

Глава 17 «Прошло 3 года?!»

Зеркало взгляда успешно установлено. Проекцию можно изменить только во время редактирования подземелья. Если предмет будет разрушен – он будет восстановлен на следующем этапе. При пробе снять зеркало существом/объектом – оно будет разрушено и восстановлено в следующей зоне.

Да, да, знаю, лучше бы так подробно про остальное говорили и что-то я слишком быстро выгорел. Прошло от силы минут десять? Или двадцать? Не суть, нужно выбрать следующий этап. Конечно, накопилось ещё ОП, но я понял, что ниже эпической редкости я могу ничего даже не рассматривать, ладно, редкой... Ведь с редкости ниже, враги попросту найдут очередной способ как всё решить самым лёгким способом. И если я и дальше смогу настолько быстро копить ОП, то и легендарная редкость не за горами. И лучше обо всём думать во время открытия врат, ведь кроме карточных навыков больше я сделать ничего и не смогу. Ну... если не считать нового предмета, который очень хочу проверить. Кстати про «проверить», прошлый мир был элитным и я должен был получить реликвию, но, как и всегда, всё оказалось не просто.

Реликвия станет доступна после открытия врат в следующий этап.

Я даже не знал, что за реликвия, но она была, даже в разделе появилась, вот только эффект создаётся во время открытия новых врат. И это стало ещё одной причиной быстрее открыть врата, что я пошёл делать, хотя правильнее сказать «подумал», тела ведь ещё нет.

А? Всего три пути? Выходит чем дальше к концу, то тем меньше ответвлений? О, а здесь событие, даже два, их я ещё не проверял, а третий путь в малый мир. Хм... Ну здесь думать не надо, только какое из событий бы выбрать? Слева или справа? На ум приходит правый путь, но так бы поступило большинство, поэтому пойду в левый.

Врата в «событие» открыто.

Неизвестный новый средний мир.

Навык «Случайность» становится активным.

Доступно колесо удачи.

Реликвия «объединение» активирована.

Вы первые врата, появившиеся в этом мире. Вы можете выбрать место открытие врат:

1)Отдаленно от городов в скрытном месте (вероятность обнаружения врат 1%)

2)В подземных диких туннелях (вероятность обнаружения врат 5%)

3)Вблизи города у горного уступа (вероятность обнаружения врат 95%)

4)Над одним из городов (вероятность обнаружения врат 100%)

При обнаружении врат вы дадите сигнал другим вратам про этот мир.

Что-то новенькое и «сигнал»? Выходит, своим открытием врат я могу определить судьбу мира или что-то в этом роде? И конечно, сейчас, разъяснение от системы я не получу! Ещё реликвия... Начну пожалуй с неё.

Реликвия «объединение»

Уровень: 1/3

Совмещает два шаблона в один. Можно применять один раз на каждом этаже врат. Совмещённые шаблоны совместить невозможно. Модификации при этом не совмещаются, а излишек будет возвращён в инвентарь.

Ч-чтоо? Это как выходит, если совместить коридор с лабиринтом... это же лютая комбинация будет! Или подождать, и совместить два легендарных шаблона? А работать сейчас оно будет?

«Совмещение» доступно только при редактировании подземелья.

Ну да, так и знал. В таком случае вернусь к миру. Если сразу выдать себя, то здесь появляться другие врата, а это повторение того, что было у меня на Земле, подобного я видеть я не хочу. Выберу что по-проще и гляну что из этого выйдет.

Врата успешно открыты. Идёт ускоренное время до «события». Прошло 24ч. Врата были не обнаружены. Выберите одно из следующего:

1)Остаться в мире ещё 3 дня (вероятность обнаружения врат 5%)

2)Закрыть врата

Стоп, стоп, стоп! Прошёл день?! Почему в обычные зоны с мирами это не добавить? Стало бы куда проще! Ладно, спокойно, Влад, это событие, а значит и правила другие. Но всё же обидно...

И странно это. Предлагают остаться ещё на три дня, что-то же должно быть в конце? Или же нет, и я могу накосячить? Я хоть и хочу не допустить повторения того, что было у меня в мире, но просто закрыть врата я не могу. Должно же что-то быть, и ещё разок или два ничего не случиться...

Прошло 3 дня. Врата были не обнаружены. Выберите одно из следующего:

1)Остаться в мире ещё 10 дней (вероятность обнаружения врат 10%)

2)Закрыть врата

Три дня за одну секунду... И теперь предлагают остаться ещё на десять дней, шанс, один к десяти не большой, что-то же должно быть, верно? Попробую ещё разок.

Прошло 10 дней. Врата были не обнаружены. Выберите одно из следующего:

1)Остаться в мире ещё 30 дней (вероятность обнаружения врат 20%)

2)Закрыть врата

Снова? Что-то меня это напрягает. Если так продолжу, то раскрою себя, может не сейчас, но точно раскрою из-за чего нужно обдумать дельнейшее решение. Также я упустил из виду момент «а что будет после моего обнаружения?». Закрыть врата в девяносто девять процентов я не смогу, скорее всего, нужно будет продержаться ещё день для их закрытия после моего обнаружения. Тогда и другие врата узнают про этот мир, а в отличие от меня — они выпустят существ, что приведёт к хаосу, как тогда на Земле. Так-то я ничего не знаю про этот мир и способы их защиты, возможно одних врат будет достаточно для полномасштабной катастрофы. И всему виной буду я, ведь мог бы закрыть врата, «НО», если не я раскрою мир, то это может сделать кто-то другой? У этого мира просто будет небольшая отсрочка или же большая? Вдруг за десять лет у них почти ничего не измениться и открытие врат сейчас или же через десять лет ничего не поменяет. Тогда появление врат сейчас может способствовать их росту, как стало на Земле, но если этот мир проиграет? Что с ним станет? До этого я не задумывался об этом, ведь врата были и до меня и будут после, а сейчас от моего решение зависит дальнейшее развитие этого мира. И как бы я не хотел допустить появление врат в этом мире — они уже здесь, как минимум я. Нет особой разницы, появятся они потом без меня или из-за меня. Но тридцать дней, вместе с прошлыми пройдёт сорок семь дней. Если сейчас проходит настолько быстро время, то сколько прошло после моей смерти? Я сначала думал, что после смерти я сразу стал владельцем подземелья, допустим даже через пару дней. Но что если прошло куда больше времени? Месяц? Год? Десять лет? Для меня сейчас это недели две или три? Но время оказывается можно было так просто перемотать, что если прошло куда больше? Может я узнаю если останусь тут дольше и неспроста мне предлагают эти выборы...

Прошло 30 дней. Врата были не обнаружены. Выберите одно из следующего:

1)Остаться в мире ещё 100 дней (вероятность обнаружения врат 40%)

2)Закрыть врата

Ч-что... Ещё сто дней?! Что дальше, тысяча дней? Но я не собираюсь отступать!

22 день. Замечена неизвестная энергия недалеко от врат.

1)Поглотить (вероятность обнаружения 33%)

2)Проигнорировать

И снова для меня прошло не больше секунды, когда я в мире уже шестьдесят девятый день, неужели я дошёл до чего-то? И неизвестная энергия? Я думал, система знает обо всём, выходит даже она не всемогуща. И раз неизвестная, то нужно брать, возможно, окажется чем-то полезным.

В процессе поглощение было замечено живое существо внутри неизвестной энергии.

1)Продолжить поглощение вместе со существом

2)Прервать поглощение

Существо? Живой человек или что-то наподобие зверя? Существо и есть причиной энергии или оно случайно туда попало? Что будет с ним, если я прерву поглощение? Было бы больше информации! И если прерву, то появиться все шансы на моё обнаружение. Надеюсь, с ним или нею всё обойдётся...

Поглощение завершено. Получено: 1 неизвестная энергия; существо «исс» (заблокирована).

Прошло 100 дней. Врата были не обнаружены. Дальнейшее продолжение невозможно из-за особенности открытие портала врат. Выберите одно из следующего:

1)Закрыть врата

2)Закрыть врата и оставить сигнал другим вратам

3)Закрыть врата и использовать 1 неизвестную энергию, чтоб закрыть портал, ведущий в этот мир.

4)Закрыть врата и использовать 1 неизвестную энергию, чтоб открыть портал для других врат.

Подождите! Особенности?!

Особенность открытия врат: когда вы открываете новый портал в мир – с последнего открытия до текущего, время ускоряется, чтобы прошло ровно пол года.

Получается уже прошло почти три года... Вот каким образом Арула стала сильнее? Ведь для неё прошло два года... А другие врата? У них та же схема? Ах, ну да, система отвечает через раз, как я мог забыть, сука! Три года! ПРОШЛО ТРИ ГОДА! И она должна была знать!

— Ведь так, недопомощница?! Скажи, ты знала про это?! Думаешь не отвечать? Хоро...

— Да. - Прозвучало у меня за спиной, и как бы я не хотел повернуться – то не мог.

— И ничего не сказала, почему?! И зачем прячешься за спиной?

— Скажи, ты и вправду хочешь узнать, что за тайна скрыта за «Идум»?

— Не смей переводить тему!

— Хорошо, всё же поговорим когда победишь в пари, но знай, «Идум» наш общий враг, а отметка в пол года, чтобы скрыть тебя от её глаз, ушло немало сил для твоего скрывания. Дам ещё совет, совмести комнату с боссом вместе с коридором ментальных ужасов. Скоро увидимся, пока.

— Нет! Стой! - Но за спиной уже никого не было. — Мразь же ты... Но хорошо, скоро увидимся, на твоих похоронах! И разве комнату босса можно совместить с шаблоном?! Ох, совсем забыл про выбор. Закрывать врата.

Этап 6 завершён. Повышен уровень подземелья. Рейтинг повышен. Уровень установленных шаблонов повысился. Получено 500 ОП. Выберите что-то одно:

1) Уровень подземелья +2

2) Уровень установленных шаблонов +1

На этот раз только два варианта? И оповещение изменилось, раньше оно было больше, но ладно. Нужно сделать выбор и лучше, чем уровень подземелья. - Нет, ведь с его повышением уровня - мой уровень также деблокируется.

Доступно развитие реликвий

Неожиданно, раньше о новых возможностях оповещение не приходило, тогда с него и начну. Только, как и в прошлый раз, я сделать ничего не мог, но узнал много нового. Например, каждая реликвия имеет три уровня, и для её повышения нужно найти дубликат реликвии или использовать очко эволюции, как его получить – оставалось для меня загадкой, даже не так, был один вариант в виде поглощения двух реликвий и получение одной эволюции. Только со второго уровня на третий нужно было две одинаковые реликвии второго уровня или три очка эволюции, что равноценно шести реликвиям.

Но был предел на реликвии в виде одной на каждый десятый уровень владельца и подземелья вместе. Заблокированные уровни также считались, и уже я мог использовать одновременно девять реликвий, но через один уровень подземелья или моего, мой предел на реликвии увеличится на один.

И было интересно, что изменится после эволюции данного направления? Больше разных реликвий станет доступно? Может предел увеличится или их максимальный уровень? А может, дадут одно очко эволюции? Но я решил отложить это на потом, когда у меня будет пять очков направлений. И так-то у меня было слишком много всего, что можно было бы улучшить. Уровень подземелья, врат, направления, сам рогалик, отдельно шаблоны, магия, а если взять в придачу копирование навыков на пятидесятом уровне и карточных навыков, то список и вовсе можно продолжать бесконечно.

Мне даже интересно, что у других врат? Они также имеют настолько обширный список возможностей, но тогда почему они все одинаковы?

Ну, если не брать в расчёт разных монстров. Хотя, если подумать, я бы и сам так сделал, добавив немного магии и ловушек. Кстати, про магию, у меня она есть, но я даже не удостоился посмотреть, что там, пожалуй, проверю.

Как и в шаблонах, можно было выбрать редкость, также сначала нужно оплатить ОП и только затем можно было её использовать, и был один забавный факт, я мог наполнять её маной. Выходит, что даже заклинание требующего пятисот маны я мог использовать где-то за несколько дней. Но вернуть её назад было невозможно. Оказалось, что магия могла быть полезна, даже с малым запасом маны. Ведь даже полностью заполнив необходимую ману – я мог отложить применение магии на потом, когда мне было удобно. И теперь я даже хотел бы что-то купить, и... постойте-ка, здесь две цены?

Каждую магию, оказалось, можно было купить для одного использования или навсегда, но цена в последнем варианте была как минимум в десять раз больше и это только для обычной магии. Необычная была уже минимум в двадцать раз дороже за одноразовое использование, редкая в тридцать, а эпическая в пятьдесят.

Хм... А легендарной магии в списке нет, её и вовсе нет, или пока недоступна мне? И так-то разблокировав пятидесятый уровень, я смогу купить одноразовую магию и просто её копировать. А ещё, в отличие от шаблонов, я мог купить магию необходимую прямо сейчас, но если она требует больше маны чем есть у меня, тогда это бессмысленно. Так-то для обычной нужно от десяти до ста маны, эффект прост, но полезен, даже простая иллюзия.

Иллюзия

Тип: магия

Редкость: обычная

Стоимость: 50/500 ОП

Стоимость активации: 10 МН

Вы создаёте образ чего-то, что видели, чем детальнее вы представите – тем реалистичнее выйдет иллюзия. Но любое касание/магия или другое воздействие моментально развеет иллюзию.

Её я и купил на постоянную основу. Поставлю в лабиринте, чтобы перекрыть правильный путь и, возможно, удастся всех запутать. Или даже с помощью неё привлечь внимание кого-то в сторону, а тогда сработает модификация лабиринта и он/она вернётся в начало. Всё же, магия не бесполезна, но это я её ещё не проверял. И так-то на Земле, врата никогда не использовали магию. Хотя нет, иногда существа примеряли её, а мы думали, что это был особенный монстр. Но зачем тогда было скрывать это? Или магию можно передать существу подземелья? Не думаю, тогда дать условно взрыв простому существу и послать его на охотников, те только подойдут, как произойдёт взрыв. Хотя, помню, такое было, одно сложное подземелье, где монстры после смерти взрывались. Немного другое, но всё же.

Но хорошо, вернёмся назад, недопомощница сказала совместить комнату босса с коридором, но стоит ли верить ей? И что из этого выйдет? Комната босса с эффектом коридора или же коридор с алтарём в нём? Я бы совместил лабиринт с коридором, идёшь себе по лабиринту, а в голове тревога, добавить ещё иллюзии и тогда никто бы не доходил до второй комнаты. Кроме того в коридор я не мог поставить модификации, что если после совмещения будет также? Тогда лабиринт потеряет своё преимущество, хотя и сейчас все, кому не лень, проходят его. А для комнаты с боссом мне это не страшно. Я ничего не потеряю, как и в случае совмещения коридора с пустотой. Или совместить комнату с головоломкой и лабиринт? Пока они будут решать две проблемы, то шум будет становиться только громче, пока они и вовсе не умрут. Но часто ворота закрываются до истечения времени и выйти никто им не мешает. Всё же коридор с лабиринтом или боссом лучшие решения. Только если модификации всё же пропадут... Ладно, доверюсь ей, посмотрим, можно ли ей верить...

Комната с боссом успешно совмещена с коридором ментальных ужасов. Редкость повышена. Создан новый тип босса:

Жертвенный коридор ментальных ужасов

Редкость: необычная

Уровень: 6/10

В отличие от прошлого варианта жертвы – сейчас «выбранному» нужно пройти через коридор, из которого никто никогда не возвращается. Альтернативный вариант – отдать ценный предмет до алтаря. За любой из исходов существо получит равноценную реликвию. Вы получите в 12 раз больше ОП, чем от смерти существа или пожертвованный предмет, а его уровень будет увеличен на 2. Вы не можете устанавливать здесь модификации/предметы.

Вау, неплохо, всё же довериться оказалось не ошибкой и модификации заблокировали, подобное я ожидал. И выглядит комната лучше прежнего. В отличие от прошлой просторной комнаты с алтарём и книгой – сейчас атмосфера была куда гнетущей.

Сама комната в форме коридора, конец которого скрыт во тьме, даже я не мог разглядеть, что находится дальше за ней, лишь чувствую, где она заканчивается. Но видимо это и подразумевается про «невозвращение». Перед крошечной тьмой стоит алтарь, небольшой,

куда можно было поставить предмет, а рядом с ним в воздухе на цепях висела книга, иногда пошатываясь в разные стороны, издавая скрипучий звук, что с ума недолго сойти. Так подумал бы я прежний, сейчас же оно было усладой для ушей. И теперь для жертвы, кто-то должен был войти во тьму. С одной стороны это проще, один может пожертвовать собой, чем, если бы другие его должны были убить. Но с другой стороны, не каждый сможет войти в неизвестность, что там, даже я бы не стал идти туда. Только уверен, что в следующем же мире появится существо, которое обожает темноту, и комната с боссом будет для него вторым домом.

Кстати про миры, пора бы уже открыть новые врата, в итоге пройдёт ещё полгода? Хотя нет, врата должны открыться не раньше и не позднее чем через полгода. Выходит, что, даже пробыв в мире сто восемьдесят два дня, то следующие врата будут через день. И если в мире я пробыл всего день, то следующие врата появятся через сто восемьдесят два дня. И как-то я спокойно отношусь к подобному, может из-за отсутствия тела? Или я отказываюсь верить, что это правда?

В любом случае я понял точно, что ответы получу, победив в пари, а для этого мне нужно идти дальше, даже если врата откроются раз в десять лет. И что-то не как не выйдет из «головы» слова помощницы... Что же за тайна стоит за Идум...

— Открыть врата...

<http://tl.rulate.ru/book/28937/1974948>