

В темноте пещеры бродила группа девушек. Не смотря на полное отсутствие освещения они могли спокойно ориентироваться и не сбиваться намеченного ими пути. Но почему же у меня появляется ощущение, что я брожу по кругу?!

Я проходил мимо этого поворота как минимум раза два! Характерные отметины, выглядящие как глубокие царапины нанесённые очень крупной кошкой, лишь убеждали меня в собственной правоте.

Я уже готов был смириться, как одно из моих тел увидело небольшой, совсем крохотный, проблеск света. Надо ли вам говорить, что после этого я рванул туда со всей возможной скоростью?

Моя радость продлилась не слишком долго. Оказалось, что свет ослепляет меня. И как бы я не старался этому препятствовать, у меня ничего не получалось. Я даже пытался привыкнуть к рези в глазах, слишком уж хотелось покинуть эти пещеры.

Не срослось. Теперь единственная моя надежда это создание подземелья в этом месте. Возможно хоть тогда у меня появится возможность изучить этот мир и населяющих его разумных.

Небольшим мысленным усилием я вызвал окошко основания подземелья.

Вы действительно хотите основать подземелье?

да/нет

Глубоко вдохнув, я нажал да. И одновременно с подтверждением одно из моих тел громко закашлялось. В воздухе было много разной грязи для безветренного места.

Чтобы не потерять одну частичку себя по глупости, я помог ей откашляться с помощью постукивания по спине. Не знаю помогло ли, но чувствовать себя я стал немного лучше.

Неожиданно для меня я почувствовал что-то на границе восприятия. Причем это чувство быстро нарастало.

Я был напряжен. Непонятное чувство усиливалось стремительно. И в один момент, когда она стало почти невыносимым, оно пропало.

Тест силы ядра завершён. Теперь вам доступен выбор места где будет располагаться ваше подземелье. Теперь вам доступен выбор типа вашего подземелья.

Сила и вид монстров будут созданы исходя из вашего выбора места для основания подземелья.

Перед моими глазами развернулась полупрозрачная карта. Она не была очень подробной, даже масштаб и тот не был указан. Но при всех своих недостатках она показывала людские города. Очень подробно показывала.

Я сосредоточил своё внимание на людских городах не просто так. Все места для разворачивания подземелья находились рядом с населенными пунктами. Так же я мог видеть нет ли поблизости с этими городами других подземелий. У каждого крупного города было.

Если сначала я и думал о том, что эти подземелья появлялись у крупных городов, одно меня убедило в обратном. Город был построен вокруг двух. Двух! Подземелий. Да так, что они приходились этому городу географическими центрами районов.

Даже из простой карты я смог понять, что люди очень сильно интересуются подземельями. Так что, я думаю что мой выбор будет очевиден для большинства.

Я выбрал в качестве стартовой локации небольшую шахтерскую деревушку с неизвестным мне названием и населением в 300 душ. Судя по тому, что зданий там больше чем населения, то это умирающий город у которого выработаны все ресурсы. А наличие в нем маленького отделения исследовательской гильдии идеально завершает мою картину.

Одно из моих тел начинает глупо посмеиваться.

Точка старта выбрана. Приятной работы, ядро подземелья.

И в следующее мгновение меня ослепляет яркий свет.

Немного отойдя от такого приветствия, я решил осмотреть окружающее меня пространство. Почти сразу же мой взгляд зацепился за огромный левитирующий кристалл. Тот был ромбовидной* формы и медленно крутился вокруг своей оси, одновременно с этим опускаясь и поднимаясь.

Подойдя к нему одним из своих тел, остальные я заранее отвел подальше, я приложил к плоской стороне свою ладонь. И кристалла прямо в глаза этому телу ударил почти незаметный со стороны пучок света.

Возможно, никто другой не понял бы что произошло, но я был не был другим. Интерфейс для связи с ядром проецировался прямо на сетчатку глаз.

Видимо теперь это тело и будет хранителем подземелья. Жаль, что моя разведывательная сила только что уменьшилась на четверть. Впрочем, взамен я получил довольно интересную игрушку. Не без недостатков - команды нужно было отдавать голосом, но это видимо стандартная настройка для людей-хранителей, с этим ничего не поделаешь.

А теперь нужно попробовать что-то сделать. Может добавить немного врагов для будущих исследователей? Да и теме подземелья будет интересно соответствовать.

— Ядро подземелья, создать монстра!

Вы открываете меню создания монстра. Здесь вы можете выбрать его расу, внешний вид, снаряжение и основные умения. Хотите начать?

— Да, начать создание.

Выберите расовую принадлежность монстра. На данный момент вам доступны следующие расы: пещерный гоблин, пещерная слизь, скелет. Вы также можете совместить два вида монстров, чтобы получить их комбинацию - например гоблин-скелет.

Это будет очень и очень интересно. Но гоблины? Это не серьёзно, этих существ убивает каждый второй герой, причем убивает пачками, а каждый первый злодей готов пожертвовать ими как пешками. А возможность комбинации это что-то очень и очень интересное.

— Совместить скелет и слизь!

Вы создали человекоподобную слизь. Вас устраивает такое название?

— Да, меня устраивает. Открой выбор снаряжения для получившегося монстра.

Вы выбираете снаряжение для монстра - человекоподобная слизь. В данный момент вам доступны следующие виды снаряжения: тканевый, кожаный, медный, железный, ржавая сталь.

Не густо, но для задумки годится как никогда лучше.

— Пускай этот монстр носит тканевую одежду и кожаный жилет для защиты туловища. В качестве инструмента использует железную кирку со слабыми следами ржавчины. На голове медный шлем.

Вы уверены в своём выборе? Вы выбрали: тканевая одежда(груб.), кожаный жилет, ржавая железная кирка и окислившийся медный шлем.

— Всё верно. Я уверен в своём выборе.

У каждой группы шахтеров должен быть свой командир. Создать его вручную или сгенерировать автоматически?

— Сгенерируй автоматически. Мне интересно что у тебя может получиться на основе моего шаблона.

Команда принята. Создан монстр Шахтер-старшина из шаблона слизь-шахтер. Изменен один параметр снаряжения. Добавлен начальный навык - лидерство.

— Открой меню способностей для монстра слизь-шахтер.

В этом окне вы можете выбрать базовые навыки для монстров. Их улучшенные версии будут добавлены в улучшенные версии монстров. Внимание! Если надеть монстра не подходящим под его роль базовым навыком, то расход на призыв и поддержание этого монстра будет увеличен.

Выберите способность...

— Базовое горное ремесло и простейшие действия в группе.

Данные навыки подходят для данного монстра. Штраф не будет наложен. Завершить создание монстра?

— Да, завершай.

Новый вид монстра создан. Итоговая цена 50 маны. Открыть подробную информацию?

У только появившегося монстра уже есть описание с его особенностями? Интересно. В любом случае лишним не будет.

— Открой подробную информацию по данному монстру.

Человекоподобная слизь-шахтер. Когда-то это был обычный брошенный рабочим комплект одежды, но со временем его наполнила слизь. Ведет себя как очень неумелый шахтер. Когда собираются в группу более шести, среди них появляется старший шахтер, который сильно улучшает их навыки работы.

Выглядит интересно. Думаю этими ребятами можно заселить часть бывшей шахты, а потом придумаю что-нибудь более интересное.

Ядро подземелья закончило анализ нового монстра. Возможно создание босса первого уровня с именем "Начальник шахты". Цена: 500 маны. Начать?

Выбор очевиден. Не зря я согласился на эту работёнку!

— Начинай!

*Октаэдр. Главный герой просто не очень любознательный.

<http://tl.rulate.ru/book/23715/491003>