вообще победить гоблинов. Даже, учитывая что их в пещере меньше ста. Даже будь они чуть слабее монстров нашего подземелья. Они побьют меня количеством.

Шурх. Шурх. Шурх.

Я услышал шорох слева от себя.

Развернувшись туда, я увидел скролика.

Он стоял хвостом ко мне, и как собака увеличивал ямку. Обычно скролики маскировали, вход в ямку камнями, которые они могли спокойно, без проблем снести, в момент нападения. Но сейчас скролик увеличивал свою нору.

Что же. Вот он способ стать сильнее.

Я тихо подошел к скролику.

Медленно, шаг за шагом, аккуратно, ставя ногу начиная с носка и медленно, опуская пятку.

Шурх.

С этим звуком, скролик мгновенно развернулся ко мне.

Мои надежды рухнули. Естественно, эти твари, когда не ели траву, выжидали пока жертва подойдет к ним. Для этого они должны отлично чувствовать вибрацию, земли и звуки, чтобы запрыгнуть на жертву, заранее и с далекого расстояния.

Моя надежда, была в том что пока скролик копается, он не заметит меня.

Когда скролик отошел на пару шагов, появилось еще одно предположение.

Увлеченный своей работой он не заметил меня, но меня заметили, твари вылезающие за ним.

Быстро проанализировав самого крупного, что был впереди, я слегка занервничал.

Раса: Скролик

Имя: <отсутствует>

Классы: <отсутствуют>

Уровень: 8

Здоровье 196\196

Мана 15\15

Сила 14

Выносливость 57

Скорость 17

Интеллект 27

Ловкость 30

Защита 5

Навыки: <Аура лидера ур.2> <Рытье ур.3>

Титулы: <Вожак стаи ур.1>

Вот и первый титул.

Титулы были не просто для красоты. Они были придуманы богами и раздаются, как способ награждения.

Вожак стаи, в данном случае, давал немного постоянного опыта.

Опыта капало совсем немного. Но видимо этому кролику было не мало лет.

Он в одиночку, способен побить меня, а вместе с ним, вышло около пяти взрослых кроликов, от пятого до шестого уровней.

Я стал медленно отступать.

Скролик вожак поднял лапу и ступил вперед.

Я остановился и достав меч, присел. Меч был куплен в магазине ОП и он был довольно плохого качества.

Скролик тоже перестал идти вперед, посверлив друг друга глазами, секунд десять я снова стал медленно отступать, выразительно повернув голову в сторону его собратьев, задерживая ненадолго на них взгляд и снова посмотрел на него.

Хоть он и животное, но он понял мой намек. С меня они нечего не получают. Так немного опыта, но могут потерять кого-то из своих.

Когда я отступил на несколько десятков метров, скролики стали отходить обратно в нору.

"Рытье". Навык помогает лучше копать.

Снова "Вздыхнув" я обратился к Луэнэри через панель.

Мой диалог с Луэнэрой, был осуществлен не с помощью заклинанием. Один из бонусов титула . Я мог поддерживать с ними связь, тратя некоторое количество маны, в зависимости от расстояния.

Поскольку я отошел всего не несколько километров, количество затрачиваемой маны были ниже чем количество восстанавливаемой.

Когда на экране появилось лицо Луэнэры я начал говорить.

- Луэнэра. У меня есть идея. Можешь создать два десятка воинов нежити и десять септов? Я могу с ними охотиться на монстров. Следующих создавай в соотношении, два скелета к одному Септу и сразу после создания посылай мне.

Луэнэра кивнула и отключила связь. Кстати, если ее монстры кого-то убивают, опыт за убийство получает она, или хранитель. Или в каком-то соотношении, которое они выставят. Я как создатель подземелья не могу получать так опыт.

В течении часа, тридцать монстров были созданы, отправлены и дотопаны до моего места нахождения.

Я немного сократил расстояние, между мной и горами, чтобы было меньше шансов, нападения

монстров на этот отряд. Ведь Септы были как ни как из плоти.

Разделив их на пять групп, я поставил их в десяти метрах перед собой и на расстоянии в двадцати метров. Два септа были впереди, а за ними шло четыре воина. Септы привлекут скроликов и мы атакуем их. Мы шли вдоль гор, под небольшим углом, постепенно уходя от них. Так я хотел не сильно продвигаться в глубь пустыни, ведь по идеи чем дальше тем больше количество и выше сила противников. Одновременно с этим я хотел обойти тех скроликов которых я встретил. Мы с ними можем не справиться.

Пройдя километра три, мы наконец были атакованы.

Самый крайний правый ряд попал под раздачу. За это время к нам присоединилось еще несколько десятков, новосозданных монстров и мы сформировали еще десять групп. Несколько монстров шли позади нас, из-за нехватки монстров для формирования полноценной группы из шести особей. Так же поскольку, монстры уходили из подземелья, Луэнэра не могла их поддерживать маной и скорость их создания не уменьшалась.

Из неприметной ямки с камешками в их сторону рванула трое монстров.

Я побежал к ним. Первая группа что была ближе всего, по моему приказу не стала атаковать скроликов, она обогнула место схватки и зашла им в тыл, стоя возле норы и не просто перекрывая путь к побегу, а закрывая его.

Я был в центре, но благодаря скорости я успел зайти скроликам в тыл, еще до того, как монстры закрыли вход в их нору.

Эти были всего третьих-четвертых уровней. Они были опасны для монстров подземелья. Но за несколько десятков секунд боя они не смогли победить не одного монстра.

Я атаковал одного из кроликов с тыла.

Он развернулся ко мне, еще до атаки и попытался увернуться.

Я был намного сильнее и немного быстрее. Так что удар мечом был лишь отвлекающим маневром.

Как только кролик увернулся от меча, он сказал бонжур ботинку. Отлетев в сторону, ударившись в ноги скелету, он чуть не опрокинул его.

Скелет попытался ударить его, но скролик проскользнул мимо его ног, где сказал бонжур дубинке септа, что стоял за скелетами.

Мне пришло звуковое уведомление, о получении опыта, за помощь в убийстве.

Я слегка наклонил голову. Это ведь... потрясающе. Но я слегка отвлекся.

Взяв меч в две руки, я взмахнул им как клюшкой для гольфа.

Два скролика не заметили моего удара сзади и оба получили раны на спинах.

Они зыркнули на меня и сразу увернулись от ударов скелетов, что не стали упускать шанса.

Я ударил в то место где должен был приземлиться монстр что был слева. Кролик в последний

момент извернулся и избежал судьбы нанизаного шашлыка, получив еще одну рану.

Мысленно сговорившись с тремя скелетами я окружил этого скролика. Тем временем два септа и один скелет, удерживали другого скролика.

Два скелета возле меня нанесли удар, но их противник увернулся. Приняв приказ скелет уколол в то место, которое я мысленно указал и в которое, должен был приземлиться скролик. В этот раз из-за того что бил не я, скролик смог полностью увернуться, выгнув свое тело.

Но он уже не мог не заметить, не увернуться от моего удара сверху вниз.

Удар пришелся ему на голову, и раскроил череп.

Монстр был мертв.

Убивать монстров для меня, не было привычкой. Для этого нужно было собрать немного решимости. Но всего лишь немного.

Во первых это были монстры, которые нападают на всех и убивают.

Во вторых я уже убивал монстров.

В третьих я был убит монстрами.

У меня не было к ним никакой жалости. Всего лишь маленькая не решительность.

Может их можно было вылечить от желания убивать?

Откинув эти мысли, я помог добить третьего кролика.

Потом собрав их тела несколько из новоявленных скелетов, отправились обратно к Луэнэре. Там она сможет выделить под тушки, место в внутреннем пространстве. И сделать инвентарь, благодаря которому, время для тушек остановиться и они не ухудшаться в качестве.

Мы тем временем продолжали путь. Если даже в норе, еще кто-то был, мы не могли, их достать. Хотя можно было бы взять водного элемента, чтобы затопить там все. Огненный мог и не помочь. Скролики могли просто завалить проход от куда идет жар и рыть дальше. Но мне не хотелось лишний раз ждать, пока элементы вернуться обратно в подземелье, чтобы пополнить ману.

В этот раз мы пошли обратно, в сторону подземелья, но взяв еще больший угол, в итоге отдаляясь от подземелья.

Слишком отходить было нельзя.

Прошлые пять групп, я уже отправил обратно в подземелье чтобы восстановить их энергию.

Пройдя так всего пару километров мы нарвались на еще две норы.

В одной было всего два скролика. А во второй их уже было пять. В первой уровни были вторыми, а во второй двое были второго уровня, двое третьего и один четвертого.

Но этого было мало, чтобы повысить уровни Эрминар и Луэнэры. Ведь большую часть опыта

получал я.

Я оглядел это небольшое войско.

Скелеты немного замедлились. В глазах септов усталость.

Четыре часа спустя. За это время я вернулся в подземелья, успел отдохнуть и прийти обратно к норе того вожака скроличей стаи.

Под моим командованием было ровно пятьдесят септов и сто воинов скелетов.

Наверное это будет слишком большой перевес...

... Во всяком случае, я так думал.

<http://tl.rulate.ru/book/20387/440627>