Глава 1: «Перерождение в подземелье»

Десять лет назад в мир пришла катастрофа. Порталы, воронки, двери, туннели, разных форм и размеров впускали в наш мир монстров, но вместе с ними появились и охотники. Точнее люди, которые за свою отвагу или ум получали навыки и что-то наподобие системы называемую себя «Илум»

Я был одним из них, получив единственный навык «владелец худшего подземелье» без самого подземелье. И в придачу этому, оно мне было недоступно.

Вы не можете получить доступ к навыку «владелец худшего подземелье» пока вы являетесь человеком.

И всё бы ничего, если этот самый навык не забирал все полученные мной очки опыта.

Чтоб отключить поглощение всех очков опыта навыком «владелец худшего подземелье» вы должны воспользоваться им и изменить настройки накопления опыта в ручную, тем самым подтверждая, что это действительно вы.

— Ты сука, что ли? — В тот момент зубы у меня скрипели, и мне хотелось что-то разбить, нет, я знал, что хотел разбить систему! Но, увы, это ничего бы не изменило в отличие от моей смерти, которой я и смог бы разблокировать свой навык.

Это произошло субботним летним утром, когда появлялись еженедельные подземелья. Ой, хотите узнать, что я делаю в подземелье со своим навыком? Всё просто, каждые тридцать уровней, охотник, как стали называть нас люди, получали новый навык. Мне потребовалось более двух лет на поднятие тридцатого уровня. Всё благодаря одной безделушки, которая каждый десятый раз как я получаю опыт, даёт «+1» опыта до уровня. Но даже с новым навыком мой ранг оставался неизменным на «Е». И даже с ним я получал больше денег, чем на обычной работе. Отчасти, из-за уникальных ресурсов доступных в подземельях и их зачистку, а отчасти, из-за помощи другим охотникам. Со временем охотники нашли «камень визуализации» позволяющий показать все данные об охотнике и через несколько месяцев не было города без этого камня. Тогда я и узнал одну свою особенность, что никто не мог увидеть мой первый навык из-за чего все сочли его уникальным. Ведь в подземельях монстров попадалось намного реже, когда я туда ходил и группы, в которые я временно вступал, получали больше ресурсов от подземелий, чем обычно. Вместе с этим гильдии охотников официально признались властями, но простым охотникам подобным мне было в них не попасть. Я тоже пытался, но каждая требовала, чтобы я показал свой первый навык, ведь только сильнейшие охотники могли присоединиться к ним. Тогда я во второй раз ощутил всю гниль людей.

К слову, первый раз был, когда мне запретили приближаться к сестре. Ведь именно меня сочли виновником в смерти родителей и, не смотря на это, я всячески старался поддерживать её.

Прошло десять лет и мне оставалось совсем немного до шестидесятого уровня. Я был в предвкушении от возможности получить новый навык, из-за чего вступил в одну группу. Обычно меня не допустили бы до них, но их было более чем достаточно в еженедельное подземелье, где была страховка участника ранга «А» из гильдии моей сестры. Как только я это узнал, то сразу же присоединился к ним, не упуская возможности узнать что-то про сестру. Но из-за её популярности как «новой надежды», он счёл меня одним из её фанатов, а хуже «фанатов» для него были монстры. И всем моим аргументам в доказательстве нашей связи, он не поверил. Ведь 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 особенных навыков.

— Смотри ещё один фанат Мари. — Говорили в стороне два человека, на мои попытки разузнать, как поживает Мари.

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

Раздался хруст моих костей, но лекарь уже подбежал ко мне, чтоб вылечить.

— Какого фига! — Крикнул я ему, но он ничего не ответил, отводя взгляд дальше в туннель с улыбкой на лице. Мне тогда показалась странным та улыбка, и не зря…

Я решил пока отложить вопросы про Мари, переключая внимание на подземелье. Раньше я особо не бывал в еженедельных, и оно мне казалось странным из-за одного туннеля ведущего прямо, без наличия монстров. Но продолжалось это не долго, так как туннель вывел нас в обширное круглое пространство.

— А здесь как всегда пусто, ха! — удовлетворённо сказал тот самый охотник ранга А. И сразу за этим я почувствовал знакомый мне толчок, но сильнее прошлого.

Меня откинуло в противоположную часть, и удар явно был рассчитан, чтобы меня не отрубило. Когда я встал, чтобы посмотреть на этого урода, то увидел, как все охотники стояли у входа, а охотник ранга «А» машет мне средним пальцем. Это стало третьим разом, когда я прочувствовал на себе гниль людей.

— 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, пакеда!

Сразу за этим все они вышли, а сзади меня раздался рык.

— Суки! Я выберусь и убью каждого из вас! — Но никто кроме монстра позади не услышал меня.

К счастью, это была серая трёхметровая черепаха, отличавшееся своей защитой и укусами, но взамен в край медлительна. Только из-за недавнего удара в плане скорости мы с ней стали наравне. В обычной ситуации я бы с лёгкостью убежал от неё, но боль в правом боку сильно сковывала меня в движениях. И вечно я не мог уклоняться. Я стал попутно искать другой выход.

— Да! Вот он! — Старался я громко кричать, чтоб перекрыть подступающую боль и сухость во рту.

Я уже видел, как прыгаю в эту яму, но в последний момент, черепаха попыталась укусить меня. Правая рука, плечо и часть живота оказалась перед моими глазами, точнее их куски, а другая где-то наверху в роте чудища.

— Вот же блядь! Больно, сука! Аааа!

Говорить я уже не мог проклиная весь мир в голове и тех самых охотников, желая для них самой худшей смерти. Но моим мучениям ещё не пришёл конец. Там, куда я упал, был туннель, из которого я увидел что-то светящееся, длинное, похоже на змею...

— Блядь. — последнее, что я мог сказать. Змея подползла ко мне и вместо быстрого убийства, она стала жевать оставшиеся части тела.

— Сука! Сдохни, сдохни, сдохни! — Нашёл я силы в крике, а следом смог пошевелить рукой, которой я стал её бить. Постепенно мои удары становились слабее, а на руке проступала кровь от толстой кожи змеи. Веки глаз становились всё тяжелее, и даже в самый последний свой момент я не переставал проклинать охотников, систему и всех людей.

Динь!

Поздравляем! Навык «владелец худшего подземелье» был разблокирован. Вы успешно прошли идентификацию. Вы были выбраны для роли подземелья! Очки опыта разблокированы, но из-за низкого уровня подземелья они временно заморожены.

Процесс создания подземелья… Завершено.

Статус пользователя изменён.

Поздравляем нового пользователя подземелья и скорой смерти!

Эти уведомления я получил, когда очнулся, но меня больше волновало другое. Я жив? Почему? Где я? Но как всегда, ответы я не получил и бескрайное «ничего» внушало страх, особенно, когда не ощущаешь тела.

Динь!

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

Точно, статус! Там должны быть ответы. Вызвав мысленно окно статуса, как умели делать все охотники, оно визуализировалось передо мной, чего никогда не было прежде. До этого я просто ощущал в голове всю необходимую информацию. Но ладно, пусть будет.

Статус.

Магазин.

Карта.

Призыв.

Я хотел нажать на «статус», но вспомнил про отсутствие тела. Только что-то заставило его сдвинуться с места. А, понял, нужно просто представить.

После мысленного нажатия, в воздухе появилась карта серого цвета, а точнее две. Одна справа, а другая слева.

Статус «ХУДШЕГО» владельца подземелья.

Уровень: 1/91 (с поднятием уровня подземелья вы также сразу разблокируете следующий уровень здесь)

Ранг: E.

Редкость: нет.

Атрибуты:

МН: 100 (+1 в минуту)

Титулы: Владелец подземелья.

Навыки: Связанный с подземельем; Аватар; Roguelike.

Статус «ХУДШЕГО» подземелья.

Уровень: 1.

Атрибуты:

МН: 100 (+0.5 в минуту)

Редкость: бесполезное.

Направление: нет.

Титулы: бесполезное.

Навыки: призыв; карта; Roguelike.

— Что?! Девяноста первый уровень! Но даже сейчас они мне не дают его! Пошли вы все в жопу!

Кроме нереально большого уровня я также заметил, что у меня нет атрибутов кроме маны, что поясняет отсутсвие ощущения тела. Но титулы, как и навыки, были непонятны вместе со статусом подземелья. Я мысленно нажал 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. (В вашем случае лучше просто умереть)

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. (Вау! Очередной навык, которым невозможно воспользоваться!)

Аватар.

Воплощения своей формы.

Сейчас у вас нет формы из-за чего данный навык невозможно использовать. (ХЕ-хе, когда-то всё будет возможно. Но ты умрешь прежде)

Бесполезный.

Ваше подземелье — самое бесполезное из всех. Вы не можете создавать существ, как другие подземелья. (Ведь никто не захочет служить тебе, впрочем, как и я)

Призыв.

Базовая способность всех подземелий. Позволяет призывать или создавать существ.

Из-за титула "бесполезный", данный навык использовать невозможно. (Фух, счастлива, что тебе его заблокировали)

Карта.

Базовый навык всех подземелий.

Карта, где показывается вся местность, которую вы посещали. На вашей территории показывает всё, что сейчас происходит в реальном времени. Есть режим 2д или 3д. (Ну тела нет, особо не походишь…)

Roguelike.

Уникальный навык.

Изменяет систему и даёт помощника. С каждой вашей смертью вы получаете на выбор усиление. С каждым открытием нового портала в мир, подземелье получает усиление. С каждым новым проходом «этажа» те существа, что это сделали получать случайное усиление. Данный навык можно будет использовать после прохождение вступительного курса. Обратитесь к персональному помощнику для полной информации. (Ой, а это я не видела, но не смей обращаться ко мне, лучше я умру, чем помогу тебе. Впрочем вступительный курс тебе не пройти)

— Что?! Какого ты не будешь помогать! В твоих же интересах помочь мне!

Только ответа не последовало, даже спустя десятки попыток и из-за этого я совсем опустил факт про свою смерть. Но мало того, что умер, так переродился худшим подземельем!

Странно, я зол и одновременно нет. Даже пофиг на тех охотников. Стоп, охотники… Если я подземелье, то выходит могу открыть врата. А значит вернуться на землю! Только зачем? Да, у меня там есть сестра, но если я человеком не мог с ней поговорить, то будучи подземельем тем более. И этот факт нисколько меня не огорчает. Или подожди… Если я стану достаточно высокопрочным подземельем, то появиться больше шансов, что ко мне зайдёт сестра. Но даже с этим, что я буду делать? Ладно, нужно для начала узнать как открыть врата и ответ не заставил себя ждать.

Вы действительно желаете открыть врата в подземелье?

Сейчас вам доступен мир: Аерон.

Опасность: смертельная.

Количество других подземелий в мире: 44.

Секунду! Какой ещё мир Аерон? Выходит есть и другие миры? Мне они не надо, дайте мою землю и всё! Земля! Земля! Земля! Приём, как слышно? Мне нужны врата на Землю и точка или дочка? А, что?

Ваш уровень подземелье не позволяет открыть врата в этом мире.

Доступные врата в миры: Аерон.

Ха. Но на что я надеялся… Остаётся повысить уровень подземелья, но как это сделать?

— Для повышения уровня подземелья надо убивать всех, кто войдёт в него. На текущий момент это единственный для вас вариант, — прозвучал приятный женский голос в голове созданных из лучших, которые я слышал при жизни. Как я это понял? Не знаю, но подсознательно понимал.

— Кто ты?! — от неожиданности меня передёрнуло, хоть и не было тела. Но ответа не последовало. Я даже подумал, что мне показалось, пока не задал ещё вопрос.

— Как мне убивать тех, кто войдёт в подземелье?

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

— Ты что-то вроде помощника? — а в ответ тишина, — Будем считать, что да, — ответил сам себе, чтоб как-то развеяться.

Хоть и произошло это всё внезапно, но теперь я более-менее разобрался. Кроме рогалика, но к нему вернусь потом.

Судя по названию мира, это будет точно не Земля, и пока я не открою врата, то не узнаю, что там. Только я пока не собираюсь это делать из-за смертельной опасности, что не входит в мои планы. Получается мне надо укрепить подземелье, но как мне его хотябы изменить его? Точнее сделать? Ведь попрежнему я ничего не вижу, кроме уведомлений.

— Для изменения подземелья перейдите в раздел «карта» и выберите пункт «редактирование», — раздался знакомый для меня уже голос.

— Спасибо — я уже думал, что уйдёт немало времени, прежде чем я пойму это. Хотя в текущем состоянии время для меня что-то абстрактное.

Перед редактированием подземелье я зашёл в «магазин». Ведь без нечего я и не отредактирую его.

Магазин недоступен из-за отсутствия направления подземелья.

— А? Какое ещё направление?!

— Направление подземелья – это путь, по которому развивается ваше подземелье. Для перехода в этот раздел, просто подумайте о нём.

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

Доступно очков направлений: 4.

Существа. (Недоступно)

Магия.

Защита.

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

Ловушки.

Защита.

Тайны.

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

— Получить новые и другие направления можно комбинировать 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, но перед этим появились предупреждение.

Внимание! После прохождение вступительного курса навык Roguelike заберёт все направление себе и переделает их под новую систему «Идум 2.0»

— И здесь Идум? Что это такое и новая версия…

Мне ещё будучи охотников не вызывала доверия система. Ведь откуда она появилась, зачем и что хочет? Сначала люди пытались найти ответ, но чем больше пытались, тем больше появлялись новых врат. Как итог — большинство забыли про это стараясь стать сильным или выжить. Но возможно уже на этой стороне поле битвы я смогу что-то да узнать. Ладно, вернёмся к направлениям. Но

Направления подземелья: Защита.

Данные направления «защита» : 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. 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 появлялся когда ей захочется и не всегда отвечал. Точнее отвечала она только на связанные вопросы с подземельем. И между голосом и словами в душках после уведомлений явно есть разница, как бы это сказать… Что-то вроде разных людей, но нет, сложно.

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

Открыв раздел "магазин" я действительно увидел "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. Только я не знал, что мне нужно и надо было узнать, что представляет собой те направления. А 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".

— Где мне посмотреть моё количество ОП?

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

ОП: 1000

Как я понял, здесь показывается все мои виды денег, а так как кроме ОП, у меня ничего нет, то и остальные виды денег не отображались. 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 любой мир. Отложив пока этот вопрос на потом я вернулся к магазину, где стал просматривать, что мне было доступно.

Как ОП были показаны в виде карты, так и здесь всё было в картах. Но вместо серого цвета по бокам карты, здесь были разные виды. Просматривая их, 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 короткую инструкцию применение. В обычной редкости был белый цвет, и видео на обложке было лучшего качества, что сбивало немного с толку. Неужели у легендарных будет ультра видео? Пока серые карты можно оценит только по степени шакалов…

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 вторженцям. В тайнах всё более, так сказать, тайное. Например…

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. В первом варианте, на карте отобразились стрелки по прохождению лабиринта. На втором, те самые стрелки, но они вели в ловушку.

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.

На видео чёрный силуэт нажал на кнопку и дверь возле неё открылась. На следующем фрагменты кнопка была привязана к шипам и после её нажатие они активировались.

Были и другие варианты в виде "тайн", а точнее головоломок. На подобие правильной комбинацию, чтоб что-то открылось или поместить сферы, или другой выбранный объект в разъём, 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,и только одноразово. А после применение ловушки, нужно было докуплять новые части. Пока они есть, система автоматически перезаряжает их, но как только они закончиться, тогда ловушка станет недееспособна. Отжимание денег двумя словами.

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 относиться 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.

Но когда я дошёл до тайной защиты, то сломал себе голову окончательно. И да, я помню, что её нет. Но в тоже время она была понятней?

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 находиться 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.

Вы можете выбрать только 1 вариант, за каждый другой стоимость увеличивается вдвое.

Остальное было не таким странным. Например 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 описанием 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 приятной неожиданностью это узнать, хоть и знакомая для меня функция кроме достижений.

— Раздел задания и достижения появятся сразу, как вы получите одно из них.

Ну ладно, тогда настало время обустраивать подземелье!

http://tl.rulate.ru/book/28937/1743761