

*Внеочередная глава благодаря скромному спонсору. Огромная благодарность всем, кто поддерживает эту интересную книгу. Без вашей поддержки проект давно бы ушел в брошенные.

Год 164-й

Мы продолжали копать вглубь, и вскоре я обнаружил второй предел. Существовал предел того, насколько далеко под землей может простираться цепь корней и деревьев. На данный момент этот предел составлял около 500 миль. Я могу пройти максимум 500 миль вглубь, или вширь, или под землей, или как угодно, после чего мне нужно вернуться на поверхность.

Это означало, что можно проложить туннель до других континентов, если каждые 500 миль я буду совершать небольшое путешествие по поверхности. Возможно, сверхвысокое дерево, растущее глубоко под водой, или длинная лиана, пробивающаяся сквозь землю и тянущаяся до самой поверхности, вроде сверхдлинного ламинариевого леса?

Если на пути есть цепи островов, все равно можно делать "прыжки". В противном случае, это будет похоже на кита, всплывающего на поверхность, чтобы сделать вдох.

Странно, что деревьям нужна такая вещь. Возможно, это просто какое-то магическое мамбо-джамбо, чтобы справиться с такой лазейкой. А может, система просто решила, что мне нельзя копать так глубоко. Ха!

В глубинах мы вскоре нашли еще больше давно забытых городов. Маргмарийские гномы были не первыми, и кости дракона тоже были не такой уж редкостью. Похоже, было время, когда драконы были чрезвычайно распространены, хотя большинство этих костей были гораздо меньше. Их магия ослабла с течением веков.

Печально.

Я предположил, что древние цивилизации также решили использовать лей линии как природный источник энергии, поэтому следование по лей линиям под землей привело к нескольким другим интересным местам.

Мы обнаружили в глубине большое сооружение, похожее на гробницу, заполненное давно умершими трупами, тела которых полностью разложились. Фактически, кости распадались при соприкосновении, и они оставили после себя несколько магических книг и предметов, магия которых также угасла.

В этот момент я почувствовал разрыв. Я мог либо обратиться к широкой толпе магов с нужными навыками "сохранения" и "льда", чтобы сохранить или заморозить эти предметы, и таким образом открыть эти древние места широкому миру, либо использовать собственных магов валторн, которые больше ориентированы на бой.

Были также стратегические вопросы, которые показали бы, насколько глубоко я смогу копать... В конце концов, я решил использовать валторн, но оснащенных магическими артефактами, замедляющими разложение. Продолжая копать и следуя за лей линиями, мы обнаружили, что в большинстве из них есть старые гробницы и древние небольшие города.

Большинство из них имели ту или иную степень магической защиты, а некоторые выглядели так, будто грязь затопила весь город. Было много работы, пытаясь раскопать такие огромные города, и прошло так много времени, что структуры, из которых состояли стены, и сама грязь стали почти неразличимы.

- Эти древние места удивительны, и они говорят о богах, которые давно забыты, - несколько аналитиков из валторн пришли в подземный город. Алька тоже, как мой главный исследователь. Это была одна из вдохновляющих поездок. Они должны были быть оснащены целым набором артефактов, чтобы просто переносить давление, естественную жару и отсутствие пригодного для дыхания воздуха.

Даже среди различных рас, которые называют Центральный континент своим домом, немногие приспособлены к подземной жизни. Древолюды страдали от прогулок в глубине гораздо больше других, их тела, казалось, не выносили длительного пребывания под землей. Некоторые группы ящероловцов гораздо больше любили подземную жизнь, но только до определенного уровня. Дальше жара становится невыносимой. Гномы, верные своему наследию шахтеров и землекопов, работали лучше всех, но даже им требовались артефакты.

Линза оставалась на своем пьедестале. Я взял ее на время, чтобы изучить, и с тех пор вернул обратно. Я все еще не мог понять, как она сделана.

Одна из мыслей, которой поделились с валторнами, заключалась в использовании этого места в качестве укрытия. Правда, функционально они были похоронены заживо, но этот древний город - идеальный бункер для апокалипсиса. Тот факт, что он устоял, несмотря на зоны, был достаточным доказательством его успеха в качестве бункера.

- Это повторение старой идеи Эона о канализационном бункере, не так ли? - усмехнулся один из старших валторн. История Новой Фрике не была полностью утеряна.

- Да, но это помещение значительно больше и использует независимый от Эона источник энергии.

Там были свои нюансы, и друиды, совершившие путешествие вниз, вскоре захотели посадить широкий спектр грибов, генерирующих свет, а также некоторые растения, которые могли бы выжить при косвенном свете от грибов. Я думаю, что главная проблема заключается в комфорте. Идея жить под землей ужасна, и только гномы и некоторые подвиды ящеролюдей могут рассматривать её в течение сколько-нибудь приличного периода времени.

Кентавры и древолуды ненавидят это со страстью, и я думаю, что, возможно, именно поэтому они первыми вымрут. Или, может быть, боги просто заселят ими мир, основываясь на каком-то расовом шаблоне.

Также по поводу лей линий и подземелья, я сделал сильно заглубленное подземелье в районе с несколькими лей линиями, и каким-то образом это было мое первое подземелье 120-го уровня. Это была простая предпосылка. Лей линии мощнее под землей, отчасти потому, что энергия концентрируется.

Поскольку это место так далеко спрятано под землей, я решил, что это эксклюзивное подземелье валторн. Не то чтобы кто-то еще мог бросить ему вызов.

На самом деле, сейчас только у Лумуфа и Эдны есть шанс выжить в битве с монстрами этого подземелья. К счастью, подземелье не собиралось выходить из себя, иначе мне пришлось бы иметь дело с монстрами 120-го уровня.

Их первой реакцией при виде подземелья 120-го уровня было что-то вроде "какого хрена".

Но это был лучший способ поднятия уровня, поэтому, из чистого интереса к фармингу

подземелья 120-го уровня, началось первое воссоздание подземной точки сохранения перед подземельем. Для создания этого мини-города был выбран большой контингент валторн со всеми типами навыков, включая навыки поддержки и ремесла.

Я даже создал несколько дополнительных искусственных разумов, чтобы следить за управлением городом.

Дело в том, что когда высокопоставленных особ не замечают в течение долгого времени, это обычно подпитывает слухи о смерти. Так началось первое исчезновение Эдны, Лумуфа и многих других высокопоставленных валторн. Они разбивали лагерь внизу, прямо за пределами подземелья, и вступали в бой с монстрами подземелья.

Подслушивание разговоров агентов иностранных разведок было частью моего развлечения.

- Леди Эдна исчезла?

- Никто не видел её уже несколько месяцев!

- Не только она. Исчезла большая группа лучших воинов!

Они сражались изо всех сил, и даже 80-е и 90-е уровни быстро прокачались, столкнувшись с монстрами 120-го уровня. И они даже не сражались с боссом или минибоссами.

- Она не появлялась на своей домашней позиции в шести портах уже несколько месяцев!

Валторны назначили новых людей на все их места.

- Но они не числятся мертвыми.

Другие храмы хотели бы иметь представление о моей боевой силе, поэтому они следят за этими людьми. Я думал убить их совсем, но лучше убаюкать их чувством самоуспокоенности. Я также заметил, что узнаю гораздо больше о других храмовниках, когда они живы, и они делятся информацией с другими коллегами-агентами.

Поэтому я оставляю их в живых. Только когда они пытались сделать что-то неприемлемое, с ними происходили досадные совпадения и несчастные случаи.

Я представляю, что разведка устроена как венерианская мухоловка. Позволяешь им подойти слишком близко - и бац! Мертвые жуки.

В то же время несколько моих искусственных разумов сортировали данные по степени риска. Я был готов позволить агентам иностранных разведок получить определенную информацию, в конце концов, как и ядерные бомбы, если другие страны узнают, что у меня есть такое ядерное оружие, это само по себе сдерживающий фактор.

- Какие у вас новости? - Кей спросила Лозанну о войне на северных островах. Она беспокоилась за двух своих друзей, этих двух ублюдков, которые даже не пришли и не помогли ей.

Лозанна пожала плечами. - У них все в порядке. Короля Демонов здесь пока нет, только обычные мобы. Эльфийка уже привыкла к жаргону Кей и даже использовала некоторые из её терминов.

Кей кивнула. - Ах да. Верно. Они не проиграют обычным мобам... верно? - я все еще не понимаю, почему она беспокоится. Герои с их абсурдными показателями не проиграют обычным демонам. - Каких демонов они встретили?

- Кажется, какой-то вид червей. В дополнение к обычным гончим.

- Червь?

- Да. Демон-червь. Большие жирные уродливые слизни с рогами и шипами. Атакуют, плюясь какими-то кислотами, или таранит. Двигается невероятно быстро для такой уродливой твари, - у Лозанны были рисунки, которыми поделились наши агенты на других континентах - опять же, часть взаимной торговли лошадьми.

Кей смотрела на рисунки с отвращением. - Будь у меня силы, я бы сожгла их огнем и взорвала. Воистину порождение ада.

Лозанна улыбнулась. - Действительно, но копыта и шипы неплохо работают против них. Их внутренние части кажутся довольно мягкими. Интересно, всплывают ли они, как черви, когда их протыкаешь?

- Фу. Спасибо, что подбросила мне этот образ.

- Или, может быть, они будут просто истекать демоническим соком.

- Фуу, опять.

Лозанна улыбнулась, и они начали свой обычный спарринг. Кей было намного легче победить, так как она была просто кристаллическим големом без сверхсильных способностей и статистики. Тогда она набрала много уровней, и сейчас у нее 75-й уровень кристаллического голема. Она сформировала команду с Астией и Лозанной, чтобы ходить в подземелья, и они в основном ходили в подземелья 60-70 уровня.

По статистике, собранной умом, большинство авантюристов достигают 40-50 уровня, и лишь небольшое меньшинство - 80 уровня. При регулярном прохождении подземелий без каких-либо способностей, повышающих опыт, для достижения 80-го уровня требуется от 7 до 10 лет. С помощью усиления опыта или способностей различных лидеров можно сократить это время более чем наполовину. Самый быстрый прирост уровня, который у меня есть на данный момент, - это 3 года до 80-го уровня, без всяких семян опыта или моего дара 60-го уровня.

Это, конечно, потребовало огромной самоотдачи. Достичь 80-го уровня за 3 года означало каждые 2-3 дня проходить подземелье соответствующего уровня сложности и иметь соответствующий класс.

Есть короли, которые обладают способностями, улучшающими прирост уровня, в конце концов, лидеры славятся своей пассивной способностью повышать силу окружающих, и они тоже могут дарить подарки. Но, как правило, пассивная способность сильна лишь настолько, насколько силен сам король.

В любом случае, Стелла/Астия также получила одного из моих фамильяров. Я надеялся со временем собрать её класс [Мага пустоты], чтобы иметь возможность производить их больше. Её способности были на удивление обычными, если бы не титул [Пустоты]. В некотором смысле, маг [пустоты] - это просто маг [яда] с некоторыми дополнительными действиями и эффектами. В конце концов, способности [пустоты] обычно оставляют "пятно", которое со временем наносит урон. Функционально это способность типа яда.

Она была расстроена тем, что её попытки телепортироваться на луну не принесли никакого прогресса, поэтому погружение в подземелье было направлено на получение уровней и создание лучшего снаряжения. Кроме того, предметы пустоты было очень сложно создавать из-за их бурной реакции на все, что связано с маной.

Как бы то ни было, Северные острова действительно показали относительно хорошие результаты. Предыдущая волна негатива и сравнение работы храмов с Центральным континентом подтолкнули высшее руководство храмов к тому, чтобы их считали выполняющими свои обязанности, поэтому 4 храма собрали свои силы, чтобы помочь подавить вторжение демонов, а двум оставшимся героям пришлось выйти из своих дворцов и начать истреблять демонов.

Хорошее изменение, по сравнению с их прежней нескоординированной реакцией.

Конечно, они все еще медлили, у них не было преимущества единого объединяющего дерева с континентальным обзором, поэтому смертей было много, но, по крайней мере, видно, что храмы и герои стараются.

Наши агенты рассказали нам, что Северным островам крупно повезло, их силы успели активироваться вовремя, а люди были хорошо вооружены. У них также были группы авантюристов и воинов, которые могли справиться с этими червями.

Демоны тоже облажались. Они решили вторгнуться на холодные северные острова, где эффективность их червей несколько снижена.

Тем не менее, мне интересно, каким будет червеподобный Король Демонов? Будет ли он похож на какого-нибудь массивного песчаного червя, типа того, что был в Дюне? Только Снежный червь? Или, может быть, гидра? Это было бы довольно скучно.

Год 165-й

Еще один год без короля демонов. Война на Северных островах продолжалась, и разломов становилось все больше. Я знал это, потому что мои магические сенсоры были очень заняты, присутствие разломов было постоянным.

Герои и защитники оставались на высоте, хотя интенсивность и количество разломов увеличились. Больше червей, и более крупные варианты червей. У чемпионов и ходоков этого эпизода демонических вторжений были массы гигантских червей размером с несколько зданий, которые при уничтожении взрывались на более мелких червей. Это было ужасно, но даже несмотря на это, герои продолжали сражаться.

Солдаты, которые никогда не испытывали никаких чувств к таким извивающимся, ковыляющим существам, выходили из сражений, ненавидя червей до глубины души. Они продолжали делиться на все более мелкие части, но, к счастью, самые маленькие из этих демонических червей все еще были размером с собаку.

Черви. Мне стало интересно, как я буду с ними бороться. Нет. Я бы просто разбомбил их до смерти всеми своими магическими бомбами. Зачем использовать корневые удары, если сработает бомба?

Оказалось, что эти демоны были невероятно устойчивы к магии, а физический урон был их общей слабостью. Они выживали после пожаров, утопления и большинства магических атак...

Приспособляемость этих демонов была просто поразительной. Где они нашли таких антимagicеских червей?

- Какова наша стратегия, если демоническое вторжение придет к нашим берегам? - как и в любой прилично компетентной военной силе, в головах генералов всегда происходит множество симуляций.

- Мы создадим массивную стену из копий.

- Это сработает для мелких демонов. А как насчет демонов размером со здание?

- Копья побольше?

У друидов, очевидно, было более простое предложение. Раздавить их камнями. Интересно, сработает ли это, ведь черви могут прорыть тоннель в земле. И вообще, выдержат ли мои собственные корневые сети, если они нападут на землю? Это были... хорошие вопросы. Я вспомнил свои прежние дни, когда мы столкнулись с гигантским демоном-сороконожкой, являются ли эти демоны похожим вариантом? Однако тогда гигантский демон-сороконожка был невероятно устойчив к физическим повреждениям.

Возможно... шрапнельное оружие? Бомбы, стреляющие крошечными копьевидными снарядами? Или моих корневых полей будет достаточно, чтобы отпугнуть этих демонов?

Эдна набрала несколько уровней и достигла 145-го уровня. Лумуф тоже, как [Патрийский исследователь], сейчас был примерно 138-го уровня, и его целительские способности были весьма впечатляющими. Он тоже получил [Суд Дейтри], но не с какими-то унаследованными навыками. Возможно, если он падет, эта "должность" в Суде впитает его навыки.

У них... все получалось, и сражаться с монстрами подземелья 120-го уровня оказалось гораздо сложнее, чем все думали.

Подземный город за пределами подземелья 120-го уровня вырос примерно до 1000 человек, все валторны. К секретной базе можно было добраться через сеть корневых туннелей.

Лумуф часто читал проповеди в небольшом подземном храме, его благословения были невероятно мощными для его уровня. Я до сих пор не понимаю, как благословения [жрецов] могут складываться с моими собственными. То есть, по логике, если жрец получает силу от бога, благословения бога должны автоматически превосходить благословения жреца. Но тот факт, что они складываются, подразумевает, что это системная механика.

В любом случае, мы будем этим злоупотреблять, раз уж это так работает.

Через некоторое время они рекомендовали несколько человек для "возвышения", чтобы

разблокировать их предел уровня. Еще 5 человек, смесь рейнджеров, друидов и рыцарей.

Мир на поверхности по-прежнему не знал о существовании подземелья, и слухи о смерти моего высшего руководства продолжали распространяться. Хорошо, что, похоже, мое доверие к дворянам в вопросе сохранения тайны было не совсем безосновательным. Большинство из них держали язык за зубами о моей способности создавать подземелья, и тот факт, что у меня есть суперподземелье, спрятанное под землей, тоже был конфиденциальным делом, известным только старшим валторнам.

Но подозрения есть.

Есть классы, такие как [маги земли] и другие подобные типы, которые особенно чувствительны к подземным туннелям, и были подозрения. Во многих королевствах есть люди, обладающие навыками обнаружения земли, просто потому, что мой рейд по туннелям в Шесть Портов несколько десятилетий назад был стратегией, обсуждаемой до сих пор.

Черт возьми, даже храмовники должны были разрабатывать планы с учетом возможности внезапных набегов, а это означало, что они никогда не могли полностью выделить армию для вторжения. Любые силы должны быть разделены для защиты тыла, иначе они оставляют себя открытыми для повторения катастрофы в туннеле. Может быть, именно поэтому они не считали, что еще один крестовый поход имеет смысл? По крайней мере, не без героев.

У Эдны, приближающейся к первому уровню божественности, уровню 150, было много вопросов о том, что произойдет, и, честно говоря, я тоже не был уверен. Будет ли её опыт таким же? Конечно, у гуманоидов с классами должны быть какие-то тонкие различия?