

Отряд остановился на ночь. Это определённо было опасно, но почему-то возражений не последовало. Может это мой дурной пример повлиял, ну или это достаточно распространённая практика среди исследователей. В данном, конкретном, случае это не важно.

Из-за этой возни с лагерем, на звук начало стягиваться множество слизней. А мне не хотелось бы отгонять их от моих гостей всю ночь, поэтому просто сделал приказ на конкретную область. Пускай будет небольшой безопасной зоной. Да и расслабится, перед штурмом босса, людям тоже нужно.

Ночь шла своим чередом, никаких происшествий не было. Никто не нарушал покой зелёной зоны, никто из исследователей не страдал лунатизмом. Было очень скучно. При этом выяснилась одна, небольшая, особенность. Я не могу заснуть. Никак, вообще. Нет, до того как я поставил ядро подземелья я спал спокойно, всё было как положено. А вот после установки...

Я стал бодрствовать всю ночь. Это было очень тяжело в психологическом плане. Даже тела мне двигать нельзя было, они отдыхали! Помню, как ещё до создания подземелья, я заставил в середине ночи проснуться одно из тел. Голова потом болела у всех.

Но ничто в этом мире не вечно, так и ночь сменилась утром. Исследователи начали просыпаться.

Немного размявшись после сна, они экипировались и продолжили свой поход. Им оставалось совсем немного до первого босса моего подземелья. А там, глядишь, я и второй уровень сегодня начну строить.

Громкий шаркающий звук и изменившееся освещение дали всем понять, что они пришли в точку назначения.

Комната босса, которую я построил не была, собственно, комнатой, в прямом смысле этого слова. Это был всё тот же коридор, по которому все плутали до этого, просто немного расширенный и потерявший часть ламп. Всё для придания нужной атмосферы! Ну и бонусы к здоровью и силе монстра тоже от этого зависели.

Вообще постройка комнаты для босса это интересно и важно. Каждая, даже самая незначительная, мелочь может увеличить его силы или даже дать ему новые способности. Например, если бы я поставил в комнату ящик со взрывчаткой, то босс получил бы навык, связанный со взрывчатыми веществами. Случайный, прошу заметить. Он мог как научиться использовать её, так и научиться производить в местных условиях.

Дальше отвлекаться не буду, начинается самое интересное. Начальник шахты выходит на всеобщее обозрение, при поддержке шокированной публики!

Ромеро

Когда вышла эта страшная штука, которая по ошибке называлась боссом первого этажа, я подумал, что мне конец. Но, к счастью, эта мысль довольно быстро пропала.

— Он явно быстрее тех слизней, которых мы встречали до этого.

Я был согласен с данным высказыванием. Он двигался гораздо ловчее, чем все враги, которых мы встречали до этого. Да и физически был наголову выше, чем обычные монстры.

— Пугающая штука... Наверняка оно бьёт очень больно. — это был голос сестры Саны, которую мы встретили вчера.

— Нана, я надеюсь ты не будешь нарываться на неприятности? Не хотелось бы потом лечить тебя длительное время. Это скучно, знаешь ли. — почти зевая сказала ей Сана.

Интересные у них отношения. Постоянно друг над другом шутят, подкалывают и никто даже не обижается! Удивительное взаимопонимание.

— Смотри он начал двигаться на нас. Устал ждать что ли? Похоже, что он хочет быть избитым!

— Нана!

В одно мгновение всё завертелось слишком быстро. Бой начался.

Нана отбила удар кирки со звонким звуком. На её небольшом наруче появилась вмятина. Она приняла удар на него. Рискованно.

Быстрым ударом, она избавила противника от руки. Рабочий инструмент, который был зажат этой конечностью, громко падает на каменный пол.

Враг стал безоружен, значит не так опасен как секунду ранее.

Бездействовавшие до этого мгновения исследователи начали нападать на босса с разных

сторон, стараясь ранить его в разные места.

Один из ударов по монстру пришелся в район живота. Но слизечеловек все продолжал двигаться!

— Ядра там нет, оно в другом месте, ищите его! — крикнул главный из той четвёрки.

Стремительно передвигаясь, Сана подобрала кирку, оброненную слизнем и со всей силы вогнала её в область шеи.

Гневное булькая, слизень отмахнулся от окруживших его людей, разбросав их в разные стороны.

Множество шаркающих и хлюпающих звуков раздалось со всех сторон.

Дух с четырьмя телами

Босс “начальник шахты” переходит во вторую фазу. Все его атаки усилены, скорость атак увеличена. Босс “начальник шахты” призывает подчинённых!

Пока я отвлекался на управление телами и сдерживание силы босса, он незаметно для меня успел перейти во вторую фазу.

Мне срочно нужно что-то сделать! Иначе, помимо группы, в общем-то, не важных для меня людей, погибнут и два моих прекрасных тела!

Может попробовать вмешаться в их поведение напрямую? Заставить их атаковать босса или что-то подобное... Нет, плохая идея. Это будет слишком, да и перекраивать поведение таким образом будет долго. Группу успеют убить не один раз за это время. Впрочем, у меня появилась одна идея.

— Ядро, открой меню изменения поведения босса и его приспешников.

Длинная команда, а мне ведь ещё читать его ответ нужно. Надеюсь они за те пару минут, пока я с этим всем разбираюсь не успеют загнуться.

Меню настройки поведения открыто.

— Убери агрессию в поведении подчинённых.

Невозможно выполнить запрос, агрессия не может быть равна нулю.

— Ррр, добавь тогда им пункт в задачах, чтобы они стояли вокруг поля битвы и никого оттуда не выпускали, но и не могли напасть на сражающихся.

Выполняю... Изменения внесены. Изменить что-то ещё?

— Нет, не надо. Хотя... Нет, я уже отказалась от этой задумки.

Запрос не распознан. Повторите запрос.

— Да отстань ты!

Слизнелюди, которые только-только подходили к исследователям, резко остановились. Некоторые даже упали на пол. И пошли назад, выстраиваться вокруг, отсекая тем самым пути отступления.

Думаю, что теперь они справятся. А пока мне нужно посмотреть на шаблоны действий босса повнимательнее, вдруг ещё какая-то подлянка выскочит.

Ромеро, да второй раз за главу

Я подумал было, что всё, моя песенка спета, когда один из призванных боссом слизней занёс надо мной кирку. Но видимо, что бог был милосерден ко мне и в последний момент, этот монстр потерял равновесие. А поднявшись, не стал завершать начатое и просто мирно ушел в сторону.

В это время четверка лучших исследователей нашего отделения, уже искромсала гигантского слизечеловека на части. Но тот, словно на зло всем, умудрялся жить и с такими

повреждениями.

Он сражался яростно, словно чувствуя наступающую смерть. В какой-то момент мне показалось, что слизи, которые стояли вокруг хотели пойти и помочь ему, но что-то им помешало.

Впрочем, мне и не пришлось волноваться насчёт них и мгновением позже. Они, после победы над боссом, просто рассыпались в пыль.

На месте смерти босса лежал небольшой сундук. Не очень большой, но не совсем крохотный.

Я подошёл поближе, сейчас моё время действовать. Из всех присутствующих только я владел навыком оценки, пускай и на начальном уровне. Это позволяло мне притаскивать самые ценные вещи из этой шахты, в своё время.

— Ну, что там, показывайте. Я использую оценку. — не удержался я и поторопил их. Надеюсь, что они не затаят на меня обиду.

В руки мне было передано странное устройство. Чем-то похожее на мясорубку, но совсем ей не являющееся. Я применил оценку.

Обогатитель руды.

Магический инструмент

Обычный.

С помощью маны, может сделать кусочек бедной руды чуть богаче. Почти бесполезен.

Состояние: отличное.

Необычная находка...

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: перевод редактируется

<http://tl.rulate.ru/book/23715/492681>