

10 лет тому назад в мире появились порталы, ведущие в разные подземелья, а некоторые из людей стали обладателями способностей. Их стали называть охотниками. И нет, это не история про одного из охотников. Это история где 10 лет тому назад, часть людей стали обладателями этих самых подземелий...

Так случилось, что я тоже стал одним из немногих обладателей подземелья, но не сразу как все, а через 10 лет после начала событий.

Это произошло ранним утром...

В самых разных местах мира появились порталы всевозможных размеров и форм. Одни были идеально круглые и синие, а другие могли иметь маленький проход и быть чёрными. Никто не знал, что это, пока не появились люди с разными навыками. Одни могли из рук выпускать огонь, другие создавать разные виды волшебного оружия, кто-то другой может лечить самые страшные травмы, а кто-то просто хорошо использовал меч, силой мысли. Было множество всевозможных навыков и этих людей прозвали охотниками, те кто идёт в подземелья и защищают нас от них...

Так случилось, что эти порталы вели в разные подземелья с монстрами, и чем-то это всё напоминало РПГ-игру. Иногда с подземелья могли выходить монстры и убивать всех, кто попадётся им на пути, из-за чего охотники стали самими востребованными. Кроме того, в подземельях были ценные ресурсы и материалы, которые можно было продать за огромные деньги в исходном мире. Сами охотники, получали опыт в этих подземельях, тем самым увеличивая свой уровень.

Через пару месяцев после всего этого, одна группа охотников нашла устройство для измерения силы людей, и оно показывало всю информацию об охотнике. Это был круглый шар, прочнее любого металла, но легче всех остальных. Когда охотник дотрагивался до него, то над шаром показывалась вся информация об охотнике. Потом нашли ещё один, а за ним ещё, пока в каждом городе не стало хоть одного такого шара.

За год все уже адаптировались к охотникам и подземельям, но никто так и не узнал, почему это случилось, и откуда берутся, и зачем нужны эти подземелья. Я тоже был одним из охотников, но с обычным навыком и имел ранг: Е. Но даже с таким рангом я мог зарабатывать больше чем на обычной работе. Конечно, всё ограничивалось только подземельями Е РАНГА. Для входа в подземелье выше рангом нужно было самому иметь выше ранг. А для получения нового ранга нужно было стать сильнее, чем я и занимался всё время. Так прошло 2 года пока я не поднял 30 уровень и не получил новый навык и меня повысили в ранге. За это время охотники стали обыденным делом и некоторые создали разные гильдии. Они были ещё в начале, но именно сейчас власти официально их признали. Конечно для таких, как я, гильдия была недостижимой целью из-за высоких требований, таких как, например, наличие уникальных навыков. В итоге я так и остался одиночкой, который охотился в подземельях и зарабатывал на жизнь. Из родных у меня была только младшая сестренка, как бы банально это не было. Но отношения у нас не очень, даже можно сказать плохие, но я всё равно тайно иногда ей отсылаю деньги. Как она думает, это я виноват в смерти родителей, когда не хотел их отвезти, из-за чего отцу пришлось сесть за руль. В то время у него было не очень со здоровьем, но это не помешало ему сесть за руль. А после они попали в аварию из-за инсульта

отца. Мне тогда было 20, а сестре 16. С тех пор она винит меня в их смерти. Как я не пытался искупить вину, так я с ней и не смог увидеться. Тогда и произошли те изменения с охотниками и подземельями. Сестра даже получила уникальный магический навык, и власти всё делали, чтоб угодить ей. Так она запретила, чтоб я виделся с ней. Сейчас она очень знаменита и даже вступила в одну из самых сильных гильдий. Отсылаю я ей деньги, чтоб заодно передавать письма в надежде, что мы сможем встретиться, но всё безрезультатно. Так моей целью стало получить ранг: А, для вступления в гильдию, где была сестра, и встретиться с ней.

Прошло десять лет с момента появления охотников с подземельем, именно тогда моя жизнь изменилась. Нет, я не получил уникальный навык, а умер как бы это не звучало. Мне оставалось совсем немного, чтоб получить В ранг, нужный для вступления в гильдию и лучший способ было отправиться в подземелья. Я мог спокойно входить в подземелья С ранга, но этого было мало. И произошло так, что была открыта заявка на вступление в группу для зачистки подземелья В ранга. Это был отличный шанс для получения 80 уровня с получением нового навыка. Каждые 20 уровней, охотники получали новый навык и, как правило, новый навык будет редкостью как самый сильный из имеющихся или лучше. Только это была подстава...

Навыки также имели ранги. Мой самый первый навык был ранга Е, а на 60 уровне я получил навык ранга Д. Хоть они и были не магическими, но имели широкое применения. Я был в предвкушении получить 80 уровень, чтоб посмотреть на новый навык. В итоге я успешно вступил в группу, где была страховка участника ранга А из гильдии моей сестры. Как только я это узнал, то стал допрашивать про неё. Но так как она была популярна, он счёл меня одним из фанатов, из-за чего терпеть меня не мог.

Сестра делала всё возможное, чтоб никто не узнал про моё существование. Из-за чего никто не верил, что я её брат. Даже власти закрыли на это глаза из-за её навыков.

- Смотри ещё один фанат Мари, - говорили в стороне двое людей, на мои попытки разузнать, как поживает моя сестра.

- Влад, вернись в отряд или я лично тебя туда поставлю! - возмущённо крикнул мне, охотник ранга А на мои попытки хоть что-то узнать про сестру. Но я игнорировал его, задавая всё больше вопросов. Он взбесился и одним ударом откинул меня к стене.

- Какого фига! - крикнул я ему, но он ничего не ответил, отводя взгляд дальше в подземелье.

Подземелье было отчасти странным из-за одного туннеля ведущего прямо, без наличия монстров. Но продолжалось это не долго, так как туннель вывел нас в обширную круглую комнату.

- Странно, почему здесь нет монстров? - сказал, больше с насмешкой, кто-то в стороне. Сразу после этого я почувствовал, как меня толкнули.

Когда я встал, чтоб посмотреть на этого уродца, то увидел, как все охотники стоят у входа и охотник, ранга А машет мне рукой.

- Пока, пока, дурачок. Это надо же так разозлить верхушку, чтоб они приказали тебя убить. Выжить ты уже не сможешь, и дам совет, меньше доверяй другим охотникам.

После этого, дверь закрылась, и сзади меня раздался рык.

- Суки! Я выберусь и убью каждого из вас! - крикнул я им напоследок, а дальше стал уклоняться от атак монстра. Это был трёхметровый серый монстр. Он имел две лапы с острыми когтями, которые с одного удара могут отправить на тот свет. Попадаться под такой удар я точно не хотел и старался уклоняться. Но вечно так не могло продолжаться. Когда я уклонялся в поисках другого выхода, который нашёл, побежав к нему. Но в последний момент, монстр разрезает меня на две ровные половинки и я падаю в ту яму, в которую хотел прыгнуть от него.

- Вот же блядь! Больно, сука! Ааааа!.

Я не чувствовал половину тела и адская агония распространилась по телу. Я проклинал весь мир и тех охотников, желая им самой худшей смерти. Но моим мучениям ещё не пришёл конец. Там, куда я упал, был туннель, из которого я увидел что-то светящиеся, длинное, похоже на змею...

- Блядь, - последнее, что я мог сказать. Змея подползла ко мне и вместо быстрого убийства, змея стала жевать мою нижнюю часть. Точнее то, что от неё осталось.

- Сука! Сдохни, сдохни, сдохни! - кричал я и бил её мечом. Постепенно мои удары становились слабее, а даже самые первые удары не причиняли змеи вреда. Веки глаз становились тяжелее и последнее, что я помню это как проклинал всех охотников и мир. Но меня никто уже не слышал. Вместе с проклятиями в сторону охотников я услышал звук в виде громкого звонка и некоего сообщения в окошке.

*День!*Поздравляем! Вы были выбраны для роли подземелья!

Глава 1. Перерождение в подземелье.

Процесс создания подземелья завершён. Статус пользователя изменён. Поздравляем нового пользователя подземелья!

Такое уведомление было получено после того, как я пришёл в себя. Сначала я подумал, что у меня галлюцинации, но затем вспомнил, что произошло. Гнев снова охватил меня и он мне нравился, но одновременно пугал. Я быстро вернул себе нормальное мышление.

День!

Все параметры созданы. Интерфейс готов к использованию. Статус отредактирован.

Меня снова напугал звук уведомления, и я вспомнил про статус. Надо было узнать, что со мной, и лучше статуса это никто не сделает.

Только вместо статуса, передо мной появилось окно, что было странно. Вокруг полная темнота, а я вижу белое окно с чёрными буквами.

Статус.

Магазин.

Карта.

Призыв.

Первое, что меня заинтересовало, это статус, так как я хотел узнать, что же со мной произошло. Когда я его выбрал, а сделал я это, просто подумав, то всё было по-другому. Раньше я видел окно, но теперь в воздухе появилась карта серого цвета, а точнее две. Одна справа, а другая слева.

Статус владельца подземелья.

Уровень: 0.

Ранг: E.

Редкость: нет.

Атрибуты: МН: 100. +1 в минуту.

Титулы: Владелец подземелья.

Навыки: Связанный с подземельем; Аватар.

Статус подземелья.

Уровень: 1.

Атрибуты: МН: 100. +0.5 в минуту.

Редкость: бесполезное.

Направления: нет.

Титулы: бесполезное.

Навыки: призыв; карта.

Я сразу заметил, что у меня нет атрибутов кроме маны, и это поясняет, почему я не чувствую тело. Но титулы, как и навыки, были непонятны вместе со статусом подземелья. Я сконцентрировался на них, и мне сразу показалась информация, так как у охотников была аналогична схема.

Владелец подземелья.

Вы были выбраны в качестве одного из множества подземелий. Развивайтесь, чтобы выжить и убивать.

Связанный с подземельем.

Вы и подземелья единое целое. Умрёт подземелья, умрёте и вы. В случае смерти аватара, вы вернётесь в подземелье, а доступ к навыку "Аватар" будет недоступен в течение следующих 24 часов.

Аватар.

Воплощения своей формы.

Сейчас у вас нет формы из-за чего данный навык невозможно использовать.

Бесполезный.

Ваше подземелье — самое бесполезное из всех. Вы не можете создавать существ, как другие подземелья.

Призыв.

Базовая способность всех подземелий. Позволяет призывать или создавать существ.

Из-за титула "беспольный", данный навык использовать невозможно.

Карта.

Базовый навык всех подземелий.

Карта, где показывается вся местность, которую вы посещали. На вашей территории показывает всё, что сейчас происходит.

Было непривычно видеть всё это, но одновременно казалось, что я видел это всю свою жизнь. Сейчас я не знал, что мне делать, и даже где я. Единственное, что я понял из всей этой ситуации, что я умер и стал подземельем? И что самое главное, беспольным подземельем! Меня снова стала охватывать ярость, и я хотел убивать, но эти мысли как бы не были моими. Я стал успокаивать себя, и вроде это помогло. Это было что-то странное, казалось, что я не контролирую себя и отдаюсь ярости. Мне не хотелось узнавать, что будет, если я отдамся этому полностью и старался не злиться. Вышло у меня довольно легко, так как мне раньше всегда приходило сдерживать себя, когда я пытался узнать что-то про сестру. Точно сестра! Как я мог забыть про неё. Мне стало грустно, так как я больше не увижу её или увижу? Пока совсем непонятна вся эта ситуация и мне было страшно. Вовсе не от всего этого и смерти, а от того факта, что я спокоен. Как я могу оставаться таким безразличным к своей смерти, тем более став подземельем! Подземельем, мать его! Что мне вообще делать и где хоть какая-то инструкция?!

Ладно. Нужно успокоиться и подумать. Возможно ли, что это подземелье находится где-то в моём мире, как и другие? Выходит, что все подземелья это люди с земли? Я пока точно не знал, так как выхода в виде врат не вижу, но когда я подумал про это, то появилось уведомление.

Вы действительно желаете открыть врата в подземелье?

Сейчас вам доступен мир: Аерон.

Опасность: смертельная.

Количество других подземелий в мире: 44.

Что?! Это было слишком неожиданно, и мир Аерон? Выходит есть и другие миры? Тогда я могу открыть врата на землю! И найти сестру!

Я попытался сфокусировать все свои мысли на Земле и затем...

Ваш уровень подземелья не позволяет открыть врата в этом мире.

Доступные врата в миры: Аерон.

Мне был доступен только некий мир Аерон. Сначала я долго смотрел на это окно, раз за разом пытаюсь открыть врата именно на Землю, но всегда появлялось последнее окно, не давая мне сделать задуманное.

Выходит мне надо повысить уровень подземелья, но как это сделать?

- Для повышения уровня подземелья надо убивать всех, кто войдёт в подземелье. Пока это единственный вариант для вашего уровня подземелья, - прозвучал приятный женский голос в голове.

- Кто ты?! - от неожиданности меня передёрнуло, хоть и не было тела. Ответ не последовал, и сначала я думал, что мне показалось, пока не задал ещё вопрос.

- Как мне убивать тех, кто войдёт в подземелье? - спросил я в пустоте.

- Необходимо создавать монстров, ловушки с загадками и всё, что поможет убить ваших врагов. В разделе "магазин" есть много разных способов.

- Ты что-то вроде помощника? - спросил я тот голос, но ответа не последовало.

- Будем считать, что да, - ответил я сам себе, чтоб как-то развеять всё это.

Хоть и произошло это всё внезапно, но теперь я более-менее разобрался. Судя по названию мира, это будет точно не Земля, и пока я не открою врата, то не узнаю, что там. Открывать я его пока точно не буду из-за смертельной опасности, а смерть не входит в мои планы. Выходит мне надо укрепить подземелье, но как мне его хоть изменить?

- Для изменения подземелья перейдите в раздел "карта" и выберите пункт "редактирование". - прозвучал мелодичный голос в моей голове.

- Хм... спасибо, - позабыв про голос, я думал, что у меня уйдёт много времени, прежде чем я пойму это.

Только перед редактированием подземелья, мне нужно было понять, что я могу использовать в своём подземелье. Точнее, что мне доступно и единственный способ узнать — это перейти в раздел "магазин".

Магазин недоступен из-за не выбранного направления подземелья.

- Что?! Какое ещё направление!

- Направление подземелья — это путь, по которому развивается ваше подземелье. Для перехода в этот раздел, просто подумайте о нём. - ответил тот самый голос на мой вопрос.

Я сделал, как и сказал голос, и увидел окошко с тремя вариантами направлений, и в самом верху количество доступных очков направлений. Их было 4.

Доступно очков направлений: 4.

Существа. (Недоступно)

Магия.

Защита.

Существа были сразу заблокированы, и оставались магия и защита. Магию я пока пропустил, так как не зная, подо что её выбирать и делать полный упор в неё для меня было бы глупо. В итоге я выбрал защита, но это, как оказалось, был раздел и туда входило всё, что касалось защиты.

Ловушки.

Защита.

Тайны.

Был весьма небольшой список, что показалось мне скучным, но тут прозвучал снова голос в голове.

- Получить новые и другие направления можно комбинируя разные направления и эволюционировать ваше направление, когда оно достигнет необходимого уровня.

Этот голос был весьма кстати и многое объяснил. Надеяться на одни ловушки я не хотел, так как в моём мире было множество способ обнаружить и обойти их. В итоге я вложил по 2 очка в защиту и тайны.

Направления подземелья: Защита.

Направления: Защита 2/5. Тайны 2/5.

Получено новое направление: Тайная защита1/5.

Сразу после подтверждения, я получил ещё одно направления. Голос объяснил, что это была комбинация. Комбинация происходит автоматически, когда возможно слияния направлений, - как-то так понял я, когда она объясняла сложными терминами. Выходит, что когда два или более направлений достигают необходимого уровня — происходит слияние и появляется новое направления.

- Где мне посмотреть, что стало доступно из новых направлений? - спросил я тот голос, который непонятно чем являлся, но мне было всё равно. Хоть кое-какая помощь в моём положении. Без голоса всё было бы гораздо сложнее.

- Всё новое появляется в разделе: "новое" в "магазине".

Голос, как всегда, ответил на связанное с подземельями вопрос, и перейдя в раздел "магазин" я действительно увидел раздел "новое". Вместе с тем разделом были и другие, в точности как в направлениях, но те направления, которые я не выбирал, были серыми и перейти в них было невозможно. В этом окне также был фильтр по ключевым словам и направлениям. Я мог, как выбрать только одно направление, так и искать только по слову или нужное слово в одном из направлений. В общем, удобная функция, через которую можно быстро всё найти. Пока я точно не знал, что мне нужно и надо было узнать, что представляет собой те направления. Магазин уже автоматически показывал всё, что я могу купить и нужную цену в виде ОП.

ОП, что это?

- ОП — очки подземелья. Валюта подземелий для покупки всего нового для подземелья через раздел "магазин". - ответил мне голос.

- Где мне посмотреть моё количество ОП?

Вместо ответа появилось другое окно, а точнее карта с картинкой в виде горки серебра. Внизу было написано, что это очки подземелья.

ОП: 1000

Как я понял, тут показывается все мои виды денег, а так как кроме ОП, у меня ничего нет, то и остальные виды денег не отображаются. Но пока это только предположения и возможно, что здесь показывается только ОП. Проверить подобное можно будет только, когда я найду новую валюту, а для этого как минимум нужно открыть врата в тот мир и узнать местную валюту.

Пока я отложил ту неизвестность с валютой, я вернулся к магазину, где стал просматривать то, что мне было доступно.

Как ОП показаны на карте, так и тут всё было в картах. Но вместо серого цвета по бокам карты, здесь были разные виды. Просматривая разные варианты, стало понятно, что чем выше редкость, то тем лучше цвет или вроде того. В картах без редкости была серая обложка, и да, их можно было переворачивать. Когда я это сделал, то на другой стороне была обложка серого цвета и стрелочка. При нажатии на неё я мог видеть небольшое видео. Это было похоже на короткий взгляд на карту. В обычной редкости был белый цвет, и видео на обложке было лучше видно.

В защите, как говорит само название, было всё для защиты. В виде железных дверей, стен, замков на двери, куча камней и всё, что может помешать пройти охотникам. Я предполагал нечто вроде автоматической башни, но это было бы слишком. В тайнах всё более, так сказать, тайное.

Зашифрованный пароль.

Уровень: 1/5.

Редкость: обычная.

Стоимость: 25 ОП.

Случайное письмо, где может быть зашифрованный код к двери или ответ на загадку. Также можно поместить карту вашего подземелья и всё, что может давать некоторую подсказку по подземелью. Если не удачно расшифровать, то враги получат ложную информацию.

Обложка была белого цвета, а на видео листок бумаги с некой картой. Увидеть, что на ней было невозможно.

Тайная кнопка.

Уровень: 1/5.

Редкость: нет.

Стоимость: 5 ОП.

Тайная кнопка которую сложно обнаружить. При нажатии открывает то к чему она привязана. Можно привязать к ловушке и при нажатии активируется привязанная ловушка.

Были и другие варианты в виде "тайн", а точнее головоломок. Так как нужно было нажать верную комбинацию, чтоб что-то открылось или поместить сферы, или другой выбранный объект в разъем, чтоб что-то активировалось. Самое интересно, что эти самые сферы нужно

было покупать отдельно. В стоимость шла только сама головоломка без ключевых деталей в виде нужного объекта. А потом нужно было ещё покупать то к чему будет применяться эта головоломка. За провал происходило что-то плохое, но одноразово. В разделе "защита" можно купить другой способ защиты. Например, при неправильном нажатии комбинации во врага стрелял дротик, но только один раз. В разделе "защиты" этот дротик можно было поменять на отравляющий дротик и сделать так, чтоб их было много и стреляли каждый раз при неправильной комбинации. Но, чтобы поставить дротики в головоломку, нужно было покупать место для ловушки в разделах ловушки. Другой вариант, призывались монстры, но, чтобы призвать монстров, нужно было купить их. В комплект не входили сами монстры, и для меня это был самый бесполезный способ защиты. Хотя больше это относится к ловушке, но в описании объяснялось, что это средство защиты от неправильных комбинаций. Ломать себе этим голову я не хотел и решил оставить как есть.

Тайная защита ломала ещё больше голову, но одновременно была понятней, что было ещё страннее.

Тайная дверь.

Уровень: 1/5.

Редкость: необычная.

Стоимость: 150 ОП.

Неразрушимая и невидимая дверь с условием, после чего она откроется. Пока условия не выполнены, то невозможно увидеть эту дверь, как и сломать её или открыть. Условий может быть несколько.

Тайная защита.

Уровень: 1/8

Редкость: необычная.

Стоимость: 80 ОП.

Защита выбранного объекта или местности. Например, вы можете поставить эту защиту на сундук, и когда враг откроет его, то сработает защита. Условия активации можно поменять.

Варианты защиты:

Зов — даёт сигнал всем вашим существам, что здесь находится враг. Существа с особенной

чувствительностью к звуку, пойдут в сторону сигнала.

Активация ловушек — все ловушки в этой комнате немедленно активируются.

Дебаф — враг получит дебаф, уменьшая все виды его защиты на 20% в течение часа.

Защита — все ваши существа получают усиленную защиту в течение часа.

Перезарядка для всех вариантов: 3 часа.

Остальное было не такое странное, но список не большой. Была тайная стена, которая меняла своё положение, когда через неё проходят. Или просто тайная стена которая скрывает другой проход. В описании говорилось, что их довольно сложно обнаружить. Только к описанию я особого доверия не имел, и по своему опыту помню, как такую стену очень легко обнаружить. В итоге я приблизительно понял, что можно сделать, но меня волновал вопрос, как получить больше очков направлений.

- Очки направления можно получить за новый уровень подземелья, некоторые задания и достижения.

Что? Задания? Достижения? Где оно?

Было неожиданно про это так узнать и меня заинтересовало, где оно находилось.

- Раздел задания и достижения появятся сразу, как вы получите что-то из них, - дал мне ответ голос, но что-то в нём отличалось. Раньше это был, так сказать, нейтральный, безэмоциональный голос, как на записи, а сейчас как будто уставший. Было похоже, что раньше мне отвечал автоответчик, а сейчас и вправду кто-то был и говорил со мной. Но когда я спросил кто она, так как голос был девичий, то ничего не последовало. Возможно, что моя фантазия разыгралась от одиночества, и я не знал сколько времени уже прошло.

В итоге я понял, как тут, более-менее, устроено и нужно было строить подземелье. Только это была весьма сложно из-за одного титула...

Написал сие произведение: BlackTea

Помучился с редактором: SmerchOleg

Глава 2. Создание подземелья.

Когда я был охотником, то в каждом подземелье были монстры и разные виды руды. Были

иногда ловушки или загадки, но очень мало и не все же подземелья были из них сделаны. У меня же кроме этих самых ловушек и загадок больше ничего не может быть. Хотя была ещё магия, но надеется только на неё с таким скудным запасом не стоит. Возможно для магии надо всего несколько единиц, но тратить очки направлений, и потом сожалеть я не хотел. Пока самое выгодно вложения было в защиту.

Теперь нужно подумать, как мне всё сделать... У меня уже был некий план в голове, как обустроить так, чтоб здесь была одна сложная загадка. Конечно, глупо надеяться только на одну загадку, но других вариантов у меня не было. Для начала, я спросил, как увеличить подземелье, и голос как бы более заинтересовано сказал, что нужно представить, как рушиться или появляется земля там, где я хочу. Но такое можно делать только возле моей территории. Выходило, что сделать отдельную комнату, куда невозможно попасть было нельзя. Перед созданием, я спросил, где будет находиться врата, когда я их открою и как оказалось, я мог выбрать любое место, но поменять потом будет нельзя. Теперь узнав всю необходимую, по моему мнению, информацию можно было приступить к созданию подземелья. Сама мысль того, что подземелье расширится приводило меня к удовлетворению, но это было как с гневом, будто это не мои чувства.

Впрочем, это чувство также быстро исчезло, как и появилось. Я включил карту, а после перешёл в редактирование и увидел небольшую комнату, которое и было моим подземельем. Наконец, полная темнота пропала, и я смог увидеть хоть что-то кроме тех карт. В этой комнате я хотел создать вход в подземелье. Комната была абсолютно пуста, если не считать земляные стены, потолок и пол, а освещения совсем не было, но я мог видеть как в ясном дне. Меня не интересовали эти нюансы, и первым делом я представил, как рушиться земля впереди меня, после чего там действительно появилась дыра. Её размер позволял пройти впритык человеку, из-за чего я увеличил её, но совсем немного. В моих планах не было, чтоб туда могла пройти группа людей, и оставил место для комфортного прохода одного человека. После этого я почувствовал, что что-то ушло как бы из моего тела, а точнее подземелья, и чутьё мне подсказывало посмотреть на статус. Как оказалось, у меня потратилась одна единица маны на 1 метр. Мана тратилась из запаса подземелья, и выходило, что я смог сейчас создать 100 метровый коридор, после чего мне нужно будет ждать 100 минут, чтобы восстановилась мана. Казалось, что в чем проблема когда можно создать целый лабиринт просто ожидая восстановления маны, но проблема появилась потом, когда я сделал этот туннель.

А почему мана не восстанавливается?!

- Мана будет восстанавливаться, когда вы откроете вход в подземелье.

Что?! Не поверив услышанному мне пришлось остановиться, и всё заново обдумать.

Мой запас маны, а точнее подземелья оставалось в отметке 89/100 и мне оставалось, возможно, сделать что-то в районе 89 метров в длину. Я не хотел терять даже одну единицу маны и пересмотрел свой вариант подземелья. В результате я поставил дверь с условием сразу в первой комнате, которая будет служить входом, а тот туннель служит развилкой. Я хотел сначала сделать туннель, и после дверь с двумя вариантами, куда можно пойти. Чтоб открыть ту дверь с условием, нужно было решить две головоломки. Которые находились бы в тех других комнатах, куда вёл туннель, но теперь мне не хватит на всё это маны.

Вместо той задуманной идеи, я сделал другой вариант, но многим она не отличается. Первый туннель вёл в комнату с простой головоломкой, где нужно было найти объекты в виде небольших сфер и поставить их в правильном порядке. Но, чтобы попасть в ту комнату, нужно будет пройти лабиринт в другой комнате, а точнее туннеле. На первую комнату с головоломкой я потратил 15 единиц маны, сделав туннель в 6 метров и саму комнату размером 3x3. Мои запасы ОП, быстро уходили, так как я уже потратил 300 ОП на дверь с условием и 50 ОП на головоломку со сферами, где ещё нужно было купить каждую сферу за 5 ОП, и если три разёма будет мало, то можно будет купить дополнительный за 10 ОП. В общем, магазин искал любые возможности, чтоб забрать все мои ОП. Всё равно, что купил холодильник, и для его работы нужно было бы отдельно покупать сам внутренний механизм и полочки при желании. Мне пока три сферы хватало и если нужно будет ещё, то всегда можно было докупить. Так у меня осталось 635 ОП. Теперь самое интересное - вторая комната, а точнее лабиринт будет с хитростью. Только сначала я потратил ещё 10 единиц маны, чтоб сделать комнату за самой первой дверью. В той комнате как бы должен быть босс, но существа мне не доступны и я решил поставить ресурсы. В магазине был раздел "ресурсы/награды", там были сундуки, в которые я мог положить любую вещь и всевозможные руды. Хотя опять же, выбор был скромный из-за низкого уровня подземелья. В итоге я купил обычную руду.

Обычная руда.

Уровень: 1.

Редкость: нет.

Стоимость: 5 ОП.

Самая распространённая руда в мире Аерон, которая есть в каждом подземелье, но не в больших количествах. Стоимость указана за один кристалл.

Меня уже не смущало, что руда называлась "обычная". После просмотра ассортимента в магазине, у меня появилась некая устойчивость и возможно реальное её название совсем другое. Например, железная, золотая, мифриловая. Скорее всего, это было сделано для простоты подземелья, чтоб сразу знать руда обычная или нет.

Если было реальное название, то тогда все бы думали, а что лучше вот эта железная или та золотая? Могло быть, что золото считалось самой обычной рудой, а железная была очень редкой. И как я понял, есть другие подземелья и возможно, что там тоже управляют ими люди, но с других миров и у каждого свои взгляды на ценность ресурсов. Где-то железная руда была редкой, а золотая - обычной. И чтобы не путать всех, было сделано подобное обозначение "обычная руда". Только теперь возникал вопрос, кем это было сделано и зачем? Никто так и не понял причину появления врат в подземелья и монстров в них. Возможно, будучи теперь подземельем, я узнаю ответы на эти вопросы.

Так, что-то этот вопрос забрал много времени у меня. Хотя странно, что я так легко ответил сам себе. Впрочем, неважно, и нужно вернуться к созданию подземелья.

Купил я 10 штук обычной руды и всё разместил, так сказать, за главной дверью, куда и нужно было попасть. Теперь на оставшуюся ману, нужно было сделать лабиринт. Мой запас маны составлял 64 единицы. Сначала я сделал пятиметровый туннель параллельно с другой комнатой, а после развилку влево и вправо.

Так ещё 59 маны.

Левая развилка была 10 метров в длину, а правая в 6. Дальше, с лева я сделал две комнаты 2x2 метра и вход в них метр. Вышло, что с левой стороны у меня были две комнаты, первая сразу как пойдёшь в ту сторону, а другая через 6 метров. В конце я сделал простой поворот, что потом соединит с развилкой, которая шла в правую сторону ещё в начале лабиринта. Выходило, что пройдя 6 метров в правую сторону, будет один поворот влево длиной в 6 метров, а после ведущий туда, где был левый поворот. Такую махинацию я сделал неспроста. Для начала, у меня оставалось 7 единиц маны после всего этого, так сказать лабиринта. Пока казалось, что это обычный туннель с двумя комнатами, а не лабиринт, но две двери с условием превращали это в лабиринт. Для начала, чтобы открыть главную, дверь нужно решить головоломку и пройти лабиринт, а точнее пройти его правильно. А, чтобы попасть в комнату с головоломкой, нужно было открыть снова дверь с условием, где нужно пройти правильно лабиринт, но там был другой правильный вариант. Также, чтобы потом найти те три сферы, нужно было использовать правильную комбинацию кнопок. В общем, я купил ещё одну дверь с условием и поставил в начале лабиринта, где была развилка. Дверь открывала путь прямо в комнату 3x3. Так и закончилась мана подземелья. Теперь, всё более-менее работает. Сначала враги смогут попасть только в лабиринт, где нужно пойти в левую сторону, сделав круг и войти в первую комнату. Тогда откроется дверь к головоломке. Также в первой комнате зашифрованное письмо, где, если расшифровать будет ответ, как открыть ту комнату с головоломкой. Когда только купил его, то в мою голову попала так сказать инструкция к его использованию. Я сразу смог понять, что нужно с ним делать. Для этого просто ставишь это письмо туда, где хочешь, чтобы оно находилось и привязываешь к головоломке. В моём случае это к двери с головоломкой. После, там будет показан ответ как решить, эту головоломку, но для этого нужно сначала это письмо расшифровать. Шифровка происходила автоматически, но для меня был виден только правильный ответ. Я не мог узнать, как оно зашифровано. Ещё с тем письмом можно было сделать, чтобы там сразу был правильный ответ. Это позволяло сделать несколько зашифрованных и одно с правильным ответом. Враги уже будут готовы расшифровывать и ломать голову как решить головоломку, а там окажется, что всё время был правильный ответ.

Теперь если враги откроют дверь к головоломке, то там они увидят разъёмы для сфер и снова зашифрованное письмо, где будет ответ, как найти сферы. Чтоб к ним попасть, нужно было сделать 2 круга в лабиринте, идя снова в левую часть, а после войти снова в первую комнату. В ней нажать тайную кнопку. После чего откроется дверь к сферам. Там же снова будет зашифрованное письмо, как правильно поставить сферы. После этого комната с головоломкой решена.

Теперь, чтоб открыть главную дверь, нужно было пойти в другую комнату с лабиринтом, но идти через правый туннель. В той комнате есть зашифрованное письмо с ответом на эту часть, где сначала нужно пойти в правую сторону в начале лабиринта, а после нажать правильную комбинацию на панели с кнопками. Кнопок на панели было всего 3, и я купил к ним ещё 4 кнопки, доплатив 20 ОП к самой панели.

Теперь у меня оставалось 255 ОП. Но я решил пока не тратить их. Меня волновал вопрос, что будет, если враг пройдёт подземелье? Умру я или что-то произойдёт? Я задал этот вопрос голосу-помощнице, и получил свой ответ.

- Врата в подземелья закрываются и вам будет предложен другой мир для вашего уровня подземелья.

Ответ был весьма приятный, так как я мог не бояться, что умру. Но на вопрос, как может умереть подземелье, ответа не последовало. Выходило, мне пока это рано знать или эту тему специально держат в тайне. Меня пока не сильно волновал этот вопрос, и я хотел открыть врата, но заметил, что опасность изменилась.

Доступен мир: Аерон.

Опасность: ???

Количество других подземелий: 44.

- Стоп, - отменил я подтверждения на врата в подземелье. - Почему опасность другая?

- Опасность меняется при улучшении подземелья. Всё, что вы добавляете в подземелье, делает его опаснее и сложнее, из-за чего мир становится менее опасным для подземелья. Прошлый раз подземелья можно было пройти сразу после попадания в него, но сейчас намного сложнее. Так как загадки/головоломки/тайны не имеют конкретной сложности/опасности для врагов, то опасность данного мира неизвестна для этого подземелья. После первых врагов будет сгенерированная опасность мира для вашего подземелья.

Ответ меня весьма удивил. И вовсе не от информации, а от количества, точнее, что оно было огромно. После этого мне снова предложили подтвердить открытие врат, что я и сделал.

Врата в мир "Аерон" созданы.

Получены новые задания.

Получено достижения: Открытие врат.

Автор сие шедевра: BlackTea

Исправил ошибки: SmerchOleg

Глава 3. Первые гости в подземелье.

- Да что происходит?! Откуда их здесь так много?! - кричал, Влад, смотря на орду гоблинов которые вошли в подземелье...

За пару часов до этого.

- О, Дейл, смотри! - указал парень пальцем на вывеску на доске. Набор группы в новые ворота Еранга.

- Думаешь, будет безопасно? - спросил, Дейл, взяв вывеску с доски. - Новые ворота давно не появлялись и такие слабые...

Дейл задумался, во воротах всегда можно было найти ценные ресурсы, но и опасности больше, чем в простых подземельях.

- Да что может случиться во воротах Е ранга? - ответил его друг и принял задание.

- А место неплохое, - улыбаясь, сказала девушка лет 22. Вся её внешность была обычной, если не считать хвоста и два маленьких крыла на спине.

- Не преувеличивай, Арула, - сказал, Дейл, уже в железной броне и с большим мечом. - Здесь не далеко был лагерь гоблинов и сейчас я их не вижу.

- Дейл прав, будет неприятно увидеть этих гоблинов там, но они помогут избавиться от ловушек и существ во воротах, - это был третий из их группы из четырёх существ. Он был менее похожим на человека из-за лезвия вместо левой руки. Последний из них был в плаще с капюшоном, и мало что можно было сказать о его внешности.

Так они вошли во ворота, где были весьма удивлены, увидев 10 гоблинов в комнате. Видели они их за счёт света исходящего от Арулы, и этот свет привлёк внимание гоблинов.

- Аурунап! - крикнул один из гоблинов с ножом в руках, бросаясь в их сторону, но Дейл, выбежал вперёд и взмахом мечей в обеих руках разрезал его. Зелёная кровь вылилась из тела гоблина брызгая в разные стороны когда одна половина тела отлетела в сторону стены, приземлившись с мягким звуком об камень, а другая упала возле ног Дейла. На этом Дейл не закончил, и сделав всего два шага вперёд из-за небольшой комнаты взмахнул мечом. На этот раз гоблины поняли, что он опасен, из-за чего отпрыгнули назад, но забыли, что там куча

других гоблинов, они просто упали друг на друга. Со стороны это было похоже на падающие домино и, воспользовавшись этим случаем, Дейл крепче сжал меч и рубанул сверху вниз лежащих гоблинов. Зелёная кровь брызнула от силы удара в разные стороны, и часть попала на Дейла, растворяя его доспех. Другие участники группы не стояли рядом, а ловкими движениями аккуратно резали с другой стороны гоблинов. Существо в плаще метало кинжалы издали, тогда как Арула, взяв нож в хвост, резала их. Существо с лезвием вместо левой руки стоял в стороне и когда зелёная кровь брызнула на броню Дейла, то его лезвие засветилось и золотой цвет окутал Дейла, вся зелёная кровь на том месте исчезла, а аура, которая появилась, не давала попасть другой зелёной крови. Также он повторил то же действие и на других участниках группы. Прошло всего 14 секунд с момента их появления здесь, а группа из 10 гоблинов уже была убита. Но на этом всё не закончилось, и ещё шесть гоблинов выбежали из левого туннеля и 15 с правого. Один из них отличался, держа в руках листок, но как крепко, он не сжимал его, то листок не прогонялся. Группа присмотрелась к листку, и их настроения резко изменилось в худшую сторону. Каждый из них знал, насколько подобные гоблины могут быть опасны, но мысль того, что он только один внушал уверенность. В этот раз инициативу взяли гоблины, они появились сразу вслед за убитыми прошлыми гоблинами. Тот гоблин, что был с листком в руках, исчез, после оказавшись за спиной Арулы.

- Антаси! - крикнул он и вовсе не понятно. Антаси был заклятым врагом всех гоблинов, и они всегда бросались на них в первую очередь.

Гоблин замахнулся на Арулу, и даже невзирая на золотой цвет вокруг её тела, листок с лёгкостью прошёл и попал прямо в спину чуть ниже её крыльев. Резкая боль охватила Арулу, но существо с лезвием вместо левой руки уже бежало к ней. Он всадил своё лезвие в то место, где был нанесён удар, а после он очистил лезвием рану, растворив вонзившийся нож.

- Сейчас полечу, будешь как новенькая! - сказал он ей, невзирая на лёгкую боль, где было лезвие, к которому он давно привык.

В этот же время, существо в плаще было за спиной того гоблина, но когда он хотел нанести удар, то гоблин ловко исчез оказываясь в прошлом месте.

- Вот же мелкий урод! - со злобным взглядом сказала Арула и направилась в его сторону. По пути она резала других гоблинов ножом в хвосте. Гоблин с листком не терял времени, и пока она направлялась к нему, то он создал сгусток темноты в руках и направил его в её сторону. Но Арула ничего не стала предпринимать, принимая этот сгусток темноты на себя. Когда эта темнота попала в неё, то он перешёл в сторону её крыльев, где они слегка засветилось, и темнота рассеялась. Одновременно с этим она уже была в достаточно расстоянии, чтоб попасть по нему, и вместо удара ножом, она метнула в него. Но гоблин остановил летящий кинжал листком, где с тем ничего не произошло, а кинжал пошёл трещинами. Другие, тем временем, разбирались с обычными гоблинами, что были умнее и сильнее по сравнению с прошлыми. Раньше они их убивали в считанные секунды, но сейчас на одного у них уходило в 3 раза дольше времени.

- Аксон, давай! - крикнул Дейл существу в капюшоне.

Аксон спрятал свои руки, и затем серый туман стал появляться из его ног. Этот туман быстро направлялся ко всем гоблинами, делая их менее быстрыми. Постепенно их скорость всё больше падала, делая гоблинов совсем медленными и легкими целями для меча Дейла. Как не странно, туман не действовал на его союзников. За эти следующие 24 секунды после первых убийств гоблинов, их ликвидация пошла быстрее, от чего у них ушло ещё 16 секунд на их убийство. Теперь оставался только гoblin с листком, который был весь израненный порезами от других кинжалов. На этого гоблина ушло ещё 10 секунд и это с учётом того, что он был один против всех четырёх. Листок гоблина успел ещё три раза попасть по разным целям, после чего он упал замертво. Вся комната была в зелёной крови, и если не золотая аура вокруг каждого из них, то они давно растворились бы в этой крови. Аксон напомнил, что долго аура не продержится и нужно уйти, но они переживали, что в других комнатах будут монстры. Эти гоблины были известны тем, что они легко уничтожали монстров подземелий, и если они ещё были здесь и даже вернулись с тех туннелей. Это указывало, что там монстр, с которым даже они не смогли справиться, и встречать такого никто из них не был готов. Вовсе не потому что они не справятся, а из-за потраченных сейчас навыков и на их восстановления уйдёт время. Но выходить из подземелья они не собирались, так как могли упустить что-то. В итоге они решили пойти в правый туннель, где впереди пошёл Дейл.

- Что-то мне не нравится это подземелье с такими туннелями и темнотой. - Дейл, был недоволен, что подземелье полностью тёмное, из-за чего всем приходилось полагаться на свет Арулы. Обычно такие подземелья знамениты раздражающими монстрами, которые нападают в подобных проходах. Справиться с ними легко, но учитывая узкий туннель, лучше будет идти в ряд по одному. А те монстры в этом самом проходе могли поместиться вдвоём, или даже втроём, но на их удивления они их не встретили. Сначала они подумали, что сразу идут в комнату с боссом, но вышли к развилке в правую и в левую стороны. Свет от Арулы показывал, что в левой стороне был вход в комнату и приготовив оружие, они вошли в неё. Только снова на удивление комната оказалась пуста, и на земле лежал листок.

- О! Тут карта! - воскликнул Дейл войдя, он первый и сразу подобрал листок, когда увидел его.

- Дай посмотрю, - Арула, протянула руку и Дейл, дал ей листок. - Скорее всего, это подземелье, в котором мы сейчас находимся, а вот где именно мы сейчас находимся, - она указала пальцем на комнату, где они находились.

- И вправду, но зачем тут карта и эти стрелки вроде странные, - Дейл, посмотрел на стрелки, которые вели в правый туннель и вели в эту самую комнату. - Точно! Это загадка, давно я не видел подземелья с загадками! - Дейл был удивлён, так как за всю свою жизнь, видел загадки не больше трёх раз. В основном из-за того, что во всех подземельях были сплошные монстры и ловушки, а загадки встречались очень редко.

- Тогда нам нужно пройти, как показано здесь и что-то произойдёт? - спросил Аксон с большим интересом. Он никогда не видел в подземельях загадки, и для него подобное было впервые.

- Вроде да, но один раз, когда я видел подобное, то ничего не произошло и ту загадку мы решить так и не смогли.

- Я тоже что-то припоминаю, - сказала Арула. - это одновременно ответ и ловушка, - лучше разглядывая, сказала она.

- Что ты подразумеваешь под ловушкой? - спросил Дейл, так как тоже что-то подобное помнил.

- Мы видим неправильный ответ, и если пойдём, как показано здесь, то ничего не будет. Чтоб увидеть правильный, нужен специальный навык или редкий предмет. Проще говоря, у нас ни того ни другого нет, и нужно полагаться только на свои умы, - сказала всем, Арула, то что помнила сама.

- Тогда как насчёт того, чтобы пойти в противоположную сторону? - спросил Мардек и сразу продолжил, - если ничего не будет, то мы всегда можем вернуться в город, а после прийти сюда.

Все согласились с Мардек и пошли, как указано на карте, но в точности наоборот. Только была одна проблема, так как они уже зашли в комнату, и сразу выйдя из неё, стали идти дальше по левому туннелю. Конечно же, про это знал только Влад, наблюдая за ними.

Главный автор: BlackTea

Безумный редактор: SmerchOleg

Глава 4. Просмотр за группой.

За час до вторжения гоблинов.

Влад смотрел на свои задания, которые появились после открытия врат в текущем мире. Непроходимый.

Прожить 1 день в этом мире.

Награда: +2 уровня подземелья; 50 ОП.

Смертельное подземелье.

В подземелье должно умереть 30 любых существ.

Награда: +1 уровень подземелья; 100 ОП.

Тотем смерти 1/10 уровня. (Редкое)

Задания были выполнимы, но одновременно нет. Если «прожить 1 день» ещё как бы можно было сделать, но «смерть 30 существ в подземелье» уже не кажется выполнимым.

Хорошо, что нет условия, что они должны быть убиты существами подземелья. Это хоть возможно выполнить?

- В подземелье вошло существо.

После голоса в голове, передо мной появилась карта с изображением существа и на всех полях знак "?". Даже имени существа я не знал, но он был зелёный и был похож на гоблина. Когда я был охотником, то пару раз встречал их. Они были самыми простыми монстрами в подземельях, и единственная их опасность была в количестве. Но даже в огромных количествах, любой АОЕ [1] навык убивал их за раз, из-за чего их считали лёгким кормом, но были также очень редкие виды. Ещё моя мана подземелья стала восстанавливаться. Но больше меня обрадовало, что в левом углу своего зрения я увидел окошко с ресурсами, где ОП было +1 в час. Видимо за простое нахождения врагов в подземелье мне прибавлялся некий доход, но гоблин осмотрелся по сторонам видя только 2 туннеля и вышел обратно в мир.??? не смогло пройти подземелье. В награду вы получаете +1 к опыту; + 10 ОП.

Я почувствовал некое удовлетворение, что этот гоблин не смог пройти подземелье и ему пришлось уйти. Но как охотник, я также знал, что это мог быть разведчик и скоро сюда придут другие гоблины. Для меня даже будет лучше, если их придёт ещё больше, чтобы я смог накопить ОП и сделать подземелье ещё сложнее. Только для этого необходимо было увеличить уровень подземелья и получить очки направлений. Я знал, что всё сделать сразу не получится, и даже такое начало мне подойдёт. Сейчас мне необходимо собрать информацию об этом мире, чтобы знать, к чему быть готовым. Если здесь только эти гоблины, то я смогу и 100 лет прожить.

- Ты хоть день выживи...

- Что?! Ты кто?!

Я снова услышал голос, который всегда отвечал, мне и это было слишком внезапно, что будь у меня тело, оно бы покрылось мурашками. Только после моих вопросов ответ не слышался.

Следующие 35 минут я только и делал, что говорил, пытаюсь заставить голос ответить, но безрезультатно. Прошедшее время я узнал с помощью часов, которые появились совсем незаметно для меня в верхнем левом углу. Скорее всего, они ещё были, как только я открыл врата в этот мир, чтоб я мог знать, сколько времени мне ещё нужно, чтобы прошёл один день. Я прекратил свой внутренний монолог только из-за того, что в подземелье стали входить всё больше и больше тех гоблинов.

- В подземелье вошли существа.

Я думал, что она мне ответила, но это оказались никчёмные гоблины. Некая ярость появилась во мне, когда я понял, что она заговорила из-за них, а не чтобы ответить на мои вопросы, но я быстро подавил это чувство. И пока я отвлекся на это, то не заметил, что гоблинов здесь уже 31 штук.

- Да что происходит?! Откуда их столько?!

Гоблины заполонили собой не только всю комнату, где были ворота, а два туннеля. Они что-то между собой говорили, что я не мог понять, а после разделились. Десять гоблинов остались в самом начале, и они были менее вооружены, когда остальные пять пошли в туннель комнаты с головоломкой и среди них был странный гоблин с листком в руках. Мне он показался самым тупым, но возможно, этот листок - некий артефакт. Остальные 15 гоблинов пошли в туннель, где был лабиринт. Прошло 6 минут, и в подземелье вошли ещё несколько людей?

Как только они появились, я вправду думал, что это люди, но как оказалось, у каждого были свои причуды. Также за каждого из них давали по 5 ОП в час, и в сумме с 31 гоблинами у меня было +50 ОП в час, но это число резко стало падать. Те люди, хотя нет, существа беспощадно стали убивать гоблинов и за 14 секунд прирост в час от гоблинов упал до +10. Но за каждую их смерть я получал по 5 ОП, что в сумме дало мне 50 ОП к моим запасам. Выходило, что лучше заставить их уйти с подземелья и получить 10 ОП, чем убивать их, и получать по 5 ОП. Но было возможно, что это из-за их слабости, так как те существа с лёгкостью убивали гоблинов. Но это было до того момента, как вернулись другие гоблины. Кроме того, информация о гоблинах изменилась, и это были не совсем обычные гоблины. Узнал я это из-за мигающей мини-карты гоблина в левом углу.

Гоблин.

Уровень: 4/10 (1)

Редкость: необычный.

Навыки: кислотная кровь; умное нападение; точный удар; смертельный удар.

Этот вид гоблинов прошли первую эволюцию, в результате которой они обрели кислотную кровь, которая разъедает даже сталь. Умное нападения ещё больше помогает сражаться против врагов, когда рядом есть другие гоблины. А смертельный удар может убить врага с одного удара. Считаются самыми неприятными врагами подземелий из-за своей эффективности сражения в группе, но, как правило, только против существ подземелий.

Примечание: вам нечего бояться, так как у вас нет существ, а если бы и были, то после их появления не стало бы и их.

- Значит, как шутить ты можешь, а поговорить нет?

Я, конечно, знал, что голос не ответит и сфокусировался на гоблине с листком из-за его резкого исчезновения и появления за существом с хвостом и крыльями. Карта тех существ была та самая, когда я не знал про гоблинов, но уже дополненная.

Когда я сфокусировался на гоблине с листком, то была та же сама информация, кроме одного "?" в навыке. Как я понял, за смерть врагов я получаю информацию о них, где она отображается на карте.

Конечно, я пока не знал, зачем мне эти карты и за каждого убитого ими гоблина, я получал одну такую карту. На вопрос, «зачем они мне нужны?», голос не ответил, что, скорее всего, означало, что мне пока рано это знать. Или это из-за титула, который не позволяет иметь существ, а с помощью этих карт я мог призвать или создавать этих самых гоблинов. Но это была догадка, и у меня уже назрели пару вопросов, которые я задам после просмотра действий группы этих существ.

К этому моменту, существо которое было в плаще и в капюшоне, стало испускать под собой серый туман. Он быстро распространялся в комнате. Сначала я подумал, что это некий газ или яд, но вместо моментальной смерти гоблинов они становились всё медленнее. Серый туман сделал лёгкой целью гоблинов, и они быстро умерли. Было непонятно, почему туман не действовал на тех существ. Но как только я подумал про это, то увидел, как туман обходит стороной тела тех существ. Простым зрением это заметить невозможно и я сам заметил это только из-за особенности подземелья? Я сам не понял, как могу подобное видеть. С моей стороны было видно, как там где эти существа, этого тумана нет, и он обходит их стороной. Я счёл это интересным и добавил в список своих вопросов. Конечно, ответа на его я, скорее всего, не получу.

Теперь остался последний гоблин с листком, где сам листок был неким видом оружия, и он с лёгкостью ломал кинжалы, но долго смотреть за боем мне не пришлось. Гоблин упал замертво, оставляя свою зеленую кровь вокруг. Вместе с его смертью, я увидел снова мигающую карту гоблина в левом верхнем углу. Но вместе с ней было мигающее письмо, скорее всего намекая, что задания выполнено. Пока я отложил их просмотр и вернулся к просмотру за группой.

Существа что-то обсудили между собой и быстро пошли в туннель, где был лабиринт. Теперь мне было интересно, как они решат первую головоломку...

[1] - АОЕ, игровой термин, на английском расшифровывается как Area of Effect (attack/magic), по нашему - атака по площади. Таки атаки задевают сразу несколько врагов в зоне поражения.

Группу авторов возглавляет её единственный член: BlackTea

Глава редакции (также пока без подопечных): SmerchOleg

Глава 5. Пари.

Что-то я не учёл подобное...

Я наблюдал, как четверо существ пошли в первую комнату напрямик. Всё было из-за их источника света, который освещал большую территорию. Но сделал бы я туннель дальше, то моей маны не хватило бы. Кстати про ману, я не заметил, как её максимальное количество стало 101 вместо прошлых 100, и регенерация увеличилась на 0.1.

Но больше интересовало достижение, которое я получил после смерти всех гоблинов, а также выполненное задания.

Убийство врагами врагов.

Необходимо, чтоб в подземелье было две или больше разных видов врагов и одни убили других. Достижения считается полученным, если все враги с одной из групп были убиты. Необходимое минимальное количество убитых врагов 10. Минимальное соотношение 1:1. Возможно меньшее количество, но только нападающих. Убийство 10 врагов когда на их напали 11 или больше других врагов не считается.

Награда:

25 ОП.

+1 к опыту.

+1 к рейтингу.

Прежде чем посмотреть на задания я уделил вниманию рейтингу.

- Рейтинг показывает насколько ваше подземелье сильнее остальных подземелий. Но не в плане силы. Рейтинг можно получить не только за достижения, а и за задания и других факторов. Ваш текущий рейтинг - 1. В данном мире вы на 39 месте по рейтингу из 45 подземелий, включая ваше.

Во время объяснения голоса, я пытался говорить с ней, но она как будто не слышала меня, продолжала объяснять пока не закончила.

Ну ничего. Я добьюсь того, чтоб этот голос заговорил со мной!

Еммм... А где тотем смерти? Задал сам себе вопрос, поскольку перейдя в раздел "задания" я не

обнаружил его. Точнее я только увидел, что задания выполнено и всё. Скорее всего, награда автоматически применяется и, чтоб убедиться в этом, я включил статус который, изменился.

Статус владельца подземелья.

Уровень: 0.

Редкость: нет.

МН: 100. +1 в минуту.

Титулы: владелец подземелья.

Навыки: связанный с подземельем; Аватар.

Статус подземелья.

Уровень: 2.

Атрибуты: МН: 33/101. +0.6 в минуту.

Редкость: бесполезный.

Направления: нет.

Титулы: бесполезный.

Навыки: призыв; карта.

Уровень подземелья и вправду повысился, но тогда, где был тотем смерти? Но потом вспомнил про редактирование подземелья.

Тотем смерти, как и другие предметы, был в форме карточки, но в отличие от прошлых предметов оправа карты тотема была намного красивее. На фотке карты был изображён чёрный тотем. С предвкушением на что-то сильное, так как редкая карта точно не будет слабой я посмотрел ниже на параметры этой карты.

Тотем смерти.

Уровень: 1/15

Редкость: редкая.

Редкий вид декорации, который даёт понять врагам, что в подземелье погибли немалое количество существ. На начальном этапе не имеет эффектов, но чем больше будет умирать врагов в подземелье, то тем сильнее станет тотем. Для нового эффекта нужен 5 уровень тотема.

Для каждого нового уровня нужно, чтобы в подземелье погибло 30 врагов.

Тотем был, так сказать, пока бесполезный, но в долгой перспективе мог оказаться полезным. Только это узнать я смогу, если поставлю тотем в подземелье, чтобы оно накапливало опыт. Всё было бы отлично, если не одно "но". Враги смогут узнать, что это опасное место и... А так даже лучше! Я только понял насколько это крутой тотем. Даже без всяких там навыков и бонусов этот тотем будет крутой! Один лишь вид говорит, что здесь опасно. Тогда эти существа подумают, что лучше не надо глубоко соваться и уйдут из подземелья, а я получу от их ухода ОП. Одним своим видом этот тотем будет отпугивать всех, давая мне возможность просуществовать в этом мире дольше. Из минусов было, что он может привлечь сильных существ внешнего мира, которые ищут вызов, но это перекраивает мои загадки. Как говорится сила есть — ума не надо. Так, что-то это я увлёкся, совсем забыл про гостей в лабиринте.

Я вернулся к ним и увидел, как они идут правильно, чтобы открыть дверь к головоломке. Но они пошли с комнаты и это не посчиталось. Для открытия дверей им нужно было начать идти с самого начала лабиринта, не входя в комнату. Вместо этого они пошли хоть и правильно, но начали слегка не там. Мне было непонятно, что они говорят, но скорее всего они думали над головоломкой и где допустили ошибку. Пока они обговаривали что-то, я хотел установить тотем в начальной комнате, но было всё не так просто.

Невозможно редактировать подземелье, пока открыты врата.

- В смысле невозможно?!

- Пока открыты врата, невозможно редактировать подземелья. Что тут непонятного?

- Стоп, ты мне ответила? Да? Да? Да? Может уже скажешь, кто ты?

Она мне не ответила. Снова.... ну да ладно. Раз нельзя, то нельзя. Вернусь я к просмотру за той группой.

Они вернулись в первую комнату и на этот раз обнаружили тайную кнопку, но они не правильно начали идти вначале, из-за чего кнопка не дала результатов. Дальше, они, скорее всего, подумали, что пока сложно решить это и направились во вторую комнату, где увидели другой листок с головоломкой и панелью с кнопками, на которые нужно нажать в правильном порядке. Начали они, скорее всего, по листку, из-за чего у них не вышло. А если и вышло бы, то нужно было правильно попасть в комнату и после решать головоломку. В общем, один из них, что испускал туман, взял, и разорвал листок. Я уже думал, что вот мои -25 ОП и нужно заново покупать листок, но на их глазах, как и на моих, листок собрался обратно. Точнее появился в том месте, где они его взяли. Порванный же листок через пару секунд исчез. Неплохо, я то думал, что нужно будет заново покупать. Что? Они уходят?

??? Не смог пройти подземелья.

+1 к опыту.

+ 50 ОП.

??? Не смогла пройти подземелья.

+2 к опыту.

+60 ОП.

??? Не смог пройти подземелья.

+1 к опыту.

+ 50 ОП.

??? Не смог пройти подземелья.

+ 2 к опыту.

+ 60 ОП.

Печально... мне стало немного грустно, что они не смогли пройти подземелье, но одновременно был доволен этим. Наверное, как подземелью, я должен быть рад, что меня сложно пройти. Но как человеку, мне было грустно, что я никого не увижу. Скорее всего, они уйдут в свой населённый пункт. Не знаю, что у них там и есть ли вообще города, но нечто похожее на поселения точно должно быть. Пока они доберутся туда, найдут, к примеру, необходимое, чтобы решить головоломку и вернуться назад, за это время пройдёт точно не меньше часа. Возможно, у них уже вечер и своему времени я верить не могу.

- Время подземелья точно синхронизируется со временем мира в соответствующей часовой зоне, где открыты врата.

- Ты смотри, кто заговорил. Это конечно полезная информация, но может, перестанешь молчать?

Вы хотите купить системного помощника?

Стоимость: 100,000,000 ОП.

- Что?! Иди ты нахрен! Я лучше шлюх на эти ОП куплю и поверь я их найду! А если нет, то этой цены хватит, чтоб их сделать! Совсем уже...

- Хорошо, вот тебе пари.

Ваш персональный помощник предлагает вам пари.

Условия: выжить 1 день в этом мире. Подземелья должно достичь 5 уровня. Подземелье должно иметь в сумме 50 рейтинга.

В случае успеха: новый раздел "помощник". +2 очка направлений.

В случае провала: отключение всей помощи. Сброс подземелья и личности.

Время выполнения требований неограниченно.

Если вы готовы принять пари, то вам будет дана возможность изменить ваше подземелье пока ворота открыты, но в течение одного часа.

- А давай! Посмотрим, смогу я выжить или нет!

Пари успешно принято. Пари было добавлено в список заданий. Вы можете изменить подземелье в течение одного часа. Время до обратного отсчёта 1 минута.

- Постой! Я ещё не хотел редактировать! - крикнул я, но никто Владу не ответил. Его перенесло в редактирование подземелья, а в верхнем углу, но уже справа был отсчёт времени до конца. Влад, в принципе уже придумал, что сделать, но сначала он хотел накопить полную шкалу маны. Но даже с неполной маной, всё ещё можно было много чего успеть сделать.

Так, сначала нужно купить необходимое...

Влад на всё имел один час времени, 34.1 маны и 675 ОП. Сравнивая с начальным запасом, когда он только начал редактировать подземелье, то этого было вполне достаточно. Но только если не брать в расчёт ману из-за её количества. Влад подумал, было бы куда лучше, если было доступно хоть половина, но даже эти 34 единицы могут ему очень даже помочь.

В итоге, Влад приступил к редактированию подземелья...

Права на редакт подземелья дал: BlackTea

Помимо ГГ редактором воспользовался: SmerchOleg

Глава 6. Редактирования подземелья и информации про расы этого мира.

Да, думаю готово! Или нет? Или да? Хм... Может добавить ещё дверь? Или яму? Или в яме сделать дверь? Нет! Лучше за дверью яму!

Прошло всего 20 минут с момента редактирования подземелья и этого хватило, чтобы сильно изменить подземелье. Сначала, как Влад и хотел, он поставил тотем в начальной комнате. Всем комнатам он дал названия, чтоб легче ориентироваться. Первая комната, где оказываются все существа, была начальная комната. Комната куда нужно было принести и поставить сферы — комната с головоломкой. Лабиринт так и остался лабиринтом, но поделился на три части. Первая — маленькие комнаты с подсказками. К ней вернёмся потом. Вторая — сам лабиринт. Третья — комната, где находились сферы, и называлась она комната сфер.

Для начала, Влад, сделал ещё сложнее лабиринт. Условия нужно выполнять ещё точнее для открытия дверей. Он купил ещё одну дверь с условием и установил её сразу на повороте налево. Чтоб открыть её, нужно было пойти в новую комнату, которая появилась в правом проходе. Там стоял неразрушимый ящик. Точнее на некоторой высоте и его нужно было спустить вниз и поставить на плиту. Любой другой объект действовать не будет. Ответ на эту довольно простую загадку был в комнате с подсказками. Только теперь в каждой комнате были по две подсказки, которые давали ответы на все головоломки в подземелье. Но кроме них есть и другие ответы, которые присутствуют просто для отвлечения внимания. В сумме в каждой комнате по пять записок, но только две из них в каждой комнате правильны. Остальные приведут врагов в тупик. После таких небольших махинаций, у Влада осталось 12.1 маны и 375 ОП.

Тут ему и пришла в голову мысль о ловушках через защиту.

Если дверь с условием невозможно обнаружить, то почему не сделать из двери обманку? Хм... Это идея.

Сначала, Влад выкопал яму глубиной в 5 метров, но потом дорыл ещё 3 метра. Яма находилась возле входа в комнату, где был ящик. Но вместо ямы там была дверь с условием. Чтобы открыть её, нужно было встать на дверь.

Так он и дошёл до того состояния, когда думал готово ли всё или нет. ОП хватало ещё на одну дверь, а маны на небольшую яму. В итоге, Влад, не удержался и создал вторую яму с дверью. Почти все ОП исчезли за жалкие 20 минут оставляя всего 75 ОП. Но теперь Влад был уверен, что сможет выжить день. Подождав 10 минут думая, что можно было ещё добавить, он открыл подземелье. Примерно через 2 часа к нему снова вошли те странные существа, но с ними была новая неизвестная, которая приносила +10 ОП в час.

Для Дейла и его группы время прошло незаметно. Они вернулись в город, где стали искать того, кто сумеет понять загадки. Но все вместе они не ходили, у каждого были свои дела...

Пока Дейл рассказывал гильдии про новые врата и странности в них, а также искал кто, помог бы им, остальные делали свои дела.

Арула, как одна из убийц, которых высоко ценят в городе, отправилась к своему клану для повышения с эволюцией. Когда они убили гоблинов в подземелье, то каждый поднял свой уровень. Но у неё это был особенный случай, из-за активации крыльев и их эволюции.

Арула вошла в высокое пятиэтажное здание, но в момент, когда она входила внутрь, она нажала на кнопку у двери, из-за чего её сразу перенесло на пятый этаж.

- Мастер, я готова, - с полной уверенностью сказала она, смотря в пол.

- Хорошо, сейчас начнём, - спокойным и приятным голосом ответил он. Мастер был в большом халате, а за спиной у него были, чуть больше его тела, белые крылья.

Для Аксона, всё было сложнее. Повышения уровня для его расы хоть и давало бонусы, но минусов больше. Каждое повышение уровня означало, что все компоненты нужно менять. Их раса была как алхимики, но все ингредиенты они выращивают на своём теле, где и комбинируют их. После повышения уровня все ингредиенты исчезают из-за чего нужно их выращивать снова. Только для этого нужно повторно проходить не очень приятные ощущения. Единственный плюс в новом выращивании, что ждать нужно всего один час. Неважно, что за ингредиент, он будет выращиваться ровно один час. В обычном темпе на это самое выращивание может уйти по несколько часов. Комбинация же проходит поглощением телом компонентов, а после оно выходит из тела. Более профессиональные из их расы могут управлять процессом, из-за чего выводит результат в бутылки для будущего использования. Носили они плащ и капюшон, чтоб другие не видели, что можно ожидать от них. Если не было плаща, то все могли увидеть их ингредиенты и узнать, какой трюк можно ожидать от этой особи. Впрочем, раса Язендов всегда была необычная, особенно, когда дело касается алхимии. Поговаривают, что плащи и капюшоны они носят только из-за того, что им это нравится. Только правда это или нет, никто не знает. Попасть в их родной мир ещё никому не удавалось, как и вернуться тем, кто его покинул.

Последний же из их группы чьё имя так и неизвестно был древней расой, названия которых никто не знает. Как только их не называли из-за их особенности собирать себе тела. Точнее складывать из любых частей. Чем выше их уровень, то тем больше они могут присоединить себе разных частей или других конечностей. Только это было не так интересно, как их особенность в навыках. Каждая присоединённая деталь к телу давала свои свойства, и так они получали навыки. Только логика была у них странная. Вместо руки меч? Окей, вот тебе святое исцеление мечом. Вместо другой руки священный символ? Тогда как насчёт +20% к шансу крита и смертельному удару. У тебя 2 священных символа вместо рук? Супер! Боженька любит тебя и даёт тебе 60% шанса крита к навыку смертельный удар. А твои удары имеют шанс проклинать цель.

Было много абсурдных вариаций навыков и частей тел, но сам процесс их соединения был сложен. Ещё чаще, он был неудачен.

Эта древняя раса не любит брать имена, из-за чего их по-разному называют.

Сейчас это существо, что было в группе с тремя другими, искало новую часть для своего тела. Он пробовал уже почти все виды оружия кроме одного, которое он сейчас ищет на огромном рынке в городе.

Могло показаться, что это довольно сильная раса, но на деле не всё можно прикрепить к своему телу. Сначала они ничего кроме оружия не смогут присоединить, но потом возможно части тел монстров, а ещё позже даже растения на своё тело. Только до подобного уровня ещё никто не доходил. Весь мир Аерон был опасным местом. Кроме появления загадочных врат, была масса других опасностей.

Пока все они занимались своими делами, в городе была другая сторона, которая была заинтересована в этих новых вратах.

- Странно, врата Е ранга должны были с лёгкостью пройти, но они ещё есть, - сказала невысокая девушка лет 17-18. Ей поручили узнать про новые врата. Как ни как в мире Аерон были до этого 44 подземелий, а сейчас появилось 45 совсем неожиданно. Ладно если ещё высокого ранга, но Е ранг был смехотворен. Только она сама могла пройти 5 раз подряд подобных подземелий и почти не устать. Теперь же довольно знаменита группа Д ранга не справилась с вратами Е ранга? Это было совсем необычно и ей нужно было разобраться. К счастью, она подслушала, что им нужен кто-то с навыками "опознания", "прояснения" или "показ истины". Для неё, кто мог просто купить их всех, это было проще простого. С хорошим настроением она пошла делать всё необходимое, чтобы про неё узнали.

Тем временем Арула почти закончила эволюцию крыльев, которые выросли до размера её спины, делая её полноценным танком. В мире Аерон к подобному привыкли из-за разных странностей, происходящих в мире. Сначала крылья Арулы были маленькими и служили только для снятия разных проклятий, но сейчас они эволюционировали в средние по показателям её расы размеров. На этой стадии они были как сталь из-за чего пробить их очень сложно. Также, теперь она могла всех окутать волшебным слоем, способным защитить всех, кого она хочет. Этот слой давал 50% защиты ко всему на 3 минуты. Только из-за прочности крыльев она всё ещё не была способна летать. Но следующая эволюция позволяла это делать даже чаще. Только взамен будущему полёту подобной прочности у них уже не будет и вместо танка она снова станет убийцей.

Сам процесс эволюции происходит быстро и безболезненно, но бывали редкие случаи мутации, из-за чего нужен был кто-то, чтобы смотрел за процессом. Для Арулы это был её мастер клана, в котором она была. Хотя на этой эволюции она больше танк чем убийца, но следующая эволюция сделает из неё первоклассную убийцу и это не только благодаря крыльям.

Пройдя успешно эволюцию, она пошла к месту встречи с остальными.

Аксон тоже справился довольно быстро и по истечению необходимого часа для выращивания новых ингредиентов, он пошёл к месту встречи, попутно изучая новый список комбинаций доступных ему.

Собиратель, как называли другие члены группы того, кто имел лезвие вместо руки, нашёл оружие, которое он искал. Это был огромный молот, который только одним видом говорил насколько подобное орудие тяжёлое. Собиратель потратил на 20 минут дольше времени, чем планировал, но в итоге ему удалось присоединить это оружие вместо руки. После присоединения, он совсем не чувствовал вес оружия, как будто это была его рука. Новый навык, как и многие другие до этого, был странным и не совсем подходящий к подобному оружию. Но одновременно довольно сильный. Раньше, он не мог присоединить это оружие из-за низкого уровня, но теперь всё было в порядке.

Потратив ещё 10 минут на изучение новых возможностей, он, как и остальные, пошёл к месту встречи. Только все уже были на месте кроме Дейла...

Дейл в это время говорил с незнакомкой.

- Выходит ты можешь узнать, что на тех листках? - спросил, Дейл. Показать он их не мог. Когда, Дейл, взял с подземелья те листки, то после выхода они исчезли.

- Как я уже сказала, да. Для меня очень интересно посмотреть, что это за врата такие, где нет монстров, - ответила девушка лет 17-18.

Дейл, рассказал ей до этого про подземелье и узнал, на что она способна. Как оказалось, она говорила правду, и всё складывалось куда лучше, чем он планировал. Изначально, он хотел встретиться со всеми и после обсудить где найти такого человека, когда все сделают свои дела. Но теперь она сама нашла их! Точнее Дейл оставил запрос в гильдии. Только по воле случая уже была некая девушка, которая искала подобные врата и смогла сразу с ним встретиться. Они ещё долго обсуждали всё, пока не договорились и Дейл не заметил, как прошло больше часа времени. В итоге, он повёл её к месту встречи, где и познакомил её с остальными. Девушка представилась как Олоппи.

Когда все сошлись во мнениях и обсудили, что делать, они направились снова во врата. Других пока не пускали и они были точно уверены, что после них во вратах никого не было. Это было сделано для защиты новичков. Уже были случаи, когда врата Е ранга оказывались на самом деле А ранга. В истории Аерона ещё никогда не было настоящих врат Е ранга. Дорога к вратам у них заняла полтора часа, но прежде чем войти в них, они отправились к лагерю гоблинов, чтобы никто не зашёл со спины. Для этого у них было всё необходимое, и это был идеальный шанс, чтобы проверить свои новые навыки...

Отвечающий за создание генных модификаций персонажей: BlackTea

Редактом модификаций занялся: SmerchOleg

Глава 7. Решая загадки?

- Вы почему не сказали, что здесь тотем смерти?! - возмущалась Олоппи.

- Этого не было здесь раньше! - сказал Дейл. Он и сам был удивлён таким изменением. Тотем смерти значил, что во вратах погибло много существ и это место опасное. Заметить подобные тотемы было легко, и пропустить они его в прошлый раз точно не могли. Когда они до этого пошли охотиться на гоблинов, то Дейл снова всем рассказал про эти врата. Впрочем, Олоппи успокоилась и у неё, если что-то пойдёт не так, было масса способов сбежать

На этот раз они пошли в левый туннель, но обнаружили тупик. Олоппи сразу предположила, что там возможна дверь с условием. В итоге все пошли в правый туннель, где снова была неожиданность.

- Ты разве говорил, что здесь будет стена? - спросила Олоппи уже с подозрением. У неё складывалось впечатление, что её обманули. Но Дейл, как и остальные, был уверен, что в прошлый раз стены здесь не было.

- Может гоблины, которые здесь были, разрушили её, а пока никого здесь не было, она восстановилась? - предположила идею Олоппи. Подобное уже было в других вратах, но как они не пытались, то разрушить эту стену не могли. Для всех это было странно и необычно.

Когда они пошли в единственный туннель, то дальше по туннелю увидели проход в комнату. Только когда они уже захотели заходить, земля под ногами внезапно открылась, и Дейл упал в низ.

Послышался грохот брони и тела, а за ним лёгкий стон Дейла и вопрос: "Какого хуя?!". Олоппи эта ситуация показалась забавной и нестандартной.

Кто бы мог подумать, что дверь с условием можно использовать как ловушку? Если там были бы шипы, то так легко Дейл бы не отделался. Посмотрим, что нас ждёт дальше.

У них ушло пару минут, чтобы достать Дейла из ямы и ещё минута, чтобы осторожно войти в комнату.

Внутри они увидели комнату с ящиком на горе. Точнее часть земли была на высоте 3 метров, а на ней ящик. В нижней части комнаты была плита, куда, наверное, и нужно было поставить ящик. Но зачем усложнять ситуацию, когда можно просто встать на плиту.

Олоппи встала на плиту, даже не беря во внимания то, что там может быть ловушка, но ничего не произошло.

- Я думаю, ящик не просто так оставили там и нам всё же нужно его достать, - сказала Арула.

Для них подобная высота совсем не играла роли. Дейл просто взял и вскарабкался к ящику, а после скинул его вниз.

- Дейл! Ты что, тупица?! - сказал, Аксон с опасением, что ящик мог сломаться, но всё обошлось.

Дейл просто спрыгнул вниз и переместил ящик к плите. Олоппи показалось странным, что они даже не задумались над счётом ловушек, и к счастью их тут не было. Они услышали звук отодвигающих камней и решили вернуться назад, где и был поворот.

- Вот так тут было, - сказал, Дейл, указывая на проход в левую сторону лабиринта.

Олоппи не стала ничего говорить, следуя за ними в первую комнату.

- Разве ты не говорил, что загадка всего одна?

- Я не понимаю, что происходит, - встревожено сказал Дейл. Остальным тоже это показалось странным. Всеобщим известным фактом было то, что врата в отличие от простых подземелий в мире не могут изменяться. Только если это не новый вид врат, которых не видели уже как 100 лет. Олоппи, в отличие от них знала, что это дело редакции подземелья, но даже она не знала, как изменить подземелье, пока врата открыты. Олоппи была аватаром одного из врат, и что она только не делала, чтобы отредактировать подземелье, пока врата открыты. Она давно уже хотела сменить планету на другую, но пока врата не пройдены, то невозможно лично закрыть врата, из-за чего она вынуждена оставаться в этом мире. За всё это время в мире она насобираала множество ресурсов и ей стало скучно. Но никто пока так и не смог пройти её врата. Когда она это заметила, то хотела убрать лишних существ с ловушками, но редакция была запрещена, из-за чего она просто ждала. Сейчас же некое подземелья E ранга и без существ смогло отредактировать подземелье. Для неё это был сильный удар, и она хотела узнать, как это сделать.

Но пока она взяла записку с картой, что была в первой комнате, куда они сразу вошли, и была удивлена.

Зашифрованный пароль? В чём подвох?

Она не могла понять, зачем было делать загадки, а после давать ответы на них. Разве тогда тот, кто сможет прочесть их правильно, не будет знать все ответы? Или это специально, чтобы кто-то смог пройти, а не ждать чуда как я... Пока это неважно и у меня одна цель.

Олоппи, стала что-то писать непонятное на листке, но только для её группы, в которой она была. Это был язык врат, с помощью которого разные подземелья общались между собой. Сначала ты не заметишь это, но по истечении некоторого времени ты осознаёшь, что знаешь совсем другой язык.

Олоппи написала, что хочет узнать, как можно редактировать подземелья, пока открыты врата. Она попросила, чтоб он использовал аватар и вышел с ней на связь в прошлой комнате, где был ящик.

Хоть получить ответа подобным способом она не сможет, но вот аватар можно было использовать всегда, и она надеялась, что он будет там. Ещё она сказала, что пока не будет проходить подземелья и только пару раз даст им правильный вариант. Если же, он захочет их смерти, то она согласна их убить. Но всё это только после ответов на её вопросы.

- У меня есть идея, - довольно сказала, Олоппи, - подождёте меня пока здесь? Хочу кое-что проверить.

Олоппи не стала ожидать согласия и сразу побежала в комнату с ящиком, но когда она пришла туда, то там не было аватара подземелья.

Может это тупое подземелье?

Олоппи снова написала письмо, где объяснила, как использовать аватар, но даже после этого, никто не появился.

- Ты думаешь, ты очень крутой? - злобно начала она говорить, показывая своё превосходство. Ей совсем не нравилось, что некое подземелья Е ранга попросту игнорирует её. Она даже начала говорить языком врат, чтобы он мог понять её.

- Не зазнавайся из-за того, что тебя пока сложно пройти. Мне не составит труда пройти твои загадки, и ты уже должен знать, что бывает, когда тебя быстро проходят. Даю тебе одну минуту, чтобы появиться, а после извиниться.

По истечении одной минуты, Олоппи, окончательно разгневалась.

- Хочешь войны, значит? Хорошо! Я не просто пройду тебя, а покажу всем как это сделать так, чтоб тебя проходили вечно! Чтoб ты никогда не смог закрыть врата!

Для подземелий как врата это было самое страшное. Если такие врата будут вечно проходить, то в подземелье не будет прогресса. Когда же врата слишком долго открыты и все знают, как пройти их, но не делают этого, то такие врата умирают. Она хотела, чтоб эти врата испытали подобное. Единственный способ избежать подобного — закрыть врата, но врата, которые могут так сделать - ничтожное малое количество. Олоппи была уверена, что эти врата Е ранга точно

не может закрыть врата по своему желанию. От части, что это Е ранг и новые врата. Будь ранг подземелья хоть на один больше, то оно не стало бы игнорировать её.

Но на самом деле, Влад перебивал в недоумении. Мало того, что это существо могло с ним говорить, то она была ещё владельцем других врат. Влад даже пытался послать ей любой сигнал, что не может использовать аватар, но ничего подобного не было. В итоге она окончательно разозлилась и вернулась к своей группе, где стала расшифровывать пароль. Но проблема появилась, когда у неё после второго пароля закончилась мана, а для её восстановления нужно ждать несколько часов, если не больше. Только расшифровав эти два пароля, ничего не принесло. Пароли, которые давали ответ на головоломки и находились в этой комнате, ещё не расшифрованы. Олоппи не хотела сдаваться и тем более покидать подземелье. Для восстановления необходимой маны для одного пароля, нужно было ждать 4 часа. Всё из-за того, что подобное заклинание требует не маленькое количество маны. В итоге по истечению четырёх часов, где они ходили по подземелью в поисках тайников, Олоппи, снова использовала заклинания.

- Ну тебя нахрен! - злобно выкрикнула Олоппи, когда на пароле снова появилось лицо с усмешкой. Это была третья неудачная попытка, но теперь в комнате оставались только две правильных записок.

- Эй, Олоппи, не горячись так. Возможно, здесь нет и вовсе правильных вариантов, - пытался успокоить её, Дейл.

- Нет! Он есть, и я уверена, что оставшиеся две записки точно покажут, что нужно делать.

Олоппи, засунула руку в карман и достала флакон с зелёной жидкостью. Лица всех присутствующих стали удивлены и прежде, чем что-то сказать, Олоппи, намазала эту жидкость, которая была немного вязкая, себе на руки. После она приложила их на карте, что и был зашифрованный пароль. Жидкость засветилась, а карта стала меняться, показывая правильный вариант.

- Ты попляшешь у меня за то, что мне пришлось использовать заменитель маны! - злобно сказала она в стену. Она знала, что подземелье её не поймёт, но подобное не волновало Олоппи.

- Заменители маны очень редки, где ты их достала?! - Арула была удивлена больше всех. Подобное зелье достать почти невозможно, а создать и вовсе не возможно. Эта жидкость собирается с монстров, когда у них происходит период спаривания, и только тогда её можно было собрать. Но безопасно собрать подобное невозможно, и эти монстры довольно редки. Олоппи, достала их со своего подземелья, где были подобные монстры, и купила она их именно из-за заменителя маны. Только часто использовать подобный метод опасно из-за возможности заражения кожи, которое будет служить гнездом для новых этих монстров. Вторая причина опасности в подобном методе, что надо после использования магии быстро помыть руку. Но Олоппи было наплевать на подобное и максимум она потеряет возможность использовать аватар на 24 часа.

- Вот, возьми, - протянула Арула фляжку с водой, - вымой руку.

- Спасибо, - сказала Олоппи приятным голосом.

Теперь у них был ответ на две головоломки, но впереди была ещё одна комната с пятью записками, где также есть только две правильные. Олоппи использовала бы ещё подобный метод сколько угодно раз, но флакон с жидкостью у неё был один. Пока мана Олоппи восстанавливалась, то все они отправились решать головоломку, чтобы открыть дверь в комнату с головоломкой.

В итоге им удалось пройти правильно и открыть туда проход.

- Ещё одна головоломка? - спросила Арула больше сама себя, чем остальных.

- Да, но сюда нужно что-то вставить, - указал пальцем Дейл на некий стол с углублением, куда и нужно было поставить сферы.

- Теперь понятно, что это за вторая записка, и куда она ведёт, - сказала, Олоппи.

Сначала они решили эту головоломку, и пришли сюда, а вторую отложили. Они хотели узнать, что их ждёт тут, прежде чем открывать ещё одну дверь.

Для Олоппи это всё было странно из-за количества ОП использованного для этого. Одна дверь с условием стоила как самый дорогой монстр с первого уровня или около того. Она давно не заглядывала в тот раздел, и тем более на начальных монстров. Сейчас она думала, зачем было тратить столько ОП на защиту? Советник этих врат совсем не дружит с головой?

Впрочем, она отложила этот вопрос, и сейчас они открыли комнату со сферами. Теперь у них снова не было подсказок, но было не сложно догадаться, что эти сферы нужно установить в прошлой комнате, которую они открыли.

Мана Олоппи ещё восстанавливалась, из-за чего они решили наугад установить сферы.

- Их всего три и максимум мы не угадаем два раза, - сказал Собиратель, когда все думали в каком порядке их установить.

- Да, но что будет при неправильной комбинации? Вы видели, сколько было дверей с условием? - начала говорить Олоппи, переживая, что здесь было нечто опасное.

Все переглянулись между собой и решили ничего не делать, пока не расшифруют остальные записки. Только, чтобы не ждать день для восстановления маны Олоппи, Арула с Собирателем, решили вернуться в город для покупки зелья маны.

Дейл ещё пытался уговорить Олоппи, чтобы она тоже пошла в город, но она была категорически против, из-за чего он и остался с ней вместе с Аксаном.

В итоге, когда ушла Арула и Собиратель, в лагерь гоблинов, где их группа убила всех гоблинов под предлогом проверки навыков, вернулся их предводитель...

Прим.Авт.

Появился дискорд канал: <https://discord.gg/VtFFgV>

Придумал загадки: BlackTea

Откорректировал их: SmerchOleg

Глава 8. Зелёная пантера???

- Людиии... - сказал огромный тролль своему мастеру, когда принялся к месту боя. Всюду были разбросаны части тел гоблинов, от чего создавалась кровавая атмосфера. Тролль заворчал и начал бить себя кулаками, а его тело начало изменяться, превращаясь в чёрную пантеру. Но цвет через несколько секунд стал меняться и вместо чёрной пантеры, была зелёная как этот тролль с жиром по бокам. Мастер тролля был невысокого роста гоблин? Он был странным, размером в человеческого ребёнка и цветом их кожи, но лицо как у гоблинов, только ещё уродливее. Мастер был очень расстроен и, запрыгнув на спину зелёной пантеры, приказал найти их. От импульса его прыжка жир пантеры затрясся в разные стороны.

Зелёная пантера ещё раз принялась, а после побежала в сторону врат, где в такт его бега жир бился об его бока.

В это время Арула с Собирателем вышли из подземелья, направляясь в сторону города.

- Собиратель, ты так и не показал, что за навык у тебя после новой части тела. Покажи! - игриво сказала Арула.

- Излечение конечностей...

-В смысле? - удивилась она.

- Ударом молота по любой сломанной конечности я могу восстановить её. Но при этом боль будет ужасной для того, кого я лечу подобным способом.

- А если ударить монстров?

- Ломаю им кости и одновременно восстанавливаю их. Вроде будет эффект психической атаки.

- Ого! Это круто! - решила поддержать его Арула. Подобный навык можно было назвать сильным, но боль от удара молота и после выращивания новой конечности точно не приятная. Так же убить монстра подобным навыком почти невозможно. Единственный способ это довести к такому состоянию, где он сам захочет себя прикончить от боли удара и одновременно его излечения. Хотя допрашивать подобным навыком удобно.

- Спасибо, - грустно сказал он, зная, что она хочет его поддержать.

Тут резко во время их разговора выскакивает зелёная пантера с мастером на спине.

- Убийцы! - с максимальной злобой и ненавистью сказал мастер.

- О нет. - немного со страхом сказала Арула. Она знала, да и все знали, насколько опасным может быть мастер, а с ним ещё ездовой питомец тролль. Даже будь вся их группа здесь, то им было бы сложно справиться.

- Бежим! - одновременно крикнули они, бросаясь в сторону города.

Мастер рассмеялся, увидев, как они пытаются убежать от него. Он любил, когда его добыча убегает и сейчас был в предвкушении погони. Взяв одну слойку из жира зелёной пантеры, он со всей силой ударил ей в пантеру. Пантера завизжала и ещё с большой злобой побежала в сторону убегающей добыче. Звук от шлепка жира по боку зелёной пантеры ещё отдавалась эхом по лесу.

Арула знала, что убежать двоим им не удастся, но со своей защитой, у неё был шанс продержаться дольше. Она хотела взять врагов на себя, но в этот момент зелёная пантера уже прыгнула в сторону Собирателя.

- Осторожно! - крикнула Арула ему.

Собиратель и так слышал дыхания пантеры и с разворотом ударил своей рукой-молотом по морде пантеры. Навык активировался незамедлительно и кости, которые хоть немного были сломаны, стали заживать назад. Зелёная пантера завyla сначала от боли удара, но дальше последовала боль от заживления ран. Подобная психическая атаки заставила зеленую пантеру сбросить свою форму. Пантера стала меняться на 2,5 метрового тролля. Мастер тем временем сидел на спине тролля. Он поднял свою руку к небу, а затем резко опустил в сторону Собирателя. Ветка дерева, что была наверху, с огромной силой прилетала по Собирателю, отбрасывая его в сторону и заставляя пару раз кашлянуть кровью. Подобная сила удара была смертельна для большинства.

Арула увидела это и бросилась в его сторону, где окутала его аурой защиты.

Бем! - послышался сильный удар сломанных костей с их хрустом. Собиратель ударил себя своим молотом-рукой и после закричал от боли. Кости начали восстанавливаться и весь прошлый удар от ветки дерева сходил на нет. Но вместе этого была боль от восстановления его сломанных костей.

Мастер сразу понял, что это необычный навык и решил первым убить его. Тролль, тем временем, вернулся в свою форму. Он сломал другую ветку, что была толще и грубее, а после направился в сторону Собирателя. Тролли очень злопамятные и Собиратель был его приоритетной целью.

- Ты первый. - указал тощим пальцем Мастер в сторону Собирателя. Пока Тролль быстро начал приближаться к нему, он решил не дать сбежать Аруле. Своей магией Мастер призвал корни деревьев, которые приближались к Аруле. Её защита хоть и была теперь высокой, но корни были призваны, чтобы обездвигить её и не дать убежать.

Ситуация была хуже некуда. Бежать бессмысленно, а противостоять невозможно. Даже если бы был только мастер без тролля, то шансы на победу оставались ничтожно малые. Но вдруг заиграла мелодичная музыка, а там где была голова Собирателя, ничего не осталось. Его голова была снята в буквальном смысле, из-за чего запустился его козырь.

Чарующая мелодия.

Один раз Собиратель говорил, что когда собирал себе голову, то добавил мелодичную шкатулку и навык полученный от этого всех удивил. Сняв голову или разрушив её, что было не важно, начинала играть музыка. Все враги вокруг становились очарованными на пять минут. В это время они ничего не могут делать. Но сам Собиратель уже тоже.

Корни, державшие Арулу стали освобождая её. Она сразу бросилась к Собирателю. Спасти его было невозможно, но собрать заново вполне возможно. Одна особенность их расы — кристалл жизни, позволяющий оживить его. Но для подобного нужно собрать себе тело. Если никого нет, чтобы их собрать, то они так и умирали. Арула же, хотела заново собрать его тело, когда будет время. Хоть все уровни спадут на половину, но сам он не умрёт. Зная это, Арула вскрыла его сердце, где был кристалл жизни, и достала его. Спрятав себе в карман кристалл она со всей силы побежала к городу. Пять минут хоть и было долго, но к городу путь был не близок. Даже если всю дорогу она будет бежать, ей понадобится 24 минуты. Убить тролля и мастера она не могла. Любой нанесённый урон при очаровании сбрасывает этот эффект. Но тут она подумала, зачем бежать в город? Вместо этого она направилась в сторону врат в подземелье, и пять минут было вполне достаточно, чтобы убежать. Сама дорога к вратам от этого места занимает при беге 9-10 минут.

Тем временем Олоппи, сказав, что хочет сама осмотреть подземелье, пошла в комнату с ящиком. Дейла с Аксоном она попросила подождать у тотема смерти.

- Ты уже не в первый раз уходишь. Что ты пытаешься скрыть? - недоверчиво спросил Аксон.

- Это неловкий вопрос. - изображая из себя невинную девочку со смущающимся лицом сказала Олоппи.

- Оу, - подумал про что-то другое Аксон, - хорошо иди.

Так Олоппи пошла снова в комнату с ящиком, чтобы попытаться поговорить с подземельем.

Я не могу ответить тебе, дура!!! Хватить уже угрожать мне. Мог бы я использовать аватар, то давно связался бы с тобой. Хотя после такого поведения, я ещё бы подумал.

Олоппи пыталась снова поговорить с ним, но Влад не отвечал. Точнее отвечал, но услышать она не могла. Олоппи же сдавалось, что её игнорируют и подобное поведения совсем её не устраивало. Она кричала на языке подземелий, что он пожалеет про подобное поведения. Только Владу было плевать на неё.

Емм.... А кто она вообще?

- Аватар одного из подземелий.

Можешь не говорить с какого подземелья. Тебе ведь так сложно говорить со мной! А знаешь? Я тут подумал и решил, что очень хорошо, что ты не говоришь. Вот взять эту ненормальную, и как она кричит на меня минут пять. Просто ужас...

Другое дело ты, молчишь не достаёшь и отвечаешь. Ну, иногда отвечаешь. Может тебе нравится другие подземелья, и я, выходит, не твой типаж? Нет! Придумал! Ты не хочешь подобную роботу! Или у тебя мало сил, чтобы говорить?

- В подземелье вошло существо.

Значит, решила сменить тему, окей... Снова она? А где тот чувак с молотом вместо руки? Стоп, куда они убегают? Что это?!

- В подземелье вошли новые существа.

Влад, смотрел на зелёную пантеру и Мастера, которые вошли в подземелье вслед за Арулой. Хоть, он и не знал, что они говорили, но догадаться можно было. Эта пантера с существом на ней точно преследует её, но зачем? Сколько они приносят?!

???

+ 15 ОП в час.

???

+ 18 ОП в час.

С подобным доходом пусть бегают себе. Почему бы и нет? Хотя, чувствую, что сейчас будет заварушка..

Создатель зелёного тролля: BlackTea

Отредактировал его геном: SmerchOleg

Глава 9. Воплощение...

Вместе с появлением зелёной пантеры и мастера, из комнаты с ящиками исчезла Олоппи.

А куда же исчезла она?

Влад заметил, что голос, который кричал на него, затих. Существо, что говорило всё это время с ним, направилось в сторону зелёной пантеры. Другие существа, которые убегали от пантеры, бежали на встречу к Олоппи. Всё указывало на предстоящую бойню, но тут пантера застряла...

Окей...

Зелёная пантера из-за своих размеров застряла в начале лабиринта, где проход был немного уже. Увидев подобное, группа существ обрадовалась и решила убить её. Другого смысла доставать оружия Влад не видел. Только если они не хотят своими мечами почистить ему зубки. Но тут зелёная пантера стала превращаться обратно в тролля, что было ошибкой...

Если раньше пантера застряла в проходе, то сейчас тролль был прижат со всех сторон. Мастер даже не видел, что за ним находилось, из-за чего ему пришлось спуститься. Всем своим видом он показывал гнев со злостью. Влад уже испытывал подобное чувство, и оно снова стала его накрывать.

Полной намеренностью убийства, то злобное маленькое существо стало создавать шар энергии

между ног Тролля...

Влада так же стала накрывать ярость со злостью от воспоминаний. Незвестным способом это существо передавало своё настроение Владу. Он чувствовал его огромную бушующую ярость в сторону тех существ, от чего ему захотелось помочь. Мастер хочет помочь «?» существу. Запрос одобрен. Наличия доступных средств помощи. Нет. Решение проблемы. Проблема решена. Мастер получил направление магии усиления 1. Было использовано очко направления. Куплена новая магия "Усиление" и "Связь". Связь и Усиление было использовано. «?» получил временное усиления через связь.

Резко это существо стало сильнее. Всем показалось это как его ярость, но Олоппи заметила изменения. Подобное было очень редко и не из-за стоимости магии или их редкости, а возможности. Главное условие было в желании убийства. Существо должно хотеть убить свою цель, а после принять предложение подземелья. Можно было просто усилить существо, но оно должно принадлежать подземелью или быть тупым. В других случаях нужно использовать связь, где подземелье заключает договор с существом, но здесь подобного не было. Это была чистая ярость, что и испугало Олоппи. Подобные подземелья были редки и если появлялись, то не могли долго выжить. С самого начала владельца подземелья пожирает ярость, где после он теряет рассудок. Выходит, что в этом подземелье нет существ из-за ярости? Олоппи пока не понимала всего. К тому же, сначала нужно разобраться с ним. Усиление через ярость слишком сильное. Она могла убежать, но зачем? Если умрёт то, вернётся в своё подземелье. Но умирать много раз тоже нельзя. Она знает, что бывает с владельцами, которые слишком часто умирают...

- Полная защита! - крикнула Арула, встав вперёд и поставив перед собой крылья. Эту способность она получила после эволюции вместе с аурой защиты. Сейчас её крылья были перед нею и в их сторону летел шар энергии. Вначале, он был тёмный, но сейчас с красным огоньком в центре. Этот шар яростно летел в их сторону, после чего столкнулся с крыльями Арулы. Она сразу почувствовала боль, а вместе с ней некую ярость. Почему? Почему мы? Задавала она себе вопрос хоть и знала ответ. Ещё перед входом они убили всех в лагере гоблинов, и теперь их вождь мстит. Раньше они даже не думали над подобной опасностью или думали? В голове Арулы всплыло воспоминание, когда они напали на лагерь...

- Постой Олоппи! Зачем нам нападать на лагерь гоблинов? Мы не знаем, сколько их там! - сказал Дейл.

- Вы сами сказали, что убили больше десятка гоблинов в подземелье. Сейчас их лагерь ослаблен, давая нам идеальную возможность на их убийство.

- Ты забываешь про вождя, который точно будет со своим ездовым животным.

- Да не будет его в том лагере. Ты мне не веришь? - Олоппи создала фиолетовый дым в руке и подула в сторону Дейла.

- Хотя ты права... - как робот ответил Дейл.

- Что ты делаешь?! - крикнула Арула и хотела остановить её, но дым подул и в их сторону. Никто не успел ничего сделать.

- Вы забудете это, - сказала Олоппи и продолжила говорить довольным голосом, - вы хотите проверить свои новые навыки, чтобы лучше их использовать в подземелье...

- Это всё из-за неё! - показала пальцем Арула на Олоппи. При этом её глаза были немного красного цвета, как и глаза Мастера.

Олоппи это заметила и была потрясена, что подобное подземелье знает первый уровень ярости. Изначально она поступила подобным способом, чтобы, когда подземелье скажет убить их, она смогла бы легко это сделать. Они даже не поняли бы, как умерли, но когда это подземелье не стало отвечать ей, она передумала. После того разговора её план заключался найти, где подледная комната, а после заставить их забыть. Она хотела, чтобы другие кто сюда будет входить, не смогли добраться до последней комнаты, и владельцу этого подземелья пришлось бы вечно оставаться в этом мире.

Сейчас же она стала думать, как не попасть под влияние ярости с гневом. Хоть она и знает, что вернётся в подземелье, но испытывать подобные чувства было опасно для подземелий. Высок шанс навсегда потерять рассудок, что в её планы совсем не входило.

Арула попав под влияние ярости, отменила свой навык, что удивило всех. Она смотрела в сторону Олоппи, желая убить её. Только её мысли резко прервались, когда Мастер проткнул её грудь насквозь. Алая кровь начала течь из дыры в груди от зелёного шипа.

- Сволочь! - крикнул Дейл и моментом слабости ярость завладела им, как и остальными. Вся их ярость была направлена в сторону хихикающего Мастера, а его злость в их сторону. Тролль же был мёртв от рук своего же Мастера. Он использовал его кровь для первых двух заклинаний, чтобы не тратить свою ману и получить лучший результат. Только эти два заклинания полностью лишили его крови. Мастер, чтобы скрыть это, добавил немного своей магии, чтобы шар вначале не имел зелёный оттенок. Он хотел и во второй раз использовать свою ману для маскировки шипа, но Арула сама открылась, давая ему отличную возможность.

Олоппи перебивалась в некотором трансе, смотря за происходящим, и сделала единственное, что было разумно в тот момент - убежала.

Теперь это была битва между Дейлом с Аксоном против Мастера. Их ярость была направлена на Мастера, а его ярость на них...

Влад же в это время терял всё больше и больше своего разума. Каждую секунду его охватывала всё большая ярость от текущих и прошедших событий...

- Нужно всех убить! Никого нельзя оставлять в живых! Она не должна уйти! Убить! - кричал сам себе Влад в сторону убегающей Олоппи. Запрос принят. «?» не должна убежать. Решения нет.

- Аааааа! - крикнул со всей злости Влад. Ему это совсем не нравилось, что некое существо хочет убежать. Оно не имеет права выжить! - Если нет способа её убить, то я сам должен это сделать!

В этот момент все чувства Олоппи кричали об опасности.

Она ещё никогда не чувствовала подобного ужаса и только видела подобное со стороны.

- Бесформенное воплощение? - с ужасом прошептала она. Единственный способ его получить, это иметь дефект «бесполезный». Подобные подземелья были самыми бесполезными из всех, как и говорит сам титул. Она всего не знала, но ей было известно, что существ подобные подземелья не могут иметь, как и использовать аватар. Для аватара нужно иметь купленное существо, на котором и можно будет использовать аватар. Но подземелье с дефектом «бесполезный» имели другой аватар. Бесформенное воплощения которое позволяет воплощаться только в своём подземелье. Обратная же сторона этого навыка была в цене, а именно потеря себя. Пока будет мана, то побочных эффектов нет, но когда она закончится, то владелец теряет себя. Увидеть подобный аватар невозможно, если не использовать магию. Почувствовать другое дело, и если ты почувствуешь его, то это будет последнее, что ты почувствуешь. Она знала, что теперь ей не жить, что и произошло через секунду.

Всё тело Олоппи разорвало во все стороны, забрызгивая туннель в лабиринте её кровью...

- Стоп, что я делаю?! - вернул себе самообладание после всего этого Влад.

Навык бесформенное воплощение отменён.

- Что?! - удивился он, а окошки в левом верхнем углу не переставали мигать. Все существа в подземелье были убиты.

Влад включил карту и увидел мёртвые тела существ. В одной была дыра в груди. Другие два тела были изранены как будто иголками. Маленькое существо, что напоминало ребёнка, отличалось от прошлых тел. Ран у него не было кроме одной на руке, скорее всего пореза меча. Возле рта у него была пена, немного красного оттенка. Тролль же весь был высушен, а

существо, что пыталось сбежать, разорвано на части. Как будто она взорвалась изнутри. Вся эта картина была мрачной, но уголки рта Влада непроизвольно улыбались.

Он смутно помнил, что было и как это произошло, но помнил точно, как потерял контроль.

Ты скажешь, что со мной произошло? - надеясь получить ответ, сказал Влад голосу, который изредка отвечает. Но как всегда, ноль ответов.

Поняв, что понять у него ничего не выйдет, Влад решил узнать всё через мигающие иконки, которые давно не давали ему покоя...

Такие сюжетные повороты мог придумать только: BlackTea

Заредатил их направление: SmerchOleg

Глава 10. Условия не выполнены.

Получена новая информация о расах Язенды, Человеки, Антаси.

Антаси.

Редкость: необычная.

Антаси способны видоизменяться. Каждая эволюция — это новый этап в жизни Антаси способный поменять всю их жизнь.

Язенды

Редкость: необычная.

Так названа раса алхимиков, которые создают зелья, порошки, пули внутри своего тела. Раньше не было ничего, что не могла создать их раса.

Человек.

Редкость: обычная.

Самая распространённая раса во множестве мирах.

Информация про расы была минимальная, может даже меньше. Страшно представить, сколько нужно убить представителей их рас, чтобы получить достаточно информации.

Вы получили первый уровень ярости.

Нет страшнее подземелья, чем яростного типа. Ярость позволяет вводить всех ваших существ в ярость, которая увеличивает все их показатели. Можно ввести себя в ярость пока вы используете аватар.

Побочный эффект: вас легче разозлить и возможно впадения в ярость.

Так вот, что это было... страшное чувство, где ты теряешь сам себя. Лучше его не использовать.

Во время эффекта «ярость» вы потратили очко направления для приобретения магии усиления.

Количество доступных очков направлений - 0.

Бляя. Ну и нафиг мне сдалось усиление? Себя усиливать буду?! Или у меня всё подземелье полно существами. Вон один в начале, двое в комнате с головомойкой, а в лабиринте их целых пять! Вот как усилю их, так буду непобедим! Вот только нефига подобного! У меня нет существ, и в жопу мне далось оно!

- невозможно выбрать данную цель для усиления.

О, ты как раз вовремя. Давай ка я тебя усилю, чтоб ты научилась говорить.

Внимание ярость накапливается!

Что?! Стоп... вдох, выдох, вдох, выдох. Какого, оно не помогает!

Критическая оценка ярости!

Хулетическая!

Вы вошли в ярость.

Спустя 10 минут.

Это было слишком... если подобный эффект только из-за этого, то что будет потом? Ещё страшнее, что это всего первый уровень ярости. Нужно держать себя под контролем лучше. Посмотрим, что есть ещё.

В состоянии ярости вы приобрели магию усиления и связь. Было потрачено 350 ОП.

Ничего страшного и магия всегда полезна. А куда их применить я точно найду. И скорее всего она откупилась смертями всех этих существ. Сколько у меня там ОП...

Ого! Я с их смертей получил 390 ОП. Выходит, что даже в + ушёл от потраченных ОП на эту магию.

Может ярость не так плоха, как я думал? А это, что за окошко...

Получен навык: Бесформенное воплощение.

Вы воплощаете саму свою душу на территории вашего подземелья. В этой форме для вас нет препятствий. Когда вы приходите сквозь любое существо, то оно моментально умирает, если его уровень ниже вашего. Если уровень равен вашему или на 5 больше, то существо получает проклятье и теряет 50% своего запаса ХП. Дважды пройдя через существо, не даст эффекта. Если существо выше уровнем не больше чем на 10, то оно получает слабые дебаффы. Все существа выше уровнем чувствуют только ваше присутствие.

Внимание! Вы можете находиться в этой форме пока ваш запас ОМ не иссякнет. Нахождения в этой форме дольше может уничтожить вашу душу. При прохождении сквозь существо вы теряете 1 ОМ, если оно вашего уровня или ниже. Если существо выше вашего уровня, вы теряете дополнительно по 1 ОМ за каждый уровень. Каждые 5 уровней вы будете тратить ещё дополнительно по 1 ОМ.

Пример:

Вы 5 уровня и проходите через существо 6 уровня. В этом случае вы тратите 2 ОМ. Если существо 7 уровня, то уже 3 ОМ. 8 уровня - 4 ОМ...

Начиная, когда противник выше вас на 10 уровней, вы тратите 31 ОМ. Если существо выше вас на 11 уровней, то 34 ОМ. Выше на 12 уровней - 37 ОМ...

Скрытый эффект: Уменьшение ярости.

Примечание: вы не можете в этой форме выйти за пределы подземелья.

Редкость: редкая.

Уровень: 1/10.

А это весьма сильный навык. Только если учитывать, что я смогу поднять свой уровень, которому неизвестно сколько нужно опыта. А ещё как работает сам уровень? Если я буду пятым уровнем, а существо вторым, но оно выполнило несколько эволюций, что тогда будет? Может уровни суммируются. Пока отложим это и посмотрим, что есть ещё.

Все зашифрованные пароли получили x2 уровня.

Получен кристалл жизни расы «?».

Редкость: редкая.

Уровень: 4/10.

Просто убив представителя расы «?» недостаточно, чтоб получить его осколок. Его можно получить только если «?» согласен отдать свой кристалл или если у других существ оно уже было. С помощью этого кристалла можно создать своего представителя «?» расы.

Требование для создания «?» расы:

Магия создания, воплощения и жизни.

Кристалл существа, которого вы хотите создать.

Уровень владельца подземелья 4.

Уровень подземелья 7.

5 обычных карт и одна необычная.

Оно может обойти моё ограничение на призыв существ?

- Да.

Это охуительно! Теперь можно не переживать, что я почти без защиты. Всё, что нужно, это купить те направления. Но это все ещё 3 очка направлений и потом всё ещё нужно получить 7 уровень подземелья. Ещё я хотел защиту довести к пятому уровню, чтобы узнать, что произойдёт. Тратить очки направлений на новый вид магии может быть даже неразумно. Но посмотреть стоит.

А почему их нету в списке? Что за фигня? Хотя постой. Это может быть направление, которое нужно комбинировать. Теперь, мне кажется, вовсе нереально создать его. Хотя направление создание есть, что уже хорошо. Но воплощение и жизнь нужно скомбинировать из чего-то. Если подумать, то должна быть некая магия исцеления, которое комбинируется с «?» и выйдет магия жизни, но в списке совсем странные направления магий.

Направления магий:

Стихии.

Создание.

Призыв (недоступен)

Ещё, как я понял, в этом списке было усиление, но оно у меня уже есть. Пока не понятна вся эта махинация с магией, но скорее здесь самые разнообразные направления. Лучше займись этим, когда буду уверен, что моё подземелье в безопасности. Прошлый опыт показал, что есть другие подземелья, которые могут войти ко мне и пройти моё подземелье. Ещё этот тролль. Сам по себе проблем он не доставит, но может существенно помешать другим. Я не против лёгких ОП, но если все будут умирать, то никто сюда не захочет прийти или придут герои, которые за минуту всё поймут.

Для начала нужно сделать некий план, чтобы хоть что-то сделать. Первую цель - это выжить один день.

А после него будет видно, что делать. Как по мне это идеальный план! Но что делать до этого времени? Единственное что я сейчас могу делать — это бесформенное воплощение. Моя мана будет восстанавливаться, что хорошо, но вдруг зайдут враги, когда у меня иссякнет мана. И они будут очень враждебно настроены и смогут дойти до конца. В таком случае их нужно убить, а единственный вариант, это бесформенное воплощение. Только они должны быть ниже уровнем. Тогда нет смысла ничего не делать, а полетать в подземелье как дух, скорее всего прикольно. Я смутно помню прошлый раз, но мне очень понравилось. Только перед этим есть последнее оповещение.

Условия для открытия не выполнено.

Что?

Условия для открытия не выполнено.

Условия для открытия не выполнено.

Условия для открытия не выполнено.

Что ещё за условие?! Вы хотите взбесить меня? А если я сделаю так!

Условие для открытия не выполнено.

...

...

...

Окей! Твоя взяла...

Но всё же, что это за условие? Я думал, тут отображается вся информация, которая мне приходит.

- Слышишь? Уверен, что да. Просто ответь на этот вопрос. Есть способ узнать, какие условия. Например, нужно сделать что-то? Как не как, в моём подземелье умерло много существ, что доказывает мою не бесполезность. Я ведь заслуживаю награду?

Новое оповещение?

Условие для связи с помощником не соблюдены.

- Ну да, ну да. Пошёл я на хер. Посмотрим, как ты заговоришь, когда я завершу пари.

Так, раз мой недопомощник или недопомощница не хочет помогать, то нужно думать самому. Скорее всего, когда я выполню условие, то узнаю это. Но когда ты примерно не знаешь, что делать, то на подобное уйдёт кучу времени. Так же тут есть магия, а значит, есть что-то вроде анализа или опознания. Оно у меня происходит со смертью существа, и я получаю часть информации об его расе. Но здесь это не поможет, и остаётся вариант с анализом. Скорее всего, нужно идти через направления магии создания. Но и стихии могут помочь. Тогда снова вопрос, что делать? С одной стороны, довести защиту к пятому уровню и произойдёт чудо. Второе понемногу продвигаться к условию для создания существа. Но пока я все выполню, то

меня могут и убить. Меня оповестили, что я не умру. Но это точно до поры до времени и к восьмому уровню подземелье точно будет способ, как меня убить. Тогда с кучей разной магией я буду слаб. Защита же позволит сделать моё подземелье ещё сложнее. Выходит, нужно сосредоточиться пока на одном, а потом постепенно идти к созданию того существа. Пусть времени это займёт дольше, но это намного безопаснее. Да и кто скажет, что защитой не можно убивать? Все моё подземелье состоит из защиты и сколько уже умерло существ. Главное не зазнаваться и всё будет в порядке. Пока неизвестно, сколько есть миров, но вместе с моим, уже два. Другие миры точно есть и скорее всего опаснее, чем этот.

Раз с этим разобрались, то попробуем бесформенное воплощение.

Навык бесформенное воплощение активирован.

Ощущения вполне обычны, даже не считая того, что не чувствую тело. Похоже, что я некое облако ветра или типа того. Одной мыслью я могу передвигаться, что весьма удобно. О! А если у меня сразу две мысли идти в разные стороны то, что будет?

Невозможно разделить воплощение. Условия не выполнены.

Снова условия... стоп. Почему я такой спокойный? Ах, точно. Во время навыка вся ярость понижается. Выходит, так я могу нейтрализовать свой недостаток?

Внимание! У вас осталось 10 маны.

Еееей?! Так быстро? Стоп. Как уже прошло два часа? Вроде прошло несколько минут...

Внимание! У вас осталось 5 маны.

Так пора прекращать использовать навык. Что там нужно сделать? Вроде отмена или что-то другое.

Навык был прерван.

Получилось. Но всё же почему прошло два часа, а я даже не заметил? В любом случае нужно будет добавить это в свой список дел. Этот мир довольно интересный и не обычный, впереди меня точно будет ждать масса всего нового. Но и вместе с этим будут другие трудности, которые не дадут мне спокойно жить. Раз до выживания в течении дня осталось всего 9 часов, то нужно подумать как можно сделать подземелье ещё сложнее.

Глава 11. Фаерун?!

- Хочешь сказать, что они так и не вернулись?!

Мужчина с густой бородой и сырыми волосами гневно стукнул кулаком об деревянный стол, из-за чего он прогнулся. Постепенно стол стал восстанавливаться, и мужчина продолжил.

- Есть информация? – спросил он, глядя в сторону спокойного юноши. Точнее, так казалось, и если присмотреться, то было видно только густая тень. Даже его одежда сделана из тени, а вокруг него свет как бы исчезал или поглощался его темнотой.

- Только то, что уже и так известно. Но, было обнаружено тело Собирателя, как его называли. Его кристалл жизни отсутствовал, а вокруг были следы боя.

- Мастер и его питомец... - побормотал мужчина, когда увидел проекцию того, что было снято. Точнее там показывалась магическая аура и следы, но даже этого было достаточно, чтоб понять, что там произошло.

- Скорее всего, мастер пришёл из деревни гоблинов, что была не далеко. Только обычно мастера не трогают никого, если им не мешали. В любом случае, сейчас это не важно. Отправь новую группу для быстрой разведки. Я хочу знать, что нас может ждать от этих новых врат.

После его слов, тень растворилась в комнате и там, где поглощался свет, снова стало светло. Тем временем, в городе появились слухи о загадочных вратах, где тебя ждет только смерть. Но даже после всего этого никто не стал увеличивать ранг врат. Даже когда вернулась новая группа разведчиков, они сообщили, что это самые простые врата E ранга и опасности они не несут. Как оказалось, была разрушена деревня гоблинов, что скорее всего и стало причиной охоты мастера на них. После этого все решили забыть об этом инциденте, но это заинтересовало другие врата. Для них было совсем не обычно, что подземелье E ранга и ещё без существ смогло убить так много разных существ.

Когда другие врата захотели исследовать это странное подземелье, то обнаружили, что их нет. Единственным объяснением этого было – закрытие врат. Но подобный навык был слишком редок.

- Закрытие врат значит. Хорошо. Мы обязательно встретимся, когда ты достигнешь пятого уровня. Алеси, закрой мои врата. Мы переходим в другой мир. И ещё, помоги Олоппи закрыть её врата. Пора покинуть этот мир...

Что до Влада, то после небольшой группы разведчиков. Точнее одной тени, которая появилась слишком внезапно, и быстро исследовало его подземелье там, где можно было пройти. Тень отправилась назад. Владу странным показалось то, что от него он не получал ОП, но это его мало волновало, так как меньше часа времени оставалась до выживания дня. Ровно в окончании таймера до 00:00, врата автоматически закрылись, и было выполнено первое условие пари.

Задание выполнено: выжить один день в мире.

Получено 2 новых уровня подземелья. Подземелье достигло 4 уровня.

Получено 2 очка направлений за новые уровни.

Получено 50 ОП.

Получен 1 рейтинг.

Опасность мира для вашего подземелья была установлена: минимальная.

Из-за низкой опасности вы будете развиваться на 75% медленнее.

Доступные новые миры для открытия врат.

Доступны новые задания:

Турист.

Открыть врата в пяти разных мирах.

Награда:

3 очка направлений.

500 ОП.

Тот, кто стоит выше других.

Попадите в топ-10 рейтинга по количеству очков рейтинга в любом из миров.

Награда:

2500 ОП.

1 уровень владельца и подземелья.

Доступ к наградам рейтинга.

- Видишь!? Я смог выжить день и меня никто так и не прошёл. Теперь мне осталось совсем немного, чтоб получить новый уровень подземелья и очки рейтинга. Тогда посмотрим, как ты будешь молчать.

Пока пропустим развитие направлений. Нужно узнать, доступна ли мне земля или нет.

Ваш уровень подземелья не позволяет открыть врата в этом мире.

Доступные миры:

Фаерун.

Опасность: высокая.

Расколотый мир.

Опасность: высокая.

Забитый.

Опасность: смертельная.

Фаерун? Что? Разве это не из ДНД... Ещё некий расколотый и забитый. Последний точно можно в сторону, но расколотый это как? Может, там планета разделена пополам? Или вся планета, расколота на обломки типа островов. Заманчиво, конечно, но Фаерун. Это же Фаерун! Раньше я помню много увлекался ДНД до появления охотников и много чего могу знать о мире. Но вдруг это некий другой мир? Пока не нужно думать над этим и лучше усложнить подземелье. Если это тот фаерун, который я знаю, то моё подземелье будет очень сложное до того времени как придёт кто-то с истинным зрением. Тогда все мои шифрованные пароли будут простым пустяком. Ещё разные планы существования и магия, которая может легко обойти всё, что я сделал. Но мир Фаерун очень огромен и шансы на мгновенное прохождение подземелья низкий. И это единственный мир, который хоть как-то мне знаком в отличии от других. Но перед этим займусь как я подземельем.

Направление защиты достигло 4\5 уровня.

Ничего нового? Я потратил целых 2 очка направлений, но ничего не получил взамен?! Так, спокойно. Нужно всего получить ещё одно очко направлений и тогда точно что-то та будет. Даже если ничего нового не появилось у меня по-прежнему полный запас маны. Нужно с умом её потратить, прежде чем открыть врата. Если этот мир Фаеруна будет такой, как я думаю, то нужно добавить неожиданные повороты. Что если все эти загадки, ведущие к двери, будут вести не туда? Но если им повезёт, тогда есть шанс, что это заметят и будет только хуже. Блин! Был бы больше выбор всего этого, то может и придумал бы что-то. С другой стороны, почему я

ломаю голову? По идеи умереть я ещё не могу, и тогда нет смысла переживать. Всё, что мне нужно, это получить новый уровень или очко направлений, а там будет видно. Но не стоит менять ничего опрометчиво. Мана точно восстановиться и раз так, то немного изменим всё.

Да. Так определённо лучше, чем было. Есть некоторые недочёты, но однозначно стало лучше. Интересно будут те, кто прыгнут вниз? Хочу увидеть их удивление, когда они решат все загадки и обнаружат в конце комнаты яму ведущую вниз, где пусто. Странно было, что нельзя в этой яме где-то сделать замаскированную стену, чтобы там сделать комнату. Но спишем это на так называемую систему. Ещё узнать бы, как тут уровни будут считаться. Или система переводит их уровни для меня. Ай! Лучше не буду ломать себе этим голову. Хочу поскорее узнать, что в этом мире Фаерун.

Открыть врата в мире Фаерун.

Врата в мире Фаерун успешно созданы.

Количество врат в этом мире: 116.

Ваше место в рейтинге: 101.

Место открытия врат: Побережье меча. Из-за недавних событий, сложность мира возросла. Текущая сложность мира: почти смертельная. Вы сможете добровольно закрыть врата по истечению 48ч.

Что? Куда меня уже занесло...

Где-то недалеко от бывшего города Ельтургарду появились врата, которые застали врасплох, как и жителей всего Фаеруна, так и дьяволов с демонами первого круга ада...

Глава 12. Акдан

За день до появления врат Влада.

Город Ельтуград, известный своим сияющим кристаллом над ним. Любая демоническая раса не могла приблизиться близко к городу. Сначала исчезала их маскировка, показывая суть демона, а после сгорала сама кожа. Но на этом их мучение не прекращалось, после того как вся их кожа сгорела, то этот свет отправлял их обратно в ад. Никому из демонов или дьяволов так и не удавалось попасть в город, до недавнего времени...

В один, совсем обычный, день кристалл над городом потемнел, а после...

БУМ!

Огромный звук обвала и море пыли поднялось в воздух, а там, где раньше находился знаменитый город священников и паладинов, образовался кратер. Но на этом ужас многих людей, что были за городом, не закончился...

Сразу после этого с того самого кратера стали выходить ужасные существа, которые видели вокруг только еду или души.

Это событие также затронуло тысячный круг ада где в пустом месте появился город с перепуганными людьми в нём...

Те люди, которые были за городом, решили объединиться и отправиться к ближайшему городу, чтобы все рассказать. Группа добровольцев, удачников, авантюристов, героев или просто глупцов помогли им в этом. Возможно, их больше не вспомнят или они захотят забыть этот ужас, построив очередную таверну или открыв свой бордель. А может, они отважатся и пойдут помогать остальным в борьбе со злом. Но всегда будут те, кто им станет мешать.

Один из таких людей, что помог испуганным людям, решил изучить ту местность, отправившись назад. Ему пришлось нелегко, но в итоге, спустя пару дней, он сумел добраться туда. Только увидел он совсем не то, что ожидал. То же самое произошло на тысячном круге ада, где появились врата, которые никто не знал куда ведут...

Акдан, один из тех, кто решил сюда вернуться, зашёл во врата. Он сам не знал зачем, но что-то притягивало его.

- Где это я? Подземелье? Ад? Другой план существования? Всё же подземелье... - он сразу понял это через свою особенность - истинный взор.

Ещё давно, когда Акдан был ребёнком, его родители заключили контракт со странным существом из другого плана существования. После того, их не стало, а сам Акдан получил отметку существа из другого плана. То существо и наделило его способом видеть истину. Ничто не может скрыться от него. Основная его причина проделать такой путь, это способ избавиться от метки. Хоть она и предоставляла ему силы, но взамен медленно убивала его, и он не хотел становиться тем, что будет после его смерти. Акдан не понимал до конца всю метку и ни в одних книгах не было ничего об этом, но он узнал, что дьяволы что-то могут знать. Это и послужило причиной отправиться сюда, а также в место, где был раньше город.

Изначально, Акдан планировал встретиться с великим священником в городе и узнать больше о метке, но исчезновение города нарушило его планы. Тогда, он не знал, что делать и решил помочь другим людям, после чего, вместе с ними отправился в путь.

Уже по прибытию в Вотердип, он и нашёл некоторые ответы на свои вопросы. Но вместе с ответами на свои вопросы, Акдан узнал и тёмные секреты своих родителей.

Как оказалось, Акдан родом из Вотердипа и его семья была знаменита до их разоблачения. Как мать Акдана не старалась, она родила только девочек. Его семье нужен был наследник, а точнее жертва для большего богатства и власти. Отец Акдана придумал способ добиться этого, заключив сделку с тайной сущностью из другого плана...

20 лет до этого.

Молодая девушка в слезах кричала на мужчину в центре круга.

- Дален, ты уверен в этом! Подумай о ребёнке, она совсем невинна! Давай ещё раз попробуем! - умоляла девушка. Это была шестая их дочь.

- Они больше не хотят ждать. Нам нужен наследник здесь и сейчас! - гневно прокричал он в сторону девушки. Он подошёл к младенцу, который весело улыбался и смотрел на него невинными глазами. А после воткнул нож в сердце девочки, которая даже не смогла понять, что произошло. Круг вокруг него засиял, а сам Дален что-то начал говорить на непонятном языке. Этот язык был древнее даже самого мира. Многие боги уже и не помнят его, и причина, почему Дален знал его, был контракт.

- Я взываю к тайным существам, чтобы вы выполнили мою просьбу!

Постепенно стало становиться темнее, и это при том, что уже была глубокая ночь. Когда стало так темно, что увидеть ничего было не возможно, послышался голос.

- Какова твоя просьба, человек, - последнее слово эта сущность произнесла с ядом в голосе. Так, как если бы это было что-то не вкусное и мерзкое. Сущность думала сразу убить его, но ей стало интересно, что он хочет.

- Я умоляю тебя, - упав на колени и рыдая, Дален продолжил, - мне нужен наследник. Мог бы ты превратить её в моего сына? - Дален, указал пальцем на мёртвого ребёнка, который, даже после смерти, был как ангел.

Существу это показалось совсем не обычно, и она посмотрела в душу человека перед ней. Она поняла, зачем ему это. Только выполнять такую ничтожную и мерзкую просьбу она не хотела.

- Я могу это сделать, но сможешь ты убить её? - спросило существо, и Дален увидел свою жену, которая лежала без сознания.

Дален даже не задумывался над просьбой, и тем самым ножом воткнул в свою жену.

- Мерзкие людишки, - прозвучал гневный голос существа, - ты не заслуживаешь жить! - существо было в гневе от увиденного. Для неё это было самое худшее, оно никогда не любило смерти, от чего гнев разошёлся во все стороны. Точнее сказать, полная ярость. Но тут существо посмотрело на мертвого ребёнка, и решила помочь ей. Только это означало выполнить контракт того человека.

- Я помогу тебе, невинное дитя, - сказала она, и тело младенца восстановилось, но с небольшими изменениями. Бывшая девочка стала мальчиком, но также появилась метка на запястье.

- Посмотрим, сможешь ты разгадать эту загадку, а чтобы тебе было легче, то получишь мой истинный взор, - сказала существо, после чего исчезло, а маленький мальчик начал плакать.

Слуги прибежали на помощь и увидели тела двух мертвых людей с орущим ребёнком между ними. Но каково было удивления служанки, когда она увидела мальчика, а рядом окровавленную записку «Акдан».

Слуга быстро смогла всё понять и решила покинуть город, отдав ребёнка в случайный приют. Сама она сбежала, так как на всех слугах была метка от контракта Далена. Вот только, как она не бежала, демоны нашли её...

Акдан же рос, и с каждым годом у него появлялось все больше вопросов, как и способностей.

Закончив читать записку, которую так странно оставили. Акдан был на нервах и нашёл упоминание о контракте с дьяволом где-то в аду. Акдан не обращал внимание на то, как всё так просто ему удалось найти, и под влиянием эмоции решил отправиться туда, где говорят, появились врата в Ад.

Подобным способом Акдан и попал в это подземелье, где он надеется получить ответы. Только сам Акдан не понимал, что идёт в самую большую ловушку с одним «НО». Никто из тех, кто устроил ему ловушки, не ожидали, что появятся врата, соединяющие тысячный круг Ада и Побережья мечей...

Совсем не большая уловка в прошлом переросла в масштабные проблемы, которые затронут весь Фаерун и не меньше других, если не больше, будут решать врата, которые появились совсем недавно.

Для ничего не знающего владельца тех врат, пришло уведомление.

В подземелье вошло «Просвещённая».

Появилось новое задание: Решая судьбы.

Направьте «Просвещённую» на любой путь, который может изменить судьбы многих...

Награда:

1000 ОП

+10 рейтинга.

1 очко направления.

Бонус за выбор праведного пути:?

Глава 13. Потеря контроля.

Какая ещё просвещённая? Что здесь происходит?! Что вам всем нужно от меня! Решил увидеть Фаерун, а меня уже заслало не пойми куда! Стоп, почему просвещённая светится? Обычно так подсвечивались НПС, когда у них был квест для игрока, но здесь...

Просвещённая.

Редкость: уникально-легендарна.

Уровень: 6/20.

Раса: ? (?)

Вы желаете связаться с просвещённой?

Что?! Я смогу поговорить с ней? Да! Да! Да! Я хочу поговорить!

Вы нарушили контракт между подземельями. Связь с просвещённой была установлена.

Контракт? А, пофиг пока я могу с кем-то поговорить.

- Привет! Ты слышишь меня?

Вы не можете добровольно говорить. Выберите варианты действий ниже.

1. Послать чувство просвещённой, что за ней наблюдают.
2. Отметить просвещённую. Все существа побегут к ней для её уничтожения. (Недоступно)
3. Подать чувство правильного направления.
4. Благословить просвещённую. (Недоступно)
5. Поделиться своими чувствами с просвещённой. (одноразово. Все эффекты на вас так же передадутся просвещённой)
6. Подать чувство опасности.
7. Наложить проклятие на просвещённую. (Требуется 50 маны)
8. Попробовать установить лучшую связь с просвещённой. (20% успеха)
9. Отметить просвещённую как союзник. (Все существа и ловушки не будут обращать на неё внимание. Недоступно)
10. Сказать три слова просвещённой. (Перезарядка 4 часа)
11. Попробовать забрать часть её сил. (Шанс успеха 1%. В случае неудачи - смерть)
12. Попробовать узнать, кто сделал её просвещённой. (Шанс успеха 0,01%. В случае провала ?)
13. Выгнать из подземелья. (Одноразово. Просвещённая появляется возле входа в подземелье, но с других врат. Вход просвещённой в подземелье будет закрыт на 8ч)
14. Украсть контроль над телом. (Невозможно применить к просвещённой).
15. Вывести на свой план существование. (Требуется 100 маны. Длительность 1 минута. Перезарядка 24ч. после завершения связь с просвещённой обрывается)
16. Прекратить связь с просвещённой. (Повторная связь невозможна)

Целых 16 пунктов?! А в 12 что-то страшное в случае провала. Если смерть ужасна, то, что значит "?". Точно что-то нехорошее. И вообще все пункты довольно странные. Я надеялся поговорить, а не выбирать варианты действий.

Пожалуйста, выберите вариант действий в течении одной минуты. В противном случае будет выбран 16 пункт.

Аааа, хорошо. Что же выбрать? Блин, все не то. Нужно думать! Пофигу! Пусть будет первый!

Первый вариант был выбран. Вы успешно послали существу, что сделало её просвещённой, что за ней наблюдают.

Что?! Ты что сделала! Какое ещё существо! Я просвещённой посылаю чувство, а не тому, кто за ней! Вот же черт! Ой-йой-ой, сейчас будет ярость. Нужно успокоиться.

Да как тут успокоится?! Просто посмотрим, что будет. Стоп, а почему у меня два входа в подземелье?

- Ваше подземелье служит вратами между тысячным кругом ада и миром Фаеруна.

Раз так, то всё понятно. Всего-то будут всякие там демоны и люди ходить по подземелью. Подумаешь... У меня вон, тролль бегал и ничего, а здесь всего-то мелкая сошка. Только теперь я враг для всех людей в Фаеруне. Вопрос времени, когда ко мне наведается отряд инквизиции ради закрытия врат.

Пока отложим этот вопрос и займёмся просвещённой. Мы знаем, что есть некая сущность, которая и сделало её просвещённой. Стоп. Почему мне говорят, что это она, но вижу я парня. Что за фигня?!

Чувствую, зря я выбрал Фаерун. С самого начала всё не задалось, а теперь и это...

Окей. Раз некое существо знает, что я наблюдаю, то попробую третий вариант. Неизвестная награда за праведный путь меня очень заинтриговала. А здесь просто пункт отправить на праведный путь. Что может быть проще?

Выберите праведный путь.

А. Убийство, убийство всего!

Б. Жертва? Жертвоприношение? Ты и есть жертва?

В. Праведный огонь очистит этот мир!

Г. Закрывать врата...

Д. Люди слишком слабы.

Е. Отправить по праведному пути.

Кто придумал эти варианты? Последнее и вовсе как приманка выглядит. Тебе надо направить по праведному пути и тут такой вариант. Но может всё на самом деле так просто? Нет, это точно ловушка. И всё как-то странно. Почему я ограничен выбором? Это всё приведёт к неизвестному результату, который уже решён. Тогда если я ничего не выберу, будет что-то? Помню, слышал где-то, что если не знаешь как поступить, то не делай ничего или сделай хоть что-то...

Сейчас это не так важно. Выбирать из этого списка я точно не буду.

Выбор пути отменён.

Попробую послать ей чувство правильного пути.

Просвещённая получила чувство правильного пути.

? Завершено на 1%.

Что ещё за "%"? Почему нельзя сделать всё проще и всегда должно быть что-то под контекстом. Ну, нафиг все это! Передай ей, что "я призову тебя" и сразу за этим выведи её на мой план существование! Посмотрим как ты отреагируешь на это!

Просвещённая получила ваше послание. Просвещённая призывается на ваш план существование. До призыва осталось 8 секунд.

? Завершено на 12%.

Через 8 секунд, где я всегда нахожусь, появилась просвещённая. Вокруг нас ничего не было кроме пустоты, но это совсем не удивило её. Я же впервые увидел, что находится вокруг меня. Только сейчас я понял, что всё это время всегда смотрел за своим подземельем. Надо будет потом разобраться, что это за место и что можно здесь делать.

- Кто ты? - спокойным голос, как будто её каждый день подобным образом призывают, сказала просвещённая.

- У нас меньше минуты. Я владелец подземелья и хочу помочь тебе. Есть ещё один портал, который ведёт в тысячный круг ада и это не моя вина.

- Ты знаешь как избавиться от метки? - единственное, что волновало просвещённую и она это спросила. Ей было всё равно на призыв и что-то там связанное с адом. Она пришла сюда только для того, чтоб узнать больше ответов на свои вопросы, но сейчас появились только новые. Время было ограничено, из-за чего она и решила спросить самый волнующий её вопрос.

Я могу ей помочь избавиться от метки? Хотя кого я спрашиваю. Даже если и да, ты не ответишь.

- Возможно. Я смогу призывать тебя снова только через 24 часа. За это время не проходи подземелье. Ещё есть другой вход, который и ведёт в ад.

- Я подожду, - сказала просвещённая, после чего исчезла обратно. Минута в этом мире прошла в два или три раза быстрее, чем в обычном. Но это хватило Владу, чтоб попросить не проходить подземелье. Что до другого портала, то он был там же, где первый. Точнее, нужно пройти подземелье туда где раньше был конец и там в воздухе находился красный портал ведущий в ад. Если же зайти с ада, то всё тоже самое только он вёл в Фаерун и был белым. Уже сейчас из ада пришли десятки жутких монстров. Они были небольшого роста примерно 1,35м, имели когти на руках и ногах. Голова была маленькой с тремя рядами зубов, которых почти не видно кроме очень острых с боку. Увидел всё это Влад через карту. Теперь, когда подземелье получило 4 уровень, у него отображался вид существ на карте. Раньше ему нужно было, чтоб погибло определённое количество, но теперь внешний вид существ сразу был доступен, как только они входили в подземелье.

Выходит, чем выше уровень подземелья, то тем больше информации у меня будет? Или зависит ещё от уровня существа? Вполне вероятно, что они совсем низкого уровня. Каждый день появляются всё больше вопросов и никто не может ответить!

- Ты слишком ничтожен, чтобы тебе что-то говорить.

Опа! Смотрите кто заговорил. Слишком ничтожна только ты, что не можешь нормально ответить! Ничего, я подожду, когда выполню пари и посмотрю, как ты на это отреагируешь.

А это, что такое?

У портала к выходу в ад появился двухголовый демон. Хоть он и был огромен, это не мешало ему пройти через тонкий проход в подземелье. Демон просто уменьшился в размерах, после чего разнёс стену, которая была сразу в начале лабиринта. Эта та дверь, что вела к комнатам. Сразу за этим демон отправился проходить лабиринт, как если бы он всегда знал правильный путь. Не прошло и минуты, как демон сделал всё, что нужно было для открытия двери с головоломкой. Те существа, что были в начале, ходили вслед за ним, но, скорее всего, они надоели ему, из-за чего он съел каждого из них. Только это было немного странно. Демон просто взял существо в руки и поднёс ко рту, где существо, в свою очередь, растворилось, и

лёгкая дымка направилась в его рот. Точнее, один из ртов. Вторая голова была с закрытыми глазами, и когда Владу стало интересно, что это за существо, то он увидел свой источник ОП в час.

+ 145 ОП в час.

Один этот демон приносил все 100 ОП в час, и многие вопросы сразу отпадали, откуда демон знал многие ответы. Но в этот момент ярость снова наполняла Влада. Это было слишком неожиданно, что он даже не успел отреагировать. Даже его состояние до этого было спокойное, после чего резко изменилось.

Не позволю! Не позволю никому так легко проходить подземелье! Это жульничество!
Ничтожный демон не более!

Контроль передан.

Связь с «?» установлена.

- *#*|\${ + #€*

Демон резко остановился, боясь пошевелится. Всё произошло слишком быстро и внезапно. Влад сам не до конца понимал, что делает. Точнее он находился как будто в пьяном состоянии, а его мана была на отметке 4.

Опасное количество доступной маны.

Опасное количество доступной маны.

Опасное количество доступной маны.

Только он не реагировал на это и продолжал, что-то говорить демону от чего, он перестал идти дальше. Прошло ещё одна секунда делая отметки Влада маны 1, а сам демон исчез с того места, где был ранее.

- Отмена состояния. Восстановление контроля. Усиление. Приток маны. Приказ! - наполнился обеспокоенный голос в его голове, и он вернулся в норму. Точнее вернулся и отключился вслед за этим.

И снова часть подземелья, где были все из Ада, стала спокойной и некой другой. Другая же часть, где была просвещённая, тоже почувствовала некое колебание силы? Магии? Или нечто другого? Она не понимала, но это было слишком опасное и могучее, как и древнее. Длилось это не долго, и она вернулась к своему поиску. Как и демон, она легко проходила все загадки и

успешно открыла дверь с условием в начале подземелья. Внутри она увидела самую обычную руду и красный портал, ведущий во вторую часть подземелья.

Просвещённую, всё это время не покидало чувство, что за ней кто-то наблюдает. Она списала это чувство на то существо, что говорило с ней. Хотя сложно назвать существом то, что ты не видишь, и только чувствуешь, особенно, когда вокруг него бушует полная ярость. Даже у ярости демонов не было подобной ауры, а здесь даже аурой было сложно назвать. Она много прочитала разных книг в поисках своих ответов и узнала про разные ауры существ, так же как и то, что идёт после них. Вслед за аурами идёт сущность существа. Только до этого момента все имели нейтральнее спокойные сущности, даже если это был злой демон, но здесь она впервые почувствовала сущность ярости с безумием. Но её испугала не эта сущность, а то, как это существо могло себя спокойно контролировать.

Возможно, существу было на самом деле сложно из-за чего оно и сказала прийти после 24 часов. Только просвещённая не хотела снова встречаться с нечто подобным. Она знает, как сущность может легко заразить другую. Когда большинство существ являются нейтральными, все новые существа становятся такими же. Но на других планах у разных существ - разные сущности. Единственное объяснение для неё сейчас было, что существо из другого плана существования, где властвует ярость и безумие.

Проверить она не хотела, и ей было важно поскорее убраться из подземелья, но возвращаться она не собирается и в некоем страхе от существа просвещённая шагнула в красный портал. Она могла спокойно увидеть, куда ведёт этот портал, и это было нужное ей направления. Все свои ответы она должна найти в Аду, куда сейчас и направляется, а если нет, то можно было вернуться сюда.

Глава 14. Начало полномасштабной войны. Часть: начало.

Где это я? Не похоже на то место где я всегда нахожусь. Точно! Помню как был двухголовый демон, а потом он легко проходил подземелье! Вот же сволочь!

Ярость подавлена.

Что?! Ярость?

Ярость подавлена. Владелец подземелья находится в состоянии ярости. Способ устранения проблемы. Способ найден.

Вы под воздействием сна. Продолжительность до спадание ярости "неизвестно".

Нет! Я не хочу снова засыпать!

И снова тишина...

Уже в восьмой раз Влад выходит из сна и все происходит по кругу. Он оказывается в неизвестном месте где вроде нет ничего, после просыпается и новая волна ярости накрывает его из-за чего все происходит по кругу. Время шло тут совсем иначе и было не понятно сколько уже прошло дней в его подземелье.

Тем временем в подземелье, Акдан проходил вторую часть подземелье. Точнее просто шёл к выходу из подземелье. Акдан сразу понял, что это та часть подземелье, что находится в Аду и чтоб попасть туда нужно было вернуться в начало. Появился он в лабиринте с комнатой где был ящик с панелью. Акдан заметил дверь и быстро направился к ней, а дальше осторожно обходя дверь с условием вернулся в самое начало где был красный портал немного с золотой оправой.

Было странно, что чувство как за ней наблюдают внезапно исчезло и ещё были разные ауры в этой части подземелье которое она чувствовала впервые. Что-то совсем ужасно произошло здесь совсем не давно и ей все больше не терпелось убраться от сюда. Другие демоны не смели заходит в подземелье из-за страха. Совсем недавно один из их лидеров появился перед входом в подземелье без одной головы и пару ног. Его тело было изуродовано, что даже там где все отвратительные этот демон мог смело занят первое место. После такого зрелища и смерти одного из лидеров желание входит в подземелье у демонов исчезло. Они ждали нового лидера который должен прийти на смену этого. Смерть в Аду давно никого не волнуют и это обычное дело.

В этот момент пока все ждали нового лидера и не смели заходит в врата с них вышел человек который испускал ауру схожую с тем, что оставалась на прошлом лидере. Все демоны не смели пошевелится в страхе перед этим человеком так как думали, что это он убил их лидера. Акдан же сам был в оцепенение и не мог поверить своим глазам когда увидел столько разных демонов в таком количестве. Но странно было то, что они боялись пошевелится и Акдан понял, что источник их страха является он сам. Ему нужно было придумать быстрое решение этой ситуации или его разоблачат, но здесь внезапно с врат вышла красная дымка которая медленно стала распространяться и иногда так сказать засыпать.

Подобное происходило у врат в Фаеруне, но в отличии от полчища демонов в Аду которые ждали своего часа тут было пусто. Точнее возле врат было пусто, а с кратера выползали, вылетели или просто карабкались по склону разные дьяволы и каждый из них был не слабее двухголового демона, а то и сильнее. Один из таких дьяволов который имел чешую Дракона и костяные крылья посмотрел в сторону врат после чего убрался прочь. Своими крыльями этот демон поднялся высоко в небе где луна ярко освещала эту ночь. На уровне облаков демон остановился, а после издал громкий возглас из-за чего волна неизвестной энергии распространилась по всему побережью мечей, а после и Фаеруне и затем стали открываться красные врата, а с них выходит мелкие демоны...

В тот же время Вотердип, Невервинтер и другие большие города думали как все исправить. В каждом городе собрались легендарные воины, паладины, клерики и даже варвары вместе с другими классами создавая этим некий альянс.

- Вижу все главы фракций собрались, - сказал старик лет 60 выйдя из тени.

- Кто ты?! - глава латной рукавицы поднял свой меч в сторону старика, но тот слегка улыбнулся прежде чем заговорить.

- Сейчас не важно кто я, - сказал старик и суровым взглядом посмотрел в его сторону, что глава латной рукавицы на долю секунды замер. - Важнее, что опасность которая настигнет весь Фаерун и две проблемы уже настигли нас. Старик щёлкнул пальцами и в воздухе перед всеми появилось изображение которое быстро менялось.

Все присутствующие легко увидели каждое изображение где были красные ворота.

После того как изображение закончилось меняться Старик сказал, - это первая проблема, - после чего показал другое изображение напротив первого. - А это вторая.

На втором изображении были ворота, но они отличались от всех и эти ворота были Влада.

После небольшой дискуссии которая длилась пару часов они сошлись на мнение, что ворота должны быть закрыты так скоро как это возможно.

Только хоть они и сошлись на мнениях, но у каждого были и свои планы на это. Особенно у Жентарима которые увидели в этом возможность легко заработать и получить больше власти.

В тот же день была мобилизована вся армия всех городов которые были устремлены к воротам. Даже авантюристы решили присоединиться к ним и немного подзаработать и все было бы хорошо если не одно "но".

Вместе с красными воротами появились другие в самых отдаленных от людей местах и с них вышли разные существа среди которых было одно знакомое лицо.

- Олоппи вижу ты уже здесь? Как смена обстановки? - спросил Голиаф. Голиафы - это раса горных людей которые могли один на один сражаться с великанами.

- Гал, спасибо тебе. Не знаю сколько ещё времени я бы проторчала в том мире. Что до обстановки, то это идеальное место и ещё я слышала, что в этот раз будет третья сторона? - спросила она с любопытством.

- Да, сам до конца не знаю, что и как, но поговаривают это опасные ворота от которых многое зависит кто победит. Нам главное найти их первыми, чтоб заручиться помощью его владельцам.

Вслед за ними вышли и другие представители своих подземелий и каждый разбился на

небольшие группы.

В один момент многие разные силы устремились в самые разные стороны, но в основном их курс лежал к одним единственным воротам среди кратера...

Это уже было! Все снова по кругу!

Высокий показатель ярости. Решение проблемы...

Нет! Я не позволю ещё раз начать все сначала! Я покажу, что такое ярость!

Критическая отметка ярости! Запрос на Нейтрализация цели.

Давай! Пробуй меня нейтрализовать! Воплощение!

Цель недоступна. Цель выбралась из заточение. Нейтрализация цели отклонена. Причина: только подземелье с пятого уровня могут умереть. Освобождение цели. Отметка цели как особо опасен. Перенос цели в список самых опасных.

Влад не видел последнее уведомление и его сознание перенеслось в странное место. Он увидел множество разных существ и было ясно, что они демоны. Все они были вокруг красных ворот и он смог увидеть своё воплощение в виде красного тумана выходящего из этих ворот. Но на этом его сознание нарушилось и он снова отключился где взамен нему пришла ярость от всех этих демонов.

Медленно! Слишком медленно! - его голос был совсем другим который разносился по всей голове, но никто кроме него не слышал его. Не успел он закончить внутренне кричать как его сознание разделилось ещё на одно где было другое место.

Огромен кратер несколько километров вниз и там почти внизу были другие ворота, белые с красным туманом. Один дьявол намного отличающихся от других приблизился к нему и туман легко вошёл в него.

- Аааа! - закричал дьявол, а его глаза обезумели и окрасились в красный цвет как туман. Демон резко развернулся где увидел других разных дьяволов и одним махом приблизился к ним и снес голову. Стало сразу ясно, что этот дьявол намного превосходил тех кого он убил. На этом он не остановился и не обращая внимание на ещё слабее дьяволов быстро выбралась с кратера. С его спины выросли шесть когтей которые ловко перемещались по стене и за две минуты демон сумел выбраться на поверхность где был яркий свет. Слабые дьяволы сразу сгорали, но такие как он был не почем солнечный свет. Дьявол посмотрел по сторонам в поисках чего-то и когда он обнаружил это, то ещё с большей яростью направился в сторону источника который

приманивал его.

- Некоторые дьяволы с демонами обезумели, Господин. - приклонив колени и опустив голову сказал человек в мантии, но человеком он был только внешне. Внутри него вселился дьявол как и того к кому он обращался.

- Это все пустяк. Нам нужно сосредоточиться на тех кто появился вместе с нами и защитит другие врата для подкрепления, - сказал Господин с улыбкой на лице. Для него все это было как бы игра. Даже если его убить, он не умрет и из-за этого совсем не чувствовал страха. Рядом с ним лежали три окровавленные девушки где их живот был насквозь пробит, а внутренности отсутствовали. Каждая из этих девушек были в фиолетовых мантиях, а на некоторых частях тела были нарисованы странные знаки.

- Тогда продолжаем следовать плану? - спросил дьявол где господин ответил простым кивком и исчез с того места где был вместе с трупами возле его ног.

- Что это? - с ужасом прошептал себе Акдан увидев ужасную картину. В одно мгновение красный туман распространился по всем демонам вокруг, а после они упали в агонии. Некоторые из них кто был сильнее нападали на других в то время как самые слабые падали замертво. Но пугало её не это, а сущность тумана. Это было похожее как на существо которое говорило с ним и Акдану было не сложно сопоставить это вместе. Он ещё больше убедился не возвращаться в подземелье, но куда ему идти? Акдан совсем не думал, что будет делать когда попадёт в Ад.

Ответ появился сразу после того как последний демон упал, а туман растворился не оставив и следа. За красным туманом который не позволял увидеть, что было дальше Акдан увидел город. Этим городом был Эльтуград...

Глава 15: Начало полномасштабной войны. Часть: разведка и вопросы

В большом городе была совсем маленькая группа искателей приключений или так названных авантюристов. Раньше их было больше, но после убийства Тиамат их осталось совсем немного и этим они прославились. Сейчас они были в одной из множеств таверн, где обсуждали, что им делать от столь внезапной просьбы...

- Толь, это лучший шанс разбогатеть всего за пару недель! Ты только подумай, что сможешь сделать с этими деньгами! - пытался переубедить дварф упрямого полурослика варвара.

Но тот никак не хотел принимать просьбу незнакомки, хоть и заманчивую. Дело было даже не

в просьбе, а в том, как она сама смогла узнать так много. Совсем не давно появились врата, с которых выходят демоны и про это знали только самая верхушка страны с героями или великими авантюристами. А тут появляется тёмный эльф, которых не особо приветствуют в этом регионе, и говорит, что знает, где находятся врата и просит их пройти. Это было весьма подозрительно и эльфийка оставила карту с пометками, после чего бесследно исчезла. Даже их визард (1) не мог отследить её магическую ауру. Но подобное очень заинтересовало их, так как в этих вратах могли быть настоящие сокровища и кто первый пройдёт их, то те получают все сокровища себе, как и славу. В итоге они взяли карту и записку, которая была под ней, где говорилось, что она найдёт их после пяти успешных пройденных врат. Только, кроме 9 разных врат, были одни другие там, где теперь кратер и эта точка была подписана как особо опасная и лучше туда не ходить. У них всех сразу в голове сложилось, зачем помечать врата которые опасные и лучше не ходить туда? Проще было даже не наносить их на карту. Но глупы они не были и решили не соваться туда до поры до времени...

- Блять. Что я наделал? Хоть одно радует, что больше подобного не произойдёт.

Получен новый навык: Выброс ярости (автоматический)

Когда ярость достигает максимальной отметки вы выплёскиваете её по всему вашему подземелью или воплощаетесь в яростную форму (по желанию. Автоматически выбор - выплеск ярости).

Уровень: 2/5.

Редкость: Необычная.

Требование: максимальное значение ярости (текущее максимальное значение ярости 100).

Вы стали учеником на пути ярости (запрещённый). Все побочные эффекты от ярости больше не действуют на вас. Наложены новые ограничения (будут показаны при переходе подземелья на пятый уровень).

Получено 555 ОП за убийство 555 демонов вне подземелья.

Получены достижения:

Первая сотня.

Вы лично убили первую сотню врагов.

Награда: 100 ОП; +1 к опыту.

Массовая бойня.

Вы убили больше 500 одной и той же расы существ.

Награда: 100 ОП; + 5 к опыту.

Одним навыком.

Вы убили одним навыком одновременно больше 10 существ.

Награда: 50 ОП; + 1 к опыту.

Одним навыком 2.

Вы убили одним навыком одновременно больше 100 существ.

Награда: 300 ОП; + 10 к опыту.

Влад, открыл одно мигающее окно за другим после того как пришёл в себя и сам до конца не мог понять, что произошло. В один момент потерял контроль, отключился, вышел во внешний мир, точнее Ад, а после массовое убийство всех вокруг. Всё произошло слишком быстро и внезапно, и после вот эти уведомление.

Точно, зря я выбрал Фаерун. Ожидание вовсе не те, на которые я надеялся. Ещё новые ограничения, и для них нужен пятый уровень подземелья. Что вообще происходит с подземельем пятого уровня? Это некий прорыв для них? Единственная, кто могла бы ответить – это та, кто не хочет говорить и узнать я смогу, когда сам достигну пятого уровня подземелья. Почему это всё происходит именно со мной? Или может быть через подобное проходит каждое подземелье? Чувствую к тому времени, как подземелье будет пятого уровня, у меня будет ещё куча вопросов.

Стоп, новая функция?

Получена новая функция: Сон.

Вы устанавливаете выбранное время и засыпаете. После истечения времени, вы просыпаетесь. Так же можно поставить условие для пробуждения.

Это типо, чтобы не ждать нужное время для закрытия врат? Вроде полезно, но я помню что-то

там про смерть подземелья. Тебя могут убить, пока ты будешь спать и для подземелий магического типа всегда нужно быть начеку. Как им тогда использовать магию пока они спят? Хотя если в подземелье никого нет и поставить условие, чтобы проснуться, когда кто-то войдёт, то это идеальная возможность скоротать время. Но вдруг что-то пойдёт не так, и ты не проснёшься? Вдруг, что бы это не было, способность посчитает, что в подземелье не вошли, а тем временем кто-то пройдёт его, пока ты будешь спать. И появилась она как-то совсем в нужное время. Не буду её лучше использовать.

Лучше будет подумать, куда потратить столько ОП. Не знаю, откуда столько, но у меня ровно 2500 ОП. Если тот двухголовый демон приносил 100 ОП, а убийство даёт в 10 раз больше, то это 1000 ОП я получил от убийства. Просвещённая приносила 40 ОП в час, а она не прошла подземелье, и это в 5 раз больше я должен был получить, что ещё 200 ОП. 1105 с достижений и выходит уже 2305. Ещё были мои ОП, но вроде не так много. Снова, зачем же мне ломать голову, когда оно есть и всё? Но редактировать подземелье пока нельзя и мне предстоит ждать 1 день и 14 часов. Пока планировать что-то рано и за это время я могу получить пятый уровень подземелья или ещё одно очко направления, а там новые возможности, как я понял. Раз такое дело, то нужно разобраться с белым пространством, в котором оказался я с просвещённой. По ощущениям, это был как мой собственный небольшой мир и я мог делать там, что угодно.

Хм, так просто? Всего нужно было развернуться от карты назад, и я сразу оказывался там. Весьма удобно. А если снова вызвать карту, то все вернётся, понятно. Только, что теперь? По идеи нужно что-то представить и это будет? Ну, стоит попробовать.

Я хочу... Хочу... Хм... Увидеть свою сестру.

Для создания объекта нужно 5000 ОП.

Так много?! За эту сумму вы должны призвать её ко мне, а не создать... Стоп, я могу создать человека? Он будет говорить? Я всего то хотел что-то типо статуи или портрета...

Создание выбранной статуи обойдётся в 500 ОП.

Стоит или нет? Раньше от подобной суммы я бы сходил с ума от ярости, и разве там не говорилось, что-то про максимальное значение?

Накопленная ярость: 8/100.

Удобненько. А ману тоже покажет?

ОМ подземелье: 26/147. +5 в минуту.

ОМ владельца: 11/122. +2 в минуту.

Мой прирост в минуту и максимальный объём значительно выросли. И в подземелье тоже неплохо всё. А есть некие характеристики, которые мне недоступны? Это весьма логично если считать то, что с пятого уровня подземелье что-то будет, а может сразу станет доступным. Один из вариантов это новая характеристика, но снова же, узнаю я это не скоро. Для начала лучше разберёмся, что это за место и статистику хоть и хочется, но пока не буду делать. Чувствую, если сделаю это, то застряну тут надолго.

Попробуем создать нечто простое, стул например.

Для создания выбранного объекта требуется 20 ОП.

Стул за 20 ОП? Нет, спасибо. Выходит, что я могу создать что угодно, но не бесплатно. Только зачем тратить ОП в этом месте, когда их лучше будет тратить на развитие подземелья? Или снова я что-то не знаю и упускаю хорошие возможности.

В подземелье вошли существа.

Уже? Я думал после бойни в Аду мало кто захочет войти ко мне. О! Это из Фаеруна!

Хм... Вроде обычные люди, но и вроде нет и говорят они снова на странном языке. Это точно не обычный или драконный так как с ДнД я помню примерное их произношение. Но может я не прав и здесь это обычный язык. Снова же узнать я не могу. Остаётся просто наблюдать и надеется, что они уйдут, ничего не решив. Стоп. Почему они рисуют круг? Это кровь? Круг призыва? Пентаграмма? Оуу... Это наверняка кровь и не одного существа. Надеюсь, они не призовут, что-то ужасное и мирно уйдут себе. А это, что? Слова?! Я их понимаю? Что вообще происходит? Откуда я знаю этот язык? Неужели они хотят вызвать меня? А разве можно вызвать кого-то без формы? Или они придадут мне форму? О слова начинают светиться, и они непонятны... Может, показалось? Вроде нет, и там было, что-то вроде снизойди к нам... О великий... Ктулху? Там было что-то на "К". Почему я думаю, что там было Ктулху? Блин, просто дождусь окончания их ритуала и всё узнаю. Вроде всё уже подходит к концу, но это теперь просто круг. Куда уже исчезли все слова? Снова всё запутано и не понятно!

Ваше подземелье на грани уничтожения.

Стоп! Стоп! Стоп! Какого это блять уничтожения?! Это всё тот рисунок? Они хотят уничтожить подземелье? А почему бы и нет... У меня куча очков, и я смогу отредактировать, а после выбрать другой мир который не будет таким ебанутым. Пусть делают, что делают. Всё равно помешать я им не могу.

Уничтожение вашего подземелья не удалось.

А?

Марионетка x2 были убиты.

Знатно их разнесло на части... Это из-за того, что у них что-то не вышло и обратная реакция или то, что ими управляло.

Марионетка.

Раса: любая.

Редкость: обычная.

Уровень: 1/1.

Раньше это были существа самых разных рас, но продав свою душу дьяволу или попав в их ловушку, они становятся бессознательными существами которыми управляют те дьяволы. Без своего хозяина они не представляют угрозу, но когда их контролируют, то они могут показать всю силу своего хозяина.

Значит простые марионетки, но зачем им нужно было уничтожить моё подземелье. Если дьяволы лезут из Ада, то чем я мешаю им? Может это из-за убийств всех демонов и для них я опасен, или я просто не нравлюсь одному из них. И что то были за слова особенно в конце, где типа Ктулху, но скорее всего это другое слово. Скоро моя голова просто не выдержит от всех вопросов. Хотя головы у меня нет, но всё же...

Как и тела... Раньше особо не думал над этим, но что если создать себе форму в том пространстве.

Так попробуем.

Для создания формы нужно 10.000 ОП.

Всего на всего 10.000 очков за форму? Да за такую цену у меня должна быть отдельная форма в подземелье, которую я смогу использовать, когда захочу. Почему тут всё завязано на очках? Что будет тогда на пятом уровне подземелья, если уже почти за всё, что можно сделать, нужно платить огромное количество ОП. Или с пятого уровня я буду получать по 1.000.000 ОП просто так каждый день?

«?» был убит.

А? В моём подземелье ведь никого нет. Стоп это внешний мир? Когда я успел тут оказаться. Стоп это ведь та девушка, которая пыталась поговорить со мной. И рядом с ней другие расы. Кенку, Голиаф даже Эльдраин... А напротив это люди? Хм, вроде что-то напоминают. Точно!

Марионетки! Так, а почему я тут оказался. Я ведь не могу выходить в мир, но вижу другими глазами внешний мир. Это он умер через кого я смотрю. А могу ли я использовать магию через него? Попробуем.

Усиление!

Магию подземелья можно принимать только на территории подземелья.

Как и думал...

О! Они уже сражаются друг с другом и блин. Я снова в подземелье. Это было что-то вроде временного эффекта. Но как? Это точно связано с тем, когда я потерял контроль. Только ничего из того я вспомнить не могу кроме убийства кучу демонов. Ай да пофиг! Всё, пофиг! Моя цель пока достичь пятого уровня подземелья и узнать, что за секреты скрывает тот уровень. До того, что будет, меня не волнует, а раз так, то активировать сон!

Максимальная длительность сна 28 часов. Условие для пробуждения: истечение 28 часов (подземельного времени); кто-то войдёт в подземелье; ауры возле подземелья. В случае если подземелье кто-то пройдёт, сон пропадёт.

Удобно. Возле каждого условия можно поставить галочку, но это точно бесплатно?

Проверим.

Активировать сон длительностью 27 часов со всеми условиями пробуждения?

- Да.

Сон активирован.

- Господин, марионетки не смогли уничтожить врата. - Встав на одно колено и опустив голову, обратился мужчина к своему господину.

- Причина? - спросил он заинтересованным голосом. Они уже закрыли три разных врат, а здесь они не смогли. Это была весьма сильная и древняя магия и не сработать она не могла.

- Это другой тип врат. Во всём Фаеруне нет похожего на них и любая наша моментальная магия не действует на эти врата. Что же со стороны ада, то мы узнали про массовое убийство демонов. Так же появился человек, который отмечен вами, господин.

- Это уже интереснее, продолжай...

- Где все? - говорила сама себе просвещённая. Она быстро добралась до города в надежде найти любого из живых людей, но город был пуст. Не было трупов или следов убийств. Всё было так, как если бы все попросту исчезли.

Просвещённая решила пойти в церковь, самую большую, которая была в этом городе, и возле неё она увидела что-то схожее с человеком. Не будь у неё истинного зрение, то она бы точно подумала, что это человек, но перед ней было нечто другое.

- Так ты видишь меня? - спросила та женщина. Точнее, что притворялось ей, и после, она сбросила маскировку, показывая свою истинную форму. Это было не высокого роста существо схожее с человеческой формой. Отличие было в странных присосках по всему телу, и если не присмотреться, то не увидишь их. Так же у этого существа было крыло, или нечто похожее, которое начиналось из пупка поднималось на верх, а после разделялось на две части которое закрывало часть груди и обхватывало спину.

- Где все люди? - глотнув ком в горле всё же спросила просвещённая. У неё были и другие вопросы, но из-за вида существа она растерялась. Не каждый день увидишь подобное в Фаеруне.

- Хочешь поиграть в героя? Боюсь у тебя ничего не выйдет и они там где им самое место! Что же до тебя, то господин будет рад увидеть свою собственность, - существо облизнулось тем, что, наверное, было языком, но, вероятно, вовсе нет, и одна из множества присосок полетела в сторону просвещённой. Она успела заметить это и резким движением отошла в сторону, где выпустила из ладони три летающие лучи.

- Елдрич бласт! - выкрикнула просвещённая, когда из её рук вылетели три луча и устремились в сторону существа. Но существо оставалось неподвижно и приняло весь урон на себя.

- Знаешь, так меня не убить. На других было бы эффективней, но только не на меня, - сказала существо и выплюнуло из рта шар кислоты.

Шар летел не слишком медленно, но и не быстро. Просвещённая много тренировалась и подобное низкоуровневое заклинание точно не попадёт в неё. У просвещённой были способы победить или надолго задержать монстра, но для этого требовалось время для применения заклинания от минуты до десяти. Подобного времени у неё совсем не было, а другие мощные заклинания она не хотела применять. Нужно было сохранить как можно больше ячеек магии. Просвещённая не знала, что именно это за существо и насколько сильное, из-за чего и старалась просто уклоняться. Только это существо заметило это и решило надавить ещё больше, но оно вспомнило, что просвещённую нужно доставить живой. Это существо резко остановилось, что удивило просвещённую, но потом поняла, что совершила ошибку, когда остановилась вместе с ней.

Резко всё тело просвещённой стало превращаться в камень и это был один из козырей того существа.

Существо забрало каменную просвещённую, после чего создала портал и исчезла вместе с просвещённой.

- Олоппи, что успела узнать? - спросил Гал войдя в палатку, которую они поставили возле своих врат.

За это время они решили обследовать всю обстановку вокруг и узнать число врагов. В общей сложности Гал обнаружил 33 врат против их 9. Так же была третья сторона, и неизвестно, что она может предпринять. Сами 33 врат были не особо опасными, так как они не высокого уровня, но их количество было больше чем обычно. Что же до Олоппи, то она узнала про другие 7 врат, если исключить их двоих. Каждые из этих 9 врат были по силе равны каждым 4 вратам. Точнее, в общей суммарной силе, одни врата Олоппи, как и другие 8 врат, были на уровне сразу четырёх тех других врат. Хоть это и радовало, но она никак не могла понять, почему есть третья сторона. Что её волновало ещё больше, так это список подземелий участвующих в этом, и там было только 42 подземелья, а третья сторона уже имела 43.

- Ничего особого и фракция защитников так само ничего не знает, а ты? - с надеждой спросила она надеясь получить больше ответов на что Гал улыбнулся.

- Полномасштабная война или же до последнего живого.

- А что до других врат в мире, которые не относятся к этому? - с беспокойством спросила Олоппи. Полномасштабная война означала бойню между двумя типами подземелий. Точнее кто-то в мире нашёл магию врат, которую даже сами владельцы врат не знали, и вызвали их для своих целей. Только вместе с вызовом врат для их целей появились так названные защитники, которые предотвращают подобное. Когда ещё не было фракций в мире врат, то пару миров пало от этих призывов. Но то были ещё давние времена и сейчас подобное, можно сказать, впервые.

- Если они ещё только созданные, то проблем для них не будет. Но те, кто открыл путь в мир врат, могут пострадать, если не закрыть врата. Но пока это в теории. Нам всего нужно избавиться от того, кто вызвал все эти врата, после чего они сами исчезнут.

- А где ты будешь его искать?

- Пойду туда, где всё и началось. В кратер.

- Погоди я с тобой.

Гал хоть и посмотрел удивлённо на Олоппи, но ничего не стал говорить.

Следующие пару часов они двигались в сторону кратера, где раньше был город и по пути они увидели дьявола с безумно красными глазами, который видимо ждал их ещё с начала. Он издал громкий крик и рванул в их сторону...

(1) - маг, волшебник, колдун.

Глава 16. Начало полномасштабной войны. Часть: пришествие богов Фаеруна

- Ао! Другие ответили на просьбы своих верующих! Почему ты нам запрещаешь использовать аватары?!

- Тир, - прозвучал голос в его голове столь могучий, что если голос пожелал убить его, то так это и было бы. - Они только и ждут, чтоб вы спустились. Там внизу и так уже появились другие силы и их более, чем достаточно.

- Но я, как божество правосудия, не могу ничего не делать.

- Я сказал нет! - ужасный крик раздался в голове Тира, от чего он опустился на одно колено. - Только если древние существа покажутся, я разрешаю спуститься и изгнать их туда, откуда они пришли. Пока следи за этим человеком, - Ао показал просвещённую в каменном зале, где на троне сидел другой человек, - и за этими воротами, - после того Ао показал врата Влада, - пока только они двое могут призвать воплощение тех существ, а подобные проблемы нам не надо. - в конце голос Ао исчез оставляя Тира одного.

Подобное происходило со всеми пантеонами божеств, несмотря на расы. Даже хаотично-злые божества не хотели вмешиваться, но это было пока, и касалось оно высших и абсолютного божества, которое и вмешалось во всё это. Все боги беспрекословно соглашались с ним. Никто не хотел делать своим врагом абсолютное божество. Ао же ко всем обратился, и каждое божество знало, что не можно вмешиваться до тех пор, пока нету существ из других планов существования. И если одним было всё равно, то некоторые хотели помочь им призвать тех существ, чтоб спуститься в материальный план. Только высшие божества не могли себе этого позволить, и потому обратились к низшим богам или полубожествам, а так же своим священниками через ментальную связь.

Просвещённая очнулась в странном помещении из камня где были пару колон с факелами и трон по центру в конце стены. На троне сидел человек, но она сообразила, что находится в Аду и человека здесь не должно быть.

- Что тебе нужно? - спросила просвещённая.

- Вижу, ты пришла в себя. Я бы представился, но люблю это делать лично, а не через марионетку. Касаемо того, что мне нужно, то много чего, - улыбнулась марионетка и хлопнула в ладоши, после чего просвещённая отключилась.

- Подготовьте всё для проведения ритуала, - сказала марионетка кому-то в тених стен, где слышался шёпот согласия.

- Олоппи, осторожно! Оно под яростью! - крикнул Гал. Он не мог понять, откуда взялось это существо. Точнее сама суть ярости, и ладно ещё, если был простой эффект. Но здесь были следы ученика ярости, а значит, появилось новое яростное подземелье. Само собой эта новость обычна, но они бы знали нового ученика ярости. Сейчас же это новый след, и выходит, что появилось новое яростное подземелье. В их мире они не очень желанные, что доходит до того, что каждому из них повесили запрет на вступление в союзы. Сделали это из-за возможности заражения. Каждое подземелье не любит яростные типы из-за их вмешательства в разум, делая почти любое существо неконтролируемым. Особенно сильные могли воздействовать на всё подземелье, но они больше не любили когда нападали на них. Каждое существо того подземелья особенно сильное из-за постоянного эффекта ярости, а когда они появляются в новом мире, то жди беды. Само собой были они из фракции защитников, но это только название. Если и сказать, кто самый беспощадный, то это фракция защитников. Все знают, что они защищают только в том случае, когда используется магия призыва врат в любом из миров. Из-за этого они и взяли себе это название, а в свободное время они, как и все другие врата, убивают жителей разных миров. Сама суть всех этих врат убивать всех и вся. Никто не знал причину этого, но не делая подобное, они попросту умрут и Гал знал это лучше, чем кто либо. Наверное, это подземелье ярости отправило его для убийства жителей, но из-за ярости оно не понимает, что мы не жители этого мира, - подумал про себя Гал.

Но разве эти существа доступны ему? С такими силами его должны были отправить на Землю, - с этими мыслями Гал разрубил существу голову, отделив её от тела.

- Гал, почему так внезапно убил его? - спросила Олоппи. Обычно они бы схватили яростного существа для изучения.

- Третья неизвестная сторона - яростное подземелье и, как ты поняла, подобных существ будет только больше.

- Ученик ярости?

- Именно.

Гал не зря вспомнил о Земле и то, как долго она ещё сдерживает все подземелья. Можно с уверенностью сказать, что Земля единственная кто смог пережить первую волну, но вторая не за горами. И если в первый раз не было яростного подземелья, то теперь может быть всё иначе. Даже минимальные требования открытия врат на Земле намного больше, чем в другие

миры. Конечно, по-прежнему есть ещё сложнее миры и новые, но на них ещё никто не был. Только это будет неважно, когда откроются пути соединяющие миры и тогда начнётся полный хаос. Если сейчас они особо не беспокоятся о смерти, так как возвращаются в свой мир, но если пройти их подземелье в их же мире, то это однозначная смерть. До этого было только 2 раза, когда миры соединялись и только через долгую связь. Земля уже 10 лет связана с вратами, и ни одна из сторон пока не преуспела. Но если первая волна, это когда мир открывается для врат, то вторая должна вот-вот начаться. 9-12 лет нужно для второй волны и потом, после 20 лет, эти миры связываются. Другие же миры либо погибают от подземелий, где местные жители тех миров не могут сдержать их натиск. Или местные жители находят способ закрыть доступ к своему миру. Вторая теория, что не появляются долго новые врата из-за сложности мира. Вот и выходит, что Земля пока единственная, кто так долго связана. Хотя, предыдущий мир, где был Гал, может быть как Земля. Все жители того мира непомерно слабы и до появления врат, про которые сказала Олоппи, никто и не слышал про настолько слабые врата. Для них это впервые было увидеть врата Е ранга. Хотя у них были другие подземелья, которые там созданы. Из-за этого они и знали, что можно ожидать от этих врат. Для обычных подземелий, которые там рождены и имеют ядро, очень характерно иметь низкий уровень сложности.

Гал, как и множество других владельцев подземелий изучали свою расу. Но толком ничего не узнали, за исключением подземелий, которые должны убивать жителей разных миров. Есть, конечно, подземелья, которые рождены в самом мире и у них есть ядро или сердце, которое, если уничтожить, то умрёт и подземелье. И последнее это самые редкие подземелья, которые существуют везде. Они как первые и вторые. У этих подземелий своё ядро, которое если уничтожить, то умрёт владелец с подземельем, но их появление случайное.

Они существуют в своих мирах, которые увеличиваются по мере роста подземелья, а врата меняют своё положение, путешествуя по разным мирам. Они также могли в любой момент поменять мир, но, как правило, они не могут выбрать мир, и в отличие от обычных врат, которые могут безопасно побыть в своём мире, у них врата всегда открыты. Но если говорить уже обо всех видах подземелий, то есть вид подземелий, которые распространяются на весь мир. Это когда обычный мир, но вот где-то есть вход в подземелье, которое слишком длинное или весь мир состоит из этапов, где на каждом свои опасности, но награда лучше. Жителям того мира нужно взобраться на самый верх, или полностью пройти его, чтобы что-то получить или вроде того. На связь подземелий они не выходили, и точно узнать не получилось, да и упоминание в основном, взяты из легенд. Но, как правило, у них есть два вида, это когда весь мир состоит из этих этажей или же есть портал или вход в это место, которое навсегда связано с тем миром. Возможно, были ещё разные виды подземелий, но никто не видел их. Но каждый знает, что за истребление жителей разных миров скрывается нечто большее, и все хотят узнать, что именно. И ещё так же известно, что есть подземелье с разными сущностями, которая одна из них ярость и именно такие подземелье с разными сущностями открывают новые миры и тайны. Только из-за этого, подобные яростные подземелья не убивают, как они появляются в общем мире, но и поддерживать связь с ними никто не хочет. Можно сказать, что между простыми и разными сущностями, в подземелье происходит внутренняя борьба. И, наверное, последнее, самое важное это - бесполезные подземелья которым попросту невозможно выжить. Одно из самых бесполезных было невозможность открывать врата в мир. Оно появилось сразу с пятого уровня подземелья, и находилось в общем мире, где попросту делало большое подземелье. Только это не помогло ему выжить в этом мире. Другие возможные бесполезности включали невозможность использовать магию или увеличивать подземелье. Никто не знает, почему это происходит, но все знают, что они что-то таят, или имеют лучшую, так сказать привилегию, позволяющую им узнать больше остальных. Подобные

ограничения есть и в подземельях с другой сущностью, но они касаются своих аспектов, как и бонусов, из-за чего они ещё более редкие, чем бесполезные подземелья. Обычно бесполезным подземельям помогают, чтобы они смогли узнать что-то большее, а после рассказали остальным, но часто они погибают, так ничего и не узнав.

- Олоппи, ты ведь говорила, что подземелье не отвечает?! - из своих мыслений придумал теорию у себя в голове Гал.

- Ты про прошлый мир? - Гал кивнул на её вопрос, и Олоппи ответила, - да.

- Вдруг это одно из бесполезных подземелий? Например, не может общаться с другими. Хотя стоп! Ты говорила, там не было существ? - Гала как бы прояснило .

- Ты хочешь сказать, невозможность призыва существ? - удивлённо сказала Олоппи.

- Это объясняет, почему владелец не вышел на связь. Для воплощения нужно применить облик любого твоего существа из подземелья или создать в своём мире, но цена там слишком огромна. Подобной суммы у него точно не было бы, а значит, владелец не имел существ!

- Не забывай, что там было много ловушек и защиты, куда, наверно и ушли все его очки. Вполне возможно, что владелец тупой или решил позлить своего помощника. Такое не раз бывало, но исключать твою возможность тоже нельзя.

В итоге, они пришли к мнению, что нужно будет следить за новыми подземельями в общем мире, а также ждать появления яростного подземелья. Идти пока прямо к нему в подземелье было глупо. Хоть на них это не скажется, но терять доступ к воплощению никто из них не хотел. Вместо этого, они пошли к самым близким вратам, где они встретили группу авантюристов, которые, в этот момент, прошли подземелье и вышли из него. Сначала вышел дварф с полуросликом, а за ними ещё двое, скрывающихся за капюшоном.

Земля.

- Мы сочувствуем тебе, Мари, - печальным голосом сказал старик. Он, как и Мари, был одет во всё чёрное. Недавно её брат умер в одних вратах. После того, она лично возглавила команду и прошла их, но также, она узнала правду после подземелья. Сейчас Мари старалась не выдать себя и вела себя так, как бы делала всегда.

- Все участники погибли? - в слезах спросила она.

- Да, - тихо ответил старик, погладив Мари по плечу.

Урод. Они специально всё это сделали...

До этого она всю жизнь думала, что брат избегал её и не хотел видеть. Но всё оказалось совсем наоборот.

После прохождения подземелья, с ней связалась девушка, которая, как оказалось, помогала Владу. Она и рассказала Мари, что он всё время отправлял ей письма и пытался увеличить свой ранг, чтоб вступить к ней в гильдию. И, если он прошёл бы те врата, то смог бы это сделать, но умер со всеми. Точнее его подставили.

Мари не могла поверить, что всё это время ей отправляли письма, и как оказалось, кто-то их уничтожал. Все говорили ей, что брат бросил тебя и живёт лучшей жизнью, и если хочешь помочь ему, то слушай нас. В итоге она всегда соглашалась на всю работу, и в основном это были тренировки или прохождения врат с другими. В обмен они обещали её брату материальную помощь, но он не получил ни копейки.

После, она рассказала той девушке, что Мари хотела разнести всю гильдию, и всех кто затеял это, но сдержала себя, решив, что отомстит по-другому.

Сначала она хотела сделать то, что сделали с её братом для всех в гильдии, но быстро пришла в себя, когда поняла, что это убийство. Мари убивала до этого, но это были монстры, способные убивать целые города и их жителей. Потом она думала похитить всех людей, стоящие за этим, и заставить их говорить. Только она не знала, кого и где искать.

В итоге, она снова пришла к той девушке, которая так была близка с Владом. Но сделала она это тайно, что даже та девушка не знала, и какое было её удивление, когда она увидела как эта самая девушка, открывает врата и исчезает в них...

Вотердип.

- Низшие боги спустились.

- Значит это - правда...

- Баланс планов существования нарушен и полномасштабная война не за горами...

- Драконы тоже пробудились, но не по своей воле. Дракониий Лорд Богов пробудил некоторых из них.

- Тогда нам тоже нужно поучаствовать. Это уже не простая битва...

В этот момент когда все были заняты своими делами культ который отправил целый город в Ад, снова сделал ход...

Глава 17. Начало полномасштабной войны. Часть: приготовление и начало.

Все произошло внезапно, что даже боги не успели вмешаться. Это было так давно, что мало кто помнит подобное, и сейчас кто-то хочет всё повторить и сделать ещё хуже. Я одна из тех кто выжил на том острове...

Одна кто помнит и не забудет...

Одна кто может предотвратить всё это...

Одна кто этого не сделает...

Приготовление людей.

Во всех больших городах побережья мечей шли массовые приготовления к войне. Стены укреплялись, а воинов, что раньше ждали своего времени, массово мобилизовали. Главы разных фракций делали свои приготовления. Например, Альянс лордов помогал королям в укреплении городов и защищал людей, что были вне их стен. Жентарим же действовал немного по другому. Они брали деньги за эту самую защиту, но мало кто знал, что некоторые сильные члены их гильдий отправились в море по неизвестным причинам.

(Пр. редактора: Вот немного информации из Вики о Жентариме: Жентарим (Чёрная Сеть) - это объединение магов, жрецов и воинов, посвятивших себя завоеванию господствующей роли в области торговли, а, следовательно, и могущества, в западной и центральной частях Фаэруна. Их противниками являются все остальные организации Королевств. Те, кого не удаётся подчинить, подлежат уничтожению. Местом зарождения организации является Крепость Зентил)

Так же, в то самое место отправились так названные защитники природы, а именно Изумрудный Анклав. Они, как и Жентарим, знали, что находится на том острове, а точнее кто.

В остальном всё происходило так как при подготовке к войне, и жители разных городов более менее нормально к этому относились. Некоторые торговцы и кузнецы были рады всему этому, так как их товары быстро скупала местная власть.

В целом в жизни людей почти ничего не изменилось, что не скажешь о других расах и богах. Но всё это стало не важно после резкой темноты, которая накрыла весь Фаерун.

Приготовление эльфов.

Эльфы были на острове Эвермит и в их книгах были истории про прошлые войны. Сейчас старейшины эльфов решают, как им поступить. С одной стороны помочь людям в этой грядущей войне. С другой уйти подальше ото всех бед. Только уйдя, они дадут лёгкий путь всем, кто захочет посетить связывающий остров с той девушкой...

Но эльфы всё же решили не вмешиваться в будущую войну. Только так они думали до того момента, как мир накрыла пелена темноты.

- Уже началось...

Приготовление остальных рас.

Каждая раса по-своему реагировала на действие других. Многие даже не знали про появление дьяволов и порталов, из-за чего решили, что люди нападут на них. Одним словом в Фаеруне начался Хаос.

Никто не знал, что ожидать от того или иного, а когда дело доходило до дипломатии, то никто толком не хотел помогать. Те немногие, кто знал про будущую опасность, помогали другим, но на этом всё и заканчивалось. Некоторые боги разных рас рассказывали про будущую опасность и каждая раса решала делать по-своему. Но пока они все пытались понять происходящие, их, как и остальных, накрыла тьма. Некоторые расы узнали эту тьму, так как почувствовали мгновенную опасность. Пакты с существами с далёких планов дали о себе знать...

Тем временем за час до этой самой темноты на остров прибыли главы Жентарима с Изумрудным анклавом.

Связывающий остров.

Данное название неспроста такое, а причиной тому является суть острова, который находится на каждом плане существования и всех миров. Этот остров существует сразу везде, и попасть на него без нужных предметов попросту невозможно, как и найти, но главы двух фракций

знали как. Они хотели узнать у знающих больше остальных, к чему быть готовым.

На остров главы попали одновременно, но с разных сторон и никто не знал про присутствие другого.

Остров был не большим, но и не маленьким, а частые воронки, которые ведут в разные планы существования или миры, только мешали идти.

Для обычного темпа, если забрать все воронки уйдёт 6 часов для прохождения с одного конца острова на другой.

Что Жентариму, что Изумрудному Анклаву ушло 4 часа для нахождения их цели, и было похоже, что остров специально позволил им легко себя обнаружить.

- Что двум гнусным дьяволам нужно от меня в такой глуши? - сказала с серебряными волосами старуха, которой явно лет за 60 или больше. Только, несмотря на возраст, она спокойна стояла на своих двоих? Нет. У неё не было ног, и она просто парила над землёй. Её платье цвета её волос грандиозно, а точнее не совсем и было оно немного в грязи просто хорошо сидело на ней. И именно сидело на плече, а не на теле, так как тела у неё вроде и не было. Большинство людей от такого зрелища уже кричали и вовсе не от вида женщины, а от платья, которое сидело на её плече и у того платья было бы их лицо. В этот момент они бы почувствовали, что сама их душа уходит в то платье, а после не очнулись. Только это не коснулось двух дьяволов в телах глав фракций.

- И весьма сильных дьяволов, - уже с похвалой сказала она, а затем добавила, - Ааа, уже вижу...

Старуха смотрела вдаль на тёмное небо, и она уже знала кто это...

За 40 минут до накрытия мира тьмой.

- Кто вы? - спросил полурослик с двуручным топором наготове.

- Вы смогли пройти врата? - удивлённо спросила Олоппи. Для неё это было неожиданно, так как большинство жителей этого мира не так сильны и подобные врата им точно не пройти. Гал же был не так удивлён и быстро заметил, что они весьма сильные раз способны пройти даже их подземелье. Но его насторожила метка смотрящего на одном из них. Подобную метку может поставить только другое подземелье, и увидеть её может только другое подземелье. Это значило, что они с кем-то говорили из других врат. Пока было неясно, каких целей они добиваются и Гал был более дружелюбным.

- Вы тоже по заданию? - стараясь обмануть их, спросил Гал. Метка явно принадлежала

вражеским подземельям, а значит и задание у них связанное с ними. Олоппи быстро смогла понять, что задумал Гал, и решила подыграть ему. Им нужно было успеть понять, чья это метка, так как после обнаружения другого подземелья, она пропадает. Не пропала метка в этом подземелье из-за особенности. Метка пропадёт только вне подземелья и когда её увидит другое подземелье. Пропадает она за минуту и после станет невозможно узнать, кто её наложил. Галу с Олоппи было не обязательно узнавать это, но после обнаружения, кто её наложил, можно было переместиться к воротам в то подземелье.

- Симпатичная дроу была правда? - немного облизав кончики своих губ, спросила Олоппи. Она приманила к ним магию, чтоб взглянуть на часть воспоминаний, но это дало мало результатов. Гал это заметил и про себя ругал её, так как они могли заметить. Хоть это магия не этого мира, но она всё ещё видна для сильных людей и лишних неприятностей Гал не хотел. К счастью они не заметили вмешательства в свой разум.

- Раз вы тоже пришли по её заданию, то идите куда шли и не будем мешать друг другу, - авантюристы не хотели больше иметь с ними дело. Они хотели получить максимум выгоды из этого задания, и делиться было не в их планах. Только устраивать из-за этого бойню было глупо. Ненужные жертвы никому не нужны, из-за чего они решили поскорее уйти и продолжить заниматься прохождением врат.

Олоппи и Гал, и сами не искали бессмысленных стычек и приняли их предложение.

Так, толком не узнав ничего нового, они расстались, но что группа авантюристов, что Олоппи с Галом, каждый задействовал свои способы для слежки, чтоб в случае чего, узнать где они.

- Думаешь было разумно их так отпускать? - с сомнением спросил Гал. Он переживал, что они пройдут их подземелье, что скорее и является их настоящей целью. Только Олоппи спокойно отпустила всех их.

- Они, мешая нам, в то же время помогают. Я связалась с одним из наших, и он будет мешать их продвижению. Скажем, они достаточно сильно помешают нашим врагам, прежде чем дойти до нас.

Гал согласился с ней, и они продолжили путь к другим воротам. Для них главное было устранить угрозу и вернуться. В обычных обстоятельствах голос бы приказал убить этих авантюристов. Но действует он только при вторжении в мир, а сейчас было немного другое. В прошлом мире не действовал этот голос из-за особенности самого мира, но ещё немного и тот мир будет, как и все другие, из-за чего быстро падёт.

Олоппи и Гал продолжили свой путь в другие подземелья, и когда они вышли из второго по счёту, то не могли поверить своим глазам.

- Это же Тинус?! - с ужасом сказала Олоппи, смотря на полную темноту.

Примерно за 30 минут до наступления темноты. Где-то в Аду стал проводиться ритуал...

Просвещённая всё ещё была без сознания. Её тело положили в большой круг, где были бесчисленные знаки и символы, которых никто не знал. Даже эти самые дьяволы точно не знали и не полностью не понимали, что с их помощью можно призвать кого угодно.

Когда они узнали эту особенность, то искали любую возможность воплотить его, и нашли в виде одного богато человека, который хотел сына. Все складывалось для них идеально до того момента, пока другое существо из другого плана существования не помешало им. Но и большую оплошность они и сами допустили.

В итоге им пришлось поменять планы, и тёмные секты подходили лучшим образом для этого. Только ушло много лет подготовки, и сейчас все откупилось и можно было завершить давно начатое. Все дьяволы ждали момента появления Ужаса в мире, когда некоторые знали немного больше.

Когда они закончили ритуал, то в их плане существования ничего не произошло, когда Фаерун накрыло тьмой. Только сразу после этого произошёл огромный взрыв темноты прямо в центре кратера, что предвещало начало полномасштабной войны.

Сон окончен.

- Хмм, а ведь удобненько, и, как ни странно, никто не заходил в подземелье. О новое уведомление!

Задание: Направить просвещённую на праведный путь успешно провалено.

Просвещённая успешно призвала Тинуса, владыку межпространственных подземелий в Фаерун. Все планы существования открыты для Фаеруна, как и миры. Так как вы были единственным подземельем ярости до появления Тинуса, то вы их представитель. Другие представители сущностей появятся в течение двух часов.

Мир Фаерун перешёл в стадию "Защиты". Полномасштабная война на Фаеруне успешно начата. Убейте всё живое в мире и уничтожьте этот мир!

(В вашем случае смотрите как это делают другие!)

До возможности закрытия врат осталось: 4 часа 11 минут.

- Какого...!

Глава 18. Полномасштабная война.

Множество трупов усеяли мир Фаеруна и они включали не только жителей этого мира. Никто не мог предположить, что за один час с наступлением темноты мира, который знали жители Фаеруна, больше не будет. Даже дьяволов нигде не было видно.

Больше походило на пустой мир, как и другие подобные миры, на которых побывали врата подземелий.

Темнота из мира тоже отступила, заменившееся рассветом, но больше никому было встречать его. Даже те самые врата исчезли из Фаеруна, оставляя его полностью опустошённым от любой формы жизни.

Среди всей этой пустоты внезапно появились врата в величину самого мира, который не спеша притягивал к себе мир. Только никто уже не мог увидеть это, точнее так должно было быть.

На связывающем острове появились две фигуры девушек, и одна из них не могла поверить своим глазам. Долго они там не оставались из-за приближения к огромным вратам и вскоре они исчезли с того места. На том месте где они стояли секунду назад врезался сильный вихрь некой энергии прямо со стороны огромных врат, но видя, что целей больше нет, он стал дальше притягивать Фаерун...

Это... Ну нет. Скорее всего, уникальный навык или нечто подобное... - Мари перебивала в замешательстве от увиденного. Не каждый день увидишь, как появляются врата, которые люди пытаются закрыть всеми силами. Мари решила не выдумывать ничего и подождать внутри. Она верила или хотела так верить, что это был один из навыков девушки, что-то типа телепортации или мгновенного перемещения. Только стоило ей пройти возле того места, где исчезла девушка, как Мари затянуло в те же врата.

Очнулась она уже лежащей на каменном полу в неизвестном месте. Вокруг было слишком темно, чтобы хоть что-то увидеть.

Мари прислушалась, прежде чем использовать магию, а после, убедившись, что рядом никого нет, она создала яркий свет вокруг себя. Этот свет давал трёх метровое освещение, что было не особо мощное, если сравнивать с другими аналогами освещения. Но вот этот свет давал не простое освещение, а раскрывал невидимых врагов. Конечно, раскрывал он их только во время использования магии и не давал им прятаться ещё 5 минут. Если невидимый враг войдёт уже после активации магии, то даже в свете он останется невидимым.

- Невидимых монстров тоже нет, - с облегчением сказала Мари. Она помнила один момент, когда рядом не было монстров, но потом они внезапно напали из невидимого состояния. Было это очень давно, и то из-за ошибки лидера в тот момент, после чего его забрали с того поста.

Мари медленно встала с каменного пола и осмотрелась по сторонам, пытаясь понять, где она находится.

- На врата вроде не похоже... Статуя? - Мари увидела небольшое очертание каменной статуи и медленно приблизилась к ней. Постепенно перед ней показалась статуя, если так можно было сказать. Это был огромный овальный камень и Мари подумала бы, что это яйцо, если не другие очертание статуи. Она подошла к остальным статуям, которые стояли в очереди вдоль стены.

- Это же язык врат!

Мари знала, что язык врат очень ценный так как всегда там есть некий секрет, раскрывающий определённую тайну и причину появления врат на земле. Но больше её поразило, что вместо овального камня тут было изображена фигура растения. Хоть сделано оно было из камня, Мари на мгновение показалось, что это живое растение. Оно имело форму некоего цветка, который Мари впервые видела, и с парой лианами вокруг себя. В самом низу же была надпись на языке врат, которая означала "Еда".

- Еда? - пробормотала Мари, пытаясь понять, что это могло значить. Язык врат отличался тем, что слова в нём имели очень много значений и простое слово как "Еда" могло означать совсем другое или даже не относиться к еде. Люди даже думают, что это особенность врат, и только они могут понять, что именно значат подобные слова. Увы, подтвердить этого никто не может как и опровергнуть.

После изучения этой статуи, она посмотрела на другие, которых было 10, если не считать 6 обычных овальных камней. На одной из статуй было написано "Тинус", что ещё больше запутало Мари. Эта статуя отличалась от остальных, так как была темнее всех, а свет странным образом поглощался ею. Сама форма статуи была не четкой и как бы размытой. Дальше шли статуи разных монстров, которые часто встречались во вратах на Земле, а одна из всех статуй была разрушена, но надпись на той статуи гласила "Жив".

После быстрого просмотра каждой из статуй, Мари пошла в единственную сторону, куда можно было пойти - дальше.

Каменные стены и пол так и продолжались, пока с небольшого туннеля она не вышла в

обширную комнату, где с потолка падал свет.

Мари подумала, что это свет Солнца, так как свет был явно от него, но на деле оказалось не так.

На потолке высотой почти 10 метров был целый мир. Мари сама не заметила, как подошла к центру комнаты и смотрела вверх. Она не знала, что это за мир, и реален он или нет.

- Это же врата!

Мари увидела врата в том мире, через которые выходили монстры, которых она ни разу ещё не видела. Ещё больше её поразило - количество монстров. Даже во время большой катастрофы, которая была 10 лет назад, было не так много монстров, сколько здесь и помимо них были разные существа.

Мари смотрела на тот мир, всё больше удивляясь тому, что там происходит.

Ослепительная белая вспышка врезалась в землю, посылая ударную волну во все стороны, которая просто испепелила всё живое в своём радиусе. Но на этом всё только начиналось...

Фаерун.

Темнота на Фаеруне длилась недолго, и уже через пару секунд с неба спустился один из богов. Белая ослепительная вспышка упала с неба, испепеляя всё вокруг себя, а затем резко увеличилась в размерах, достигая высоты высоких башен. Эта вспышка была сигналом остальным, что их ничего не сдерживает и постепенно почти все божества оказались в мире смертных.

Темнота тем временем собиралась в одной точке, создавая очертание размытого силуэта, который был похож на всё и ни на что одновременно. После появления у снежных гор этот силуэт щелчком пальца открыл врата, после чего исчез в них. Вышел же он возле просвещённой, которая хоть и была жива, но все ещё без сознания.

Дьяволы даже не заметили появление этого силуэта, так как он слился с окружающей тенью и стал наблюдать.

Тем временем на Вотердип напали дьяволы. На стенах города стояла многочисленная армия, смотрящая вдаль, откуда бежали орды монстров. Все были готовы к этому моменту и ждали приближение врагов для атаки.

В то же время Олоппи с Галом были потрясены до глубины души.

- Что забыл Тинус в этом месте? - спросила с сомнением Олоппи.

- Сам не знаю, но последний раз, когда он появлялся, то после него мир был разрушен. В любом случае, ничего хорошо от него ждать не стоит. Нам пора уходить.

Гал потерял всякое желание оставаться тут из-за появления Тинуса. Он, как никто другой, помнит последствие его появлений, и лучшим решением было оставить всё ему. Но в этот момент их задание в этом мире отменилось. Вместо него им, как всегда бывает в разных мирах, нужно было убить жителей этого мира.

Мари всё ещё продолжала смотреть на другой мир и поражалась всё больше. Некий город в том мире подвергся нападению орд монстров. Когда они приблизились ближе к городу, то с его стен в небо устремились многочисленные стрелы, а с неба полетели небольшие кометы. Но их это не остановило, и они продолжали бежать в сторону стен.

Мари предположила, что у города больше шансов выжить, чем возле монстров, но появление летающих дьяволов изменило её мнение. Только Мари было не суждено увидеть, что будет дальше из-за исчезновения этого, чем бы оно не было.

Всё вокруг снова заполнилось тишиной, оставляя Мари наедине с собой. Ждать чуда она здесь не собирается и, готовясь к худшему, Мари открыла дверь, которую увидела ещё, когда только попала сюда на противоположной стороне.

За дверью оказался туннель, ведущий в правую и левую сторону. Но в отличие от прошлого тёмного туннеля, здесь были высвечивающиеся на стенах факелы. И даже со всеми этими факелами, было невозможно увидеть, что находилось дальше. Мари решила довериться интуиции, и пошла по левому туннелю.

Тем временем в Фаеруне.

Сразу после того как мир Фаеруна перестал показываться Мари, на поле битвы появились высшие существа, что на их фоне нападение на большие города смотрелось не более, чем детской забавой. Вместе с ними в войну вступили боги и внеплановые существа. Именно в этот момент в мире Фаеруна появился наибольший хаос, что все, кто был слабее богов, попросту погибали в этой войне. Длилось всё это не долго, всего несколько минут, пока каждое живое существо не погибло, оставляя безжизненную планету. Никто даже не успел понять, что произошло, от чего могло показаться, что само время остановилось, и что-то в этот период всех убило. Тому вина была во вратах сущности смерти, в котором специализировался Тинус. От части из-за этой причины его никто не видел столько времени, так как, где он там и смерть.

Тинус потратил очень много лет на создание своего мира и создание стабильных врат для каждого мира. Разные существа сами стали входить в его мир в поисках сокровищ, титулов, известности и другого. Но никто никогда не возвращался оттуда, из-за чего каждый мир по своему называл то место. Единственное, в чём сходились мнение всех, так это в том, что это то место, куда попадает душа после смерти и, в некотором смысле, они были правы. Тинус один из первых, кто, так сказать, воссоздал свою сущность, создав, таким образом, место для не упокоенных душ. Для остальных подземелий, он был тем, кто сумел воссоздать свою сеть врат в разные миры, которые образовывали туннель в его собственный. Таким образом, его прозвали Тинус, повелитель межпространственных врат, когда на самом деле это был его не главный титул.

Кроме Тинуса, были ещё другие сущности, и как у него у них были свои миры, где они и находились. Только не всем нравилось, что есть что-то могущественней других существ, из-за чего многие миры решили избавиться от каждой сущности, тем самым изолировав каждую другую не нейтральную сущность. А чтобы после не появились другие, то всегда когда появиться сущность, которая имеет шанс на создание своего мира, она получит негативный эффект. Тинус был одним из таких, и у него ушло много времени, чтоб избавиться от этого. Самое ужасное в этом было то, что у каждой сущности свои сильные стороны, с помощью которых они и достигают высот, а те существа именно эти стороны заблокировали. Например, у Тинуса было мгновенная смерть для всего, что было рядом с ним и те существа сделали так, что он не мог выходить в другие миры, тем самым вынуждая его всегда находиться в своём подземелье. У других сущностей были другие ограничения, и часто из-за них они и погибали, и со временем их становилось из-за этого только меньше. Тинус пока решил свою проблему, и то не до конца, и сейчас его привернуло внимание другой сущности в этом мире.

Так вот в чём дело.

Тинус всё ещё находился в том месте, где была просвещённая, изучая ритуал призыва который был немного другой. Этот ритуал предназначался для призыва всех видов сущностей, и сейчас он только был на начальной фазе. Тинус уже догадывался, зачем это, и чтобы закончить ритуал, им нужны были врата любого другого типа сущности. Он уже знал, что такие есть, и с помощью посвященной они уже тоже должны быть в курсе.

Значит это единственный выход...

Даже не пытаясь выяснить больше информации, Тинус вышел в мир Фаеруна, делая бесчисленные копии себя..

. Глава 19. Конец Полномасштабной войны и получение пятого уровня?

Влад думал, что будет не сложно продержаться ещё пару часов, но всё оказалось совсем не так. Вслед за последними уведомлениями пошли следующее.

Экстренное задание: Последняя часть ритуала.

“Информация не доступна”

Награда: +1 уровень на выбор; 1 очко направление.

Ну да. Нафиг мне знать, что нужно сделать! Это ведь так очевидно! Почему сразу не давать мне новое задание без названия и чего-либо ещё. Просто уведомление, что есть некое новое задание. Грёбанная система, которая не фига не может!

Пока Влад возмущался в сторону системы, в его подземелье вошёл человек, но из врат ада. На вид он был ничем не примечательный, а одежда самая распространённая в Фаеруне. Особой защитой она похвастаться не могла, но хоть что-то давала. Этот человек осмотрелся вокруг, и улыбка появилась на его лице.

- Ты неплохо справляешься как бесполезное подземелье.

Человек начал говорить на языке врат и не спеша идти в сторону лабиринта.

- Я даже не думал, что сущности ярости остались после их падения, но не переживай, я всё исправлю.

Человек подошёл к двери с условием, и она перед ним просто открылась. Влад пропустил то, что он говорил в начале и сейчас наблюдал за ним. Раньше, если кто-то сделал бы подобное, то он моментально взбесился бы, а сейчас оставался вполне спокойным. Человек, как бы ожидая того, что должно было последовать за этим, улыбнулся. Но его улыбка быстро исчезла, когда ничего не произошло.

- Ты хорошо держишься, посмотрим насколько тебя хватит.

Человек даже не взял из комнаты сферы для комнаты с головоломкой и сразу направился туда. Дверь, как и в прошлый раз, открылась перед ним, а после на том месте куда нужно было поставить сферы, они появились один за другим.

Влад хотел снова высказаться, но не стал, так как для него это было бесполезно. Он уже смирился, что всегда появляется некто, кто просто ломает его подземелье и от первоначальных планов все скатывалось в непонятно что. Когда Влад ждал, что ещё выкинет этот человек, произошло то, что не могло податься логике...

Мари не знала сколько прошло времени с её пребывания в этом месте, и сколько она уже идёт в одну сторону. Но всё же она дошла до большой деревянной двери с металлическими балками, которые были заперты. Однако их можно было легко открыть, просто сняв, что наводило её на мысль, что за дверью пытаются не выпустить что-то или кого-то. Возвращаться Мари не хотела, но и открывать двери тоже, и пока она перебивалась в споре сама с собой, из туннеля, из которого она пришла, начали доноситься отдалённые шаги. По звукам это была любая обувь, а значит точно не монстр если не считать имитаторов, которые имитируют любой звук, но сами по себе слабые. Имитаторы даже в списке самых слабых монстров, но находятся на первом месте. Всё из-за того, что в купе с мимиками, они могут запутать кого-нибудь или соединиться с ними. Но даже это не так страшно как их крик или король имитаторов. Король имитаторов - это продвинутый вид имитаторов и мимиков, а сами по себе они ещё и призраки. Очень часто короли имитаторов принимали облик кирпича в стене и кричали, а звук мог доноситься с любой стены в обширном радиусе. Всё из-за навыка великий обман, с помощью которого, принимая облик чего угодно, они могли в радиусе 500 метров создать любой звук в том облике, в котором сейчас находятся. А когда их находили, то они снова принимали призрачную форму, после чего пытались убежать попутно крича.

Мари не хотела бы сейчас встречаться хоть с простым имитатором и надеялась, что это не они. Как оказалось, это была Ирна, подружка Влада, которая просматривала за ним. Только Мари совсем не знает, что у него не было подружек.

- Не подходи!

Мари крикнула в её сторону, одновременно достав свиток для уничтожения имитаторов. Ирна увидела это и быстро заговорила.

- Я не имитатор и не ожидала увидеть тебя здесь.

- Тогда кто ты? И что это за место?

Мари не спешила ей верить и отошла на шаг назад.

- Незвания у нас нет, но некоторые из нас называют себя чистильщиками врат, и я одна из них.

А сейчас мы в переходной точке между мирами.

- Звучит не очень убедительно.

Мари считала бы себя глупой, если бы она поверила ей так просто.

- Знаю, но я, как и ты, не верила сначала, но позволь показать тебе.

Не успела Мари хоть как-то отреагировать, как появились врата под ней, моментально втягивая в себя. Оказалось она стоящая на высокой снежной горе, где вдалеке виднелось то, что она видела на потолке. Рядом с ней спокойно стояла Ирна, смотрящая вдаль.

- Это ведь тот мир...

Пробормотала Мари, сама не веря, что существует подобное место.

- Да это то, что ты видела в одной из комнат. Всё это происходит из-за врат.

- Вторжение...

Мари вспомнила про огромную волну монстров, когда всё началось, и сейчас было то же самое. Только в этом мире волна монстров была ещё больше.

- Это то, что может ждать твой мир и множество других.

Ирна снова создала врата, и они вернулись к месту у двери.

- Постой! Ты разве не поможешь жителям того мира?!

Мари не могла принять того факта, что она так просто бросила целый мир на произвол судьбы. Но после поняла, что она могла сделать одна?

- Тот мир уже не спасти, как бы мы все не хотели.

- Допустим, я поверила тебе, но что ты скажешь про статуи камней? Они явно связанные с вратами.

- Ты права, что они связаны.

Ирна задумалась на пару секунд, прежде чем продолжить.

- Те врата, что в вашем мире, самые обычные. Есть много других видов врат, которые имеют другую сущность, и те статуи показывают нам, сколько их ещё осталось.

- Хочешь сказать, вас интересует врата с необычными сущностями?

- Да, и для этого есть причина.

Ирна достала свиток, где был нарисован ритуал на непонятном языке.

- Это способ избавления от всех врат. Единственное ограничение в том, что они должны находиться в том же мире, где происходит ритуал.

Мари хотела спросить, почему она не проведёт его в том мире, но Ирне опередила её и продолжила.

- Подготовка слишком долгая и времени не хватит.

Ирна что-то прошептала после этого и свиток слегка засветился.

- Ааа, понятно...

Мари даже не заметила, как на ней использовали магию, от чего она поверила её словам.

Пока они говорили в туннеле, в Фаеруне произошло то, что никто не ожидал. В одно мгновение появились бесчисленные копии Тинуса, после чего все существа с вратами моментально исчезли. Тинус, так же сам бесследно исчез с того мира и, отчасти, он сожалел, что не было другого выхода. Он знал, что чистильщики врат, как некоторые из них себя называют, могли полностью уничтожить врата. Теперь же уничтожится сам мир из-за того, что он сделал.

Тинус точно не знал, что происходит с миром, но видел как огромные врата поглощает целый мир. Узнать, куда переносится мир или зачем, ему так и не удалось. Тинус знал, что убить все существа в мире неким образом связано с тем, что целые миры переносятся неизвестно куда. Возможно, это первые врата или то, что их создало. А может нечто большое или совсем другое. Из-за этой неизвестности, он старается не делать подобного, так как было неясно, сколько нужно миров, и что будет после.

Ирне стояла с Мари на связывающем острове. Она долго ждала этого момента, чтобы

окончательно убедить Мари и показать, что происходит с мирами после врат. Долго они там не оставались, так как любое живое существо или даже врата, появившиеся там, будут убиты. Ирне пока удавалось оставаться в таких условиях всего 3 секунды, но этого хватило, чтобы окончательно переубедить Мари встать на её сторону. Про себя Ирна была довольна, что всё сложилось так удачно, и они вернулись обратно в туннель. Рядом с их возвращением в туннель, один овальный камень стал обретать непонятную ещё форму, а снизу как на всех остальных статуях, было написано на языке врат «Влад».

Внимание! Подземелье уничтожено. Задание: Последняя часть ритуала частично выполнена.

Награда изменена: +1 уровень подземелья получен.

Подземелье достигло пятого уровня.

Условия выполнены.

Доступ к миру подземелий доступен.

Сброс подземелья применён.

Получены новые задания.

Информация подземелья и владельца изменена.

Исследование подземелья разблокировано.

Доступ к помощнику все ещё закрыт.

Возможность умереть активирована.

Ознакомьтесь со всеми новыми правилами...

Переход в мир подземелий активирован.

Глава 20. Новое подземелья и возможности

Список новых правил и возможностей.

1. Вы умрёте, если ядро подземелья будет уничтожено в мире подземелий.
2. Открыт доступ до средних миров. Открывая врата в подобных мирах, вы начинаете вторжение в тот мир.
3. Вы не можете свободно ходить по миру подземелий. Все доступные новые разделы добавлены в меню.
4. Благодаря прошлому подземелью, ваше подземелье получает бонус к загадкам.
5. Открывая врата в другой мир, все изменения подземелья в мире подземелий не переносятся в тот мир, пока врата не будут закрыты и снова открыты.
6. Получено свойство принудительного закрытия врат.
7. Сущность ярости перешло на новый уровень.
8. Повышен уровень владельца подземелья. Духовная энергия открыта. Доступ к созданию собственного мира открыт.
9. Условие для увеличения редкости подземелья открыты.
10. Открыт новый раздел «Логика» данный раздел станет недоступен, как только в подземелье появится существо.

Влад бегло ознакомился со всеми уведомлениями и правилами, которые огромной волной накатились на него. Что до заданий, то там их только два, где первое заново создать подземелья, а другое это открыть врата в средний мир. Награда была небольшой в виде ОП и небольшой прибавкой опыта владельцу подземелья. Дальше Владу не терпелось узнать, что было под уведомлением про исследование. Но как говорится в названии, это и есть исследования, которые можно направить в любые аспекты, как подземелья, так и владельца. Исследования существ было заблокировано, что совсем не удивило его, и больше это походило на направление подземелий. Можно было исследовать направление подземелий, которые были у подземелья, также было исследования подземелья с владельцем. Пробежавшись взглядом по каждому разделу исследований, Влад остановился на разделе подземелья, где можно было ускорить все исследование на 2%. Только время для исследований было абсурдно большим, точнее сказать перезарядка. Когда Влад выбрал исследование, то оно сразу завершилось и уменьшение времени исследования означало, что происходит быстрее перезарядка. Перезарядка же занимала одну неделю, а там были и другие исследования, которые занимали ещё больше времени.

После исследований Влад хотел посмотреть на новый статус подземелья и себя, но он не имел к нему доступа.

Для просмотра остальной информации создайте подземелье.

Перед созданием Влад перешёл в направления, так как было одно, которое можно поднять до пятого уровня и получить что-то новое.

Направление Защита достигло 5/5. Выберите эволюцию для защиты.

Продвинутая защита 0/10. Включает в себя улучшение версии защиты и некоторые новые. Все параметры идеально сбалансированы.

Загадочная защита 0/10. Заменяет весь магазин защиты на загадочную защиту, где нужно думать и внимательно следить, чтобы заметить её. Основные параметры: загадки и обман.

Тайная магическая защита 0/10. Добавляет в магазин магическую защиту, которая идёт бок о бок с ловушками. Основные параметры: тайна и магия.

Логическая защита 0/25. Редкий вариант защиты, где вы отказываетесь от любых существ подземелья, но взамен получаете логическую защиту. После выбора данной эволюции врата можно будет открыть только в разумные миры. Основной параметр: логика.

Про себя Влад подумал, что разве это не судьба? С одной стороны это может перекрыть множество других вариантов, а с другой у него и так есть один титул.

Защита 5/5 эволюционировала в логическую защиту 0/25. Получено 10 духовной энергии.

А? Точно... Там ведь, что-то говорилось про духовную энергию и создание своего мира.

Для создания своего мира нужно создать подземелье.

Ой, забыл. Тогда посмотрим, что там за логическая защита. А? Разве это норма?

Влад смотрел на новые предметы в магазине и не знал, как описать это. С одной стороны это нормально, но с другой...

Лифт. (Специальный предмет)

Уровень: 1/50

Редкость: эпическая.

Стоимость: 100 ОП за каждый соединённый этаж.

Соединяет два этажа в любом направлении. Пока испытание этажа не будет выполнено в лифт невозможно попасть. Можно применять от трёх этажей и больше.

Прыжковый трамплин.

Уровень: 1/10

Редкость: редкая.

Стоимость: 75 ОП.

Когда существо попадает на него, то его перебросит на установленную точку.

Двигающаяся панель.

Уровень: 1/10.

Редкость: необычная.

Стоимость: 40 ОП.

Эта панель все время двигается от одной точки к другой. Если соединить с выключателем, то панель начнёт двигаться после активации выключателя.

Выключатель.

Уровень: 1/5.

Редкость: обычная.

Стоимость: 20 ОП.

Соедините с любым объектом из категории логики, чтобы оно начало работать только после активации включателя.

Создатель кубов.

Уровень: 1/15

Редкость: редкая

Стоимость: 150 ОП.

Создаёт в выбранной точке неразрушимый создатель кубов, который производит кубы. Если куб уничтожить, то создаётся новый куб.

Разъём для кубов.

Уровень: 1/5

Редкость: обычная.

Стоимость: 20 ОП.

Квадратный разъём для кубов, которые нужно сюда установить. Можно соединить с разными предметами из категории логики, чтобы они активировались.

Куб.

Уровень: 1/3

Редкость: обычная.

Стоимость: 10 ОП.

Простой куб, который можно установить в любой точке. Куб может быть разрушен только

через лазеры. При уничтожении куба, его можно восстановить за 5 ОП или через создатель кубов, если куб соединён с ним.

Лазеры.

Уровень: 1/20

Редкость: эпическая.

Стоимость: 250 ОП.

В установленных 2-4 точек появляются лазеры, которые наносят 50 урона в секунду и мгновенно уничтожают все объекты из категории логики.

Декоративная научная лампа.

Уровень: 1/2.

Редкость: нет.

Стоимость: 5 ОП.

Красивая лампа, которая освещает довольно большую комнату. Освещение автоматически регулируется для всех существ в подземелье. Лампа неразрушима. Можно соединить с выключателем.

Научная дверь.

Уровень: 1/5.

Редкость: необычная.

Стоимость: 50 ОП.

Дверь автоматически открывается при приближении существа. Если дверь соединить с выключателем или разъёмом для кубов, то дверь начнёт работать после их активации. Дверь

неразрушима. Через дверь невозможно пройти любым другим способом, пока она соединена с выключателем или разъёмом для куба.

Декоративное стекло.

Уровень: 1/2.

Редкость: обычная.

Стоимость: 15 ОП.

В любом выбранном диапазоне появляется стекло, через которое невозможно пройти и сломать. Через него всё видно. Весь выбранный диапазон не может быть разделён.

Местность антимагии.

Одноразовая покупка.

Уровень: нет.

Редкость: легендарная.

Стоимость: 5000 ОП.

В выбранной области (на стенах; потолках; поле; воздухе) существа не могут создать магию. Магия на себе всё ещё работает. Вы тоже не можете создавать в выбранной области магию. Любые предметы не из категории логика не могут быть установлены в той области. Существам, которым нужна магия для жизни, могут её использовать для поддержания жизни.

Ядовитая вода.

Уровень: 1/20

Редкость: редкая.

Стоимость: 20 ОП за каждые 2x2 метра.

Ядовитая вода которая наносит 30 урона в секунду любому существу, которое находится в ней. Невозможно устанавливать любые объекты в ядовитой воде. Мгновенно уничтожает все объекты из категории логика, в том числе и неразрушимые. Уничтоженные объекты нужно покупать заново. Область антимагии все ещё может быть установлена в воде. Любая магия управление водой или похожее не действует на ядовитую воду. Ядовитая вода не наносит урона духовным существам.

Я все конечно понимаю, но это шутка?! Как это всё с логикой то связано? Но здесь и вправду крутые вещи плюс легендарная ещё. И что-то мне это напоминает... Стоп, что?

Не успел Влад отойти от предметов категории логика, как он увидел возможность делать стены своего подземелья научными! Было похоже, что ему так и говорят делать научный комплекс с трамплинами, лазерами, кубами...

А это ведь идея! У меня будет логическое подземелье! Ну или правильней сказать научное...

Влад сперва проверил запас маны так как оно всегда отображалось в углу. Он был приятно удивлён, когда отметка маны была на 360/150. Скорее всегда в уведомлениях было объяснение, но проверить сейчас было невозможно. Даже если маны не хватит, она всегда могла восстановиться со временем, хоть сперва и надо было для этого открыть врата.

Запас ОП так само очень возрос, что позволяло Владу прямо сейчас купить область антимагии. Только после этого у него совсем не останется ОП.

ОП: 5000

Блин, а мне нравится логика. Это прям игра, только не могу вспомнить, что же оно мне напоминает.

Прошёл почти день с того времени, как Влад начал создание подземелья, которое имело сейчас пять этажей. Все этажи были соединены с лифтом, для открытия которого нужно пройти «испытание». Когда Влад только делал первые комнаты с «испытаниями», он заметил, что «включатель» имел особенность, что объект, присоединённый к нему, будет работать несколько секунду, после чего нужно будет заново его нажать. Также эти объекты становятся неразрушимыми, если они нужны для прохождения «испытания». В итоге у него и вправду вышло, что-то напоминающее научный комплекс с испытаниями и сказать, что всё это

подземелье было сложно. Влад даже прикупил пару научных ламп, после чего атмосфера научного комплекса стала только больше. Последняя особенность всего этого было ядро подземелья или сердце. Хотя в случае Влада - это был реактор. После прохождения «испытания» на пятом этаже был реактор, который и служил энергией для всего подземелья. Если просто открыть врата в мир, то там будет фальшивый реактор, который если уничтожить, подземелье автоматически закрывается. Но уничтожение этого реактора в мире подземелий приведёт к полной смерти, если верить всем тем уведомлениям. Сразу за этим ему пришли уведомления о возможности снова всё просматривать и больше всего ему был интересен свой новый статус, как подземелье так и владельца.

Статус подземелья

Уровень: 5

Ранг: E

Редкость: бесполезное-нестандартное.

Атрибуты: МН: 150. +1,6 в минуту.

Направление: логика.

Титулы: бесполезный-нестандартное; выживший.

Навыки: призыв; карта; логика присвоения; закрытие врат; вторжение; всплеск ярости.

Статус владельца подземелья.

Уровень: 1.

Ранг: E

Редкость: нет.

Атрибуты:

МН: 125. +2 в минуту.

ДЕ: 5. +0.01 в месяц.

Титулы: Владелец подземелья; нестандартный.

Навыки: связанный с подземельем; аватар; воплощение ярости; создание мира.

Беспольное-нестандартное?! Я вам шутка что ли?

Беспольное-нестандартное.

Ваше подземелье - самое беспольное и не типичное из всех. Вы не можете создавать существ никаким образом, а также призывать их. Нестандартность ваш второй друг по несчастью, из-за чего вся обычная магия недоступна вам, как и большая часть предметов из магазина. Путь логики открыт!

Я многое ожидал, но это...

Ещё немного бы и Влад взорвался от ярости прямо здесь, но он странным образом вернулся в норму, просматривая новые возможности, которые не видел раньше.

Выживший.

Уровень: 1/50

Редкость: легендарная.

Вы пережили эффект мгновенной смерти. Сущность смерти оказывает на вас меньший эффект.

Логика присвоения.

Уровень: 1/100

Редкость: Легендарная.

В разумных мирах, когда умирает существо и у него был предмет или достаточно знаний для создание предмета, вы получаете тот предмет в магазине. Данный эффект невозможно выключить. Работает только в разумных мирах.

Закрытие врат.

Уровень: 1/25

Редкость: эпическая.

Вы можете в любой момент закрыть свои врата.

Вторжение.

Уровень: 1/100.

Редкость: обычная.

Позволяет начать вторжение врат в выбранном мире. Закрытие ваших врат в том мире предотвращает вторжение. При вторжении в мир используется только подземелье из мира подземелий.

Всплеск ярости.

Уровень: 1/25.

Редкость: уникальная.

Расходует всю вашу накопленную ярость на территории вашего подземелья. Слабые существа впадают в ярость, атакуя своих. Слишком слабые мгновенно умирают. Ваши существа впадают в ярость. Длительность 1 секунда + 1 секунда за каждые 10 очков ярости. При 1000 или больше очков ярости эффект невозможно снять.

Создание мира.

Уровень: 1/100.

Редкость: мифическая.

Каждое подземелье получает подобный навык, но не каждый может его раскрыть. Вы можете

создать свой собственный мир с помощью духовной энергии, где будут ваши врата. Для создание 1x1 метра нужно одна духовная энергия.

Теперь у навыков и титулов есть уровень. Отложим это на потом.

Единственное, что сейчас хоть как-то интересовало Влада после всего, были уведомления. Так же одно уведомление, для которого нужно было выполнить некие условия.

Большинство уведомлений были про то, что Влад уже сам успел увидеть и проверить кроме несколько других.

Ранг ярости повышен. Новый ранг «ученик». Предел максимальной ярости был снят. Каждые 1500 ярости вы входите во всё большую ярость.

Логика разблокирована.

Один из нестандартных путей развития подземелий, которое накладывает ограничение, но взамен даёт доступ к разумным мирам. Находите фрагменты логики в разумных мирах для «Условие не выполнены».

Информация про открытие врат в мирах изменена.

Открыта арена подземелий в мире подземелий. Для входа нужно воплотиться.

Условия выполнены. Открыт доступ к сущностям ярости. Вы новый правитель сущности ярости. Все ранги «ярости» имеют двойной эффект (уже учтено). Доступ к земле ярости получен. Посещение земель ярости невозможен. Всего подземелий с сущностью ярости включая вас – восемь. Информация про чистильщиков врат доступна. Открыт доступ к магазину ярости. Получен доступ для открытия врат в яростных мирах (только разумных). Получен один портал в мир ярости (войти могут только вражеские существа в вашем подземелье).

Прим.Авт.ВАЖНО!

И так, всем привет)

У меня хорошая новость и плохая, наверное...

Глав так долго не было по причине подготовки к конкурсу. Я ждал обложку на книгу от иллюстратора и она уже готова. Книгу на этой недели выложу на участие которую нужно будет писать и из-за этого дальше главы пойдут платные. Писать это произведение не заброшу, но будет не так активно (примерно как было...) Думаю раз в неделю глава будет, но если активно будете покупать, то будет больше глав. На другом сайте (эта глава уже платная). Еще гляну как будет лучше сделать. Или тут с 21 главы платную сделаю или новый том, что тоже подходит с учетом изменений нашего гг.

Силка и информация про книгу на конкурс будет в телеграме + дискорд канале (силки в описани) и в следующей главе, но и сюда потом докину. Сама следующая глава будет в течении недели.

Глава 21. Умный мир Авеорн.

Влад не успел отреагировать, как в голове появилась информация о чистильщиках. Все это произошло сразу после прочтения уведомлений. Чистильщиками были люди, которые стремились уничтожить все врата вместе с их миром. Но это была ложь, а настоящая цель неизвестна. Никто не знал истину их цель и только Влад с другими сущностями знали это. Другая сторона была в собственном создании "Безупречности". Это что-то вроде мира, но самого идеального. Эти миры имели разные ранги от малого до, так называемого, Безупречного.

Малый - самый простой мир который служит больше в качестве тренировочной зоны для существ из других миров.

Обычный - миры, которые имеют потенциал в развитии, через них существа в этом мире могут даже открыть путь в другие миры. Именно тут начинают все новые врата и много других рас, если они межпространственные существа. Врата это одна из межпространственных рас.

Низший - это первая ступень в развитии мира и, в отличие от обычных, они имеют свою уникальную защиту от вторжение других миров.

Средний - миры которые продвинулись в развитии и имеют не только защиту, а и Бога, который избрали сами существа. Часто существа даже не знают, что сами создали своё божество. Начиная с этих миров, у них также есть разные подклассы и «умный» с «яростным» одно из них.

Большой - Особо не отличается от среднего, но здесь есть мощное божество или несколько божеств, изредка бывают сильные существа. Начиная с этого мира и дальше они могут понять, как путешествовать в другие миры.

Высший - уровень Земли и многих других миров, где не только разумное общество, но и весьма сильное. Подобные миры чрезвычайно сложно захватить и всегда отличаются ото всех.

Огромный - ни чем не отличается от высшего. Идёт он в списке только через то, что когда появляется новый мир, он может сразу стать огромным, но без разных направлений и называть его обычным неправильно.

Божественный - в подобном мире уже знают про все миры ниже этого, и догадываются про ещё более сильные миры. Часто все существа этого мира сильнее многих Богов миров ниже рангом.

??? - тайный мир, про который никто так не знает, а кто знает, не расскажет.

Безупречный - всё, что известно, это идеальный мир, в котором можно изменить все. В него могут попасть только божественные миры и выше, но не всегда. Даже другому безупречному миру будет сложно попасть в другой.

??? - никто не знает, есть ли мир выше безупречного, но если попасть сюда, то все остальные миры перестают существовать, а ты станешь новым властителем мира. Только это легенда, которые весьма приукрашены. Никто никогда не видел этот мир, и никто не знает, как туда попасть.

Кроме информации про миры, была так же про его яростный мир, которым можно было назвать Адом, а портал, который упоминался, отправлял всех туда. Остальная часть информации была недоступна и заблокирована.

Магазин ярости представлял небольшой список товаров, которые увеличивали сущность ярости. Были и мелкие ловушки, которые накладывали на первое существо "ярость". Но чтобы купить самый дешёвый вариант в виде сгусток ярости, где, если долго находиться, впадёшь в состояние ярости, а после в состояние безумия, стоил 10,000 ярости.

Только вся эта информация и, что он новый правитель ярости, не так его волновала, как информация про Землю. Он наконец узнал куда нужно направляться, и раз ему доступны порталы в средние миры, то потом станет доступно и большие, а затем на Землю. Для этого нужен был десятый уровень подземелья минимум. Вроде ничего сложного, но это пока не достигнешь седьмого, где для перехода на восьмой и дальше требуется огромное количество ресурсов. Как всегда, всё это не волновало его, и он сразу перешёл в раздел открытия врат, чтобы быстрее начать развиваться.

Доступные миры:

Авеорн.

Тип: средний.

Подкласс: умный.

Опасность: средняя 2х.

СВ2Б.

Тип: средний.

Подкласс: умный.

Опасность: средняя.

Дегон.

Тип: низший.

Подкласс: умный.

Опасность: нет.

Что в ещё за 2х? Хотя, думаю, его и выберу!

Влад не знал, что это означает, но даже если двойная сложность, то это только плюс. Выше опасность значит выше награда, а он хотел, как можно скорее прийти к десятому уровню подземелья, чтоб узнать, как уже попасть на Землю.

Врата в мир открыты.

Авеорн был одним из уникальных миров, которые знали про существование других, а также сами могли путешествовать в другие. Они даже знали про врата, которые появлялись в разных мирах и довольно редко в их мире. Здесь врата проходили довольно легко и быстро. Только сегодня появились первые врата, которые ещё никогда не встречались.

В штабе по вопросам появления врат и их сути был переполох. Виной тому - врата. Где вместо монстров, которые защищали врата и иногда нападали на существ того мира, были испытания. Обычно при появлении врат существа того мира которые не отличались от людей, разве, что чуть более синей кожей. Они сразу проходили их. В отличие от других средних миров, где была разведка, потенциальная угроза, присвоения ранга и других мелочей здесь были тысячи, а может и больше людей, которые сразу проходили врата. Но в отличие от всех прошлых врат, эти были совсем другие.

— Вы говорите, что там нет существ и вместо них комнаты с испытаниями?

Глава штаба был немного озадачен докладом двух стражников. Одно дело, если у них не было опыта, но они уже прошли восемнадцать разных врат и имели огромный опыт за плечами. Только в отчёте у них говорилось про новые врата.

Обычно, при появлении врат, они все более-менее похожие, а иногда даже повторяются, но здесь всё новое. Началось их прохождение с небольшой комнаты, где они подумали сразу, что будет ловушка. Только вместо этого на стене висел тотем смерти, который указывал, что здесь

погибло довольно много существ. Они видели и другие тотемы в вратах до этого из-за чего этот смотрелся не больше, чем детской забавой. Так же над тотемом были цифры 1/5, которые, как потом выяснилось, указывали на комнату с испытанием. Справа от тотема была дверь, которая сама открылась, как только они подошли, а после было то, что они видели впервые.

Внутри была комната, так как пещерой или чем-то другим язык не поворачивался назвать. Внутри были странные кубы которые нужно было поставить в специальные места, а после странные механизмы, которые позволяли прыгать. Для них было не сложно понять, что и как, хоть и было немного не привычно. Они видели уже врата с небольшой головоломкой, но чтобы они использовались везде, было странным. Больше их удивил лифт который спускался с каждым разом все ниже. Попав на другой этаж комнаты, где была дверь, ведущая дальше, они снова вышли в небольшую комнату с ещё одной дверью, где цифры изменились на 2/5. В этой комнате появлялись кнопки, которые нужно было нажать, после чего успеть пройти через открытую дверь, которая закрывалась сразу как все прошли. Сначала они не хотели входить, но пути назад тоже не было. Даже если что-то пойдёт не так, у каждого из стражей был прибор для перемещения в пространстве, которое перемещало их в безопасную зону. Только почти никто им не пользовался из-за ненадобности. Использовать лифт с начала прохождения испытания было невозможно.

Когда они прошли через дверь, то оказались в другой части комнаты с «поверхностью» которая перемещалась по определённой траектории, а под ней и почти везде находилась странная на вид вода. В качестве проверки один из них бросил туда куб, который мгновенно разёлся. Самое интересное оказалось, что куб потом упал с потолка через трубу. В их мире была схожая система. Им было интересно, сколько там кубов, они стали кидать их в воду, но судя по всему - бесконечно. Всего они двенадцать раз бросили кубы в воду, которые каждый раз появлялись снова и снова. Сама дверь, куда им нужно было попасть, находилась в стене над водой, где иногда проходила та самая «поверхность». А в разных частях, где она начинала и заканчивала ехать, находились трамплины как и возле них.

Здесь было главное подловить время, чтобы приземлиться на «поверхность», но это не всё. Нужно было нажать на кнопку, чтоб открылась дверь, куда нужно было идти дальше. Но чтоб попасть к ней нужно было сначала прыгать через левый трамплин, там установить куб. Потом прыгать через правый трамплин, где открылась дверь и там нажать на кнопку. Только после этого дверь над водой открылась, но чтоб прийти к ней нужно было вернуться на «поверхность». После этой комнаты была следующая 3/5 где было то, что заставило их применить устройство перемещения.

В отличие от прошлых комнат, где сначала было небольшое пространство с дверью, тут они После лифта упали вниз на трамплин который, казалось, вёл на поверхность, но за секунду до приземления появлялся портал, ведущий в запретные земли. Именно так они называли все другие миры с другой сущностью. Если тогда они не использовали ю своё устройство, то никогда бы не вернулись.

Влад же нашёл это забавным, что все будут туда попадать, точнее, с определённым шансом. Портал в мир ярости привязывался к объекту в подземелье, и с неизвестным шансом мог появиться возле него. В случае трамплина это было, когда кто-то в воздухе или только встаёт на него или приземляется на другую сторону. У вражеских существ будет только одна секунда, чтоб что-то предпринять или попадут в тот мир. Смерть в том мире давала все преимущества,

как в подземелье, а так же немного прибавляло ярости владельцу подземелья. Владу просто не повезло, что у них была развита реакция и скорость мышления. В противном случае, они были бы уже мертвы в том мире. Нейтральная сущность слишком легко подавалась другим сущностям, а в том количестве, которое было там, это только смерть.

Только после рассказа всего, что с ними произошло, штаб заинтересовался этими вратами. Не каждый день увидишь врата, где были испытание с лифтом, а ещё реже истинный портал.

Авеорн был не просто умный мир, а одним из умнейших. Они уже сталкивались с разными порталами, которые вели в новые миры, сильно отличающихся от других. Сам воздух отличался и любое существо погибало, даже если потом возвращалось неизвестным способом назад. Данные миры прозвали запретными и некоторые, кто возвращался, говорили, что есть истинный портал который вёл в центр того мира, и вернуться назад оттуда невозможно, если ты не один из них. Что именно они говорили, было неизвестно, как и то, каким способом они возвращались. После чего рано или поздно умирали, а иногда сходили с ума.

Это весьма интересно.

Глава штаба, как и некоторые высокопоставленные люди того мира, давно хотели узнать больше про эти порталы с мирами, а так же врат. Подобный шанс был идеальным для них. Хоть магия в этом мире была не сильная, что можно сказать, её даже не было, в технологическом плане мир продвинулся далеко. Не считая врат Влада, это мир был на невероятно высоком технологическом и информационном уровне, но пока неизвестно, какие у них шансы против сущности ярости, которое они хотят познать.

Ушли, не прикольно, но ничего, я хоть узнал насколько все эффективно. Первый со вторым этажом предназначался для ознакомления. Третий представляла легкую головоломку с небольшой опасностью. Ещё Влад обнаружил, что все прыгать на трамплине с одинаковой скоростью. Но ещё неизвестно, что будет с огромным существом. Так же было интересно, что если у существа будет иммунитет к яду? Но даже так особой выгоды оно не получит. Следующим был уже опасный из-за портала, а ещё со множествами трамплинами. После приземления на небольшой кусочек земли, был куб которым можно было проверить куда ведут следующие четыре трамплина и так на других кусочках земли. На каждом кусочке земли было по четыре трамплина, один вёл дальше, один возвращал назад или на другой кусочек земли и два последних вели в ядовитую воду. Всего было шесть кусочков земли и только на трёх были создатели кубов которые восполняли их когда они уничтожались. Дверь же была на потолке куда нужно было попасть через один из трамплинов.

Четвёртый этаж уже имел лазера которые нужно отключить, чтоб пройти дальше. Но сделать это непросто из-за других лазеров которые закрывают доступ к кубам. Но это не все, что здесь было.

Последний этаж был переходной зоной к будущим этажам. Тут пока был только один реактор который служил сердцем подземельем. Влад намеревался посмотреть как существа будут проходить его подземелье и как отреагируют на реактор. В упоминании говорилось, что до этого не было таких сердец подземелий. Только увидев как существа проходят его подземелье, он сможет понять, что нужно изменить или добавить. Так же, он планировал следующие этажи и намеревался купить местность антимагии.

— Будем ждать.

ПРИМ.АВТР.

Вот я снова вернулся сюда спустя 4 месяца)

Все это время я писал книгу «Робот культиватор ПААЛ» который участвовал в конкурсе на литнейте. Ещё писал 2 другие книги (их начал 1,5 месяца назад) Одна с них уже есть «Книга перша: Отримавши чуже життя» Эта триллер/детектив где гг может менять своё тело и внешность на любую другую. Главы там будут выходить раз в неделю по сб в 12:00

Другая будет где-то на этой недели. Она про другую систему, кто знает жанр roguelic поймёт. Она будет выходить одновременно с новой главой тут. Сейчас это раз в 8 дней пока недобью ПААЛ. Там ещё глав 10 +- осталось. Но потом уже больше займусь этой книгой. Ещё кто читает мою книгу по Стелларис, то там тоже будет глава на этой недели, а каждая новая раз в 9 дней.

Ещё из-за карантина скорее всего буду чаще писать) Но я из-за этого чаще хожу на днд))

Буду рад прочитать мнения об этой главы по сравнению с прошлыми. Лучше, хуже стало? И спасибо всем, кто остался и ждал, мне приятно. Именно вы даёте мотивацию писать дальше, спасибо.

<http://tl.rulate.ru/book/28937/1743745>