

Глава 5 – Финальные штрихи

Алиса призадумалась и сказала: «Наше подземелье ещё недостаточно сильно для книг навыков класса С. Но всё равно, это хорошая идея, ведь так люди узнают, что в нашем подземелье есть редкие книги навыков.» Она перевела дух и продолжила: «О, я кое-что вспомнила. Есть специальные правила, которые гласят, что как только подземелье появляется и создаёт свой первый предмет, то он показывает специализацию этого подземелья. Этот предмет, обычно, отдаётся первой группе людей, очистивших подземелье, что не так уж и сложно. Короче, этот предмет отдаётся в награду первому встречному и это помогает подземелью стать известнее!»

«Я могу в любое время создать ещё больше таких книг, это же пара пустяков.» - ответил Мудрец.

«Нет-нет-нет, Мудрец, всё не так, как вы думаете. Вы должны соблюдать баланс между наградой и опасностями в вашем подземелье. Если вы будете слишком сильно облегчать добычу награды, то вы будете быстро уставать из-за большого расхода маны на пересоздание вещей. Также это привлечёт слишком много жадных людей в ваше подземелье, что наверняка приведёт к вашему уничтожению. Конечно же, слишком сложное подземелье без хорошей награды вообще не будет привлекать людей.»

«Но я же могу очень быстро собирать ману. Разве не лучше для меня будет воспользоваться этим и привлекать больше людей, чтобы я мог быстрее повышать свой уровень?» - спросил Мудрец.

«Мудрец, если вы будете так делать, то это привлечёт слишком много внимания. Книги навыков очень редки в подземельях. Если вы будете создавать их слишком часто, то сюда наверняка придут люди, желающие воспользоваться вами в своих личных целях. Одной из причин, почему люди не захватывают подземелья под свой контроль, является то, что подземелью нужно очень много времени на собирание достаточного количества маны для высокоуровневого предмета. К тому времени, когда подземелье сможет создать высокоуровневый предмет, оно будет слишком сильно, чтобы нападать на него. Вы же очень слабы и можете быстро создавать книги навыков, что делает вас идеальной целью для атак.» - объяснила Алиса.

«Меня могут взять под контроль!» - удивился такому сюрпризу Мудрец.

«Да, но не слишком волнуйтесь насчёт этого. Процесс очень сложный и трудный, поэтому требует множество магов не менее класса А.» - быстро ответила Алиса, «И это также очень опасно и вряд ли стоит своего риска. Вам не о чем беспокоиться.»

Запомнив это, Мудрец успокоился и вернулся к своим первоначальным проблемам – обучению монстров заклинаниям. Так как пока что создаваемые им монстры были слишком слабы для заклинаний высокого уровня, ему нужно сначала оценить их возможности.

Весь оставшийся день Мудрец испробовал различные техники культивации, с разными стоимостями маны. Начиная со слабых заклинаний уровня ядра, он спускался всё ниже и ниже, пока наконец его заклинания базового уровня не заработали. Наконец, он нашёл слабое заклинание базового уровня, Медвежье Дыхание, которое его гоблины и кобольды всё же могли изучить. Честно говоря, заклинания базового уровня не могут даже считаться заклинаниями, ведь его монстры могли достигнуть лишь базового 10 уровня. Большинство считают настоящими заклинаниями те, которые открываются лишь на уровне ядра, когда вы уже подготовите к ним своё тело.

«Наверное, я и правда слишком спешил. Как я мог забыть, что самое главное в культивации – это заложить для них прочную основу. Без крепкого фундамента эти монстры вообще не смогут заклинять. Нужно начать с основ. Они уж точно не гении, которых готовили лучшие секты в мире. К счастью, маны в подземелье довольно много и её количества хватит на маленькую секту. Как говорила Алиса, когда я построю больше этажей, то на самых нижних маны будет ещё больше, что поможет моим монстрам изучать более совершенные заклятия.» - подумал Мудрец.

Поскольку заклинания, которые изучали монстры стоили всего 50 маны, Мудрецу не составляло труда создавать новые книги навыков. Всего через полдня все его монстры изучили заклинание Медвежьего Дыхания.

Следующие 5 дней мудрец продолжал расширять своё подземелье и, наконец, закончил первый этаж. В результате, у него были 10 комнат, соединённые коридорами между собой и комнатой с боссом. Первые две комнаты были прямыми в конце которых была развилка, ведущая в две части подземелья. В каждой части было по 4 комнаты, которые люди должны были пройти, прежде чем попасть к боссу.

Постройка подземелья не требовала у Мудреца много усилий, поэтому он сосредоточил своё внимание на тренировке монстров. Хотя они не так уж и много могли, но гоблины и кобольды всё равно показывали свои первые результаты. Раньше они были известны, как самые слабые из существ, но теперь заклинания дыхания на много усилили их возможности. Гоблины стали быстрее и немного сильнее. С такими темпами, гоблины и кобольды могли достигнуть первого базового уровня всего за 1 месяц. Но наиболее заметно стало улучшение из стиля боя, потому что после нужной подготовки они могли нормально сражаться, а не просто размахивать оружием. Конечно, они были слабее любого искателя приключений, но всё равно, они стали сильнее, чем раньше.

Алиса была просто в восторге, узнав, что подземелье было почти готово к соединению с поверхностью. Она летела и кричала: «Мы почти закончили с обустройством подземелья! Остались финальные штрихи, и мы готовы!»

«Штрихи?» - смутился Мудрец. Разве подземелье не готово прямо сейчас? Разве ему не нужно только расставить монстров по своим местам? Задумавшись на секунду, Мудрец создал сундук и положил в него книгу навыков класса С.

«Нет, этого мало! Вы не можете просто положить высокую награду в самом конце. Вам нужно разложить более слабые вещи по всему подземелью и дать монстрам что-нибудь, что они смогут выбросить после себя, чтобы даже если группа не дойдёт до последней комнаты, они всё равно будут награждены за свои заслуги.» - возмущённо сказала Алиса.

«Ох, точно!» - смутился мудрец. Он так увлёкся обучению заклинаниям своих монстров, что забыл обо всём остальном. Он быстро последовал совету Алисы и раскидал вещи по всему подземелью, и даже раздал немного своим монстрам, коих уже было 40 гоблинов и 10 кобольдов. Он хотел было призвать ещё больше, но Алиса заявила, что для только что появившегося подземелья это и так много.

«Теперь, когда все вещи разложены, нам нужно украсить наше подземелье и мы готовы!» - резюмировала Алиса.

«Украсить подземелье?» - это весьма смутило Мудреца.

«Помните, я говорила вам, что вы можете сменить обстановку в подземелье и добавлять

различных животных, позволяя им здесь жить и развиваться. Множество разных сред обитания будут производить ресурсы, привлекая ещё больше людей. Чаще всего первые этажи в подземельях остаются в виде пещер, потому что они на тот момент не имеют достаточно маны. Добавьте немного летучих мышей, крыс, пауков и прочих пещерных вещей!» - объяснила Алиса.

Мудрец снова вызвал список интерьера и как только оно появилось, он быстро начал искать что-то, напоминающее о его прошлой жизни, пока вспышка убийственно яркого цвета вновь не промелькнула перед ним, изменяя список. На этот раз Мудрец подготовился к этому. Он верил, что его сила в подземелье зависит от его знаний, потому что они не подчинялись законам этого мира. К сожалению, никто не мог подтвердить его догадки, потому что это был его личный секрет.

Его внимание привлекло то, что он мог вызывать демоническую обстановку, растения и животных, и подумав немного, Мудрец решил, что именно поэтому он мог вызывать Церберов. Учитывая его происхождение, весьма вероятно, что эти противоречия вызваны тем, что законы этого мира на него не действуют.

Мудрец был опечален невозможностью вызова растений из своего мира. Теперь будет гораздо труднее добыть материал на создание таблетки для излечения души.

«Я бы мог сопротивляться переменам, навязываемые мне законами, увеличив свой уровень или найдя что-то в этом мире, что будет заменять мне нужную вещь из моего мира. В конце концов, Алиса сказала, что и в этом мире есть призраки и духи.» - тихо думал Мудрец.

В очередной раз следуя инструкциям Алисы, Мудрец начал добавлять несколько финальных штрихов в своё подземелье. Посадил траву в разные комнаты, добавив туда разных пещерных животных: крыс, летучих мышей, пауков и змей. Мудрец решил, что один путь к комнате с боссом будет основан на сражениях, а другой на ловушках. Один путь принудит к сражениям с группами монстров, увеличившихся с каждой комнатой, а другой путь заставит избегать ловушек и засад маленьких групп монстров. На каждом пути росла лечебная трава. На пути с монстрами росла такая, которая позволяет создать антитоксы, а на пути с ловушками - создать лекарство против паралича.

После того, как Алиса закончила осматривать подземелье, она вернулась к Мудрецу и радостно сказала: «Отлично, кажется, всё подземелье почти готово. Всё, что теперь нужно, так это создать босса и построить вход. Я бы посоветовала посадить побольше лечебной травы в комнату с боссом. Она очень ценна и послужит хорошей наградой для тех, кто дошёл до туда. Кроме того, она увеличивает плотность маны в той комнате, что будет весьма полезным для вашего босса подземелья!»

«Босс Подземелья? Финальный защитник сундука с наградой?» - Мудрец посмотрел на сундучок, содержащий книгу навыков класса С. «Может, мне просто оставить здесь группу своих монстров?»

«Ну, вы можете так сделать, но это вряд ли будет представлять сложность для людей. В качестве подземелья, вы можете сделать одного из своих монстров - боссом. Он эволюционирует в свою высшую форму, что сделает его сильнее, чем раньше. Когда у вас будет больше этажей, вы сможете создать больше боссов и чем ниже располагается босс, тем сильнее он эволюционирует, в отличие от боссов на верхних этажах.» - ответила Алиса.

«Да? Я могу эволюционировать одного из них? Сейчас? Почему ты об этом раньше не

сказала?» - эти новости буквально шокировали Мудреца. Раньше он сильно беспокоился, что его монстры были слишком слабы для заклинаний, а он был слишком слаб для того, чтобы сделать их сильней. Но оказалось, что всё это время он мог просто эволюционировать одного из них.

«Ну... потому что так было раньше...» Алиса осознала свою ошибку и ей было очень стыдно. После того, как она увидела, каких высот достигает Мудрец в постройке подземелья, она совсем забыла, что он совершенно не знает, как нужно быть подземельем.

«Ладно, забудь. Но сначала скажи, как же мне сделать моего босса подземелья?» - спросил Мудрец.

«Это довольно просто, сосредоточьтесь на одном из них и представьте, что вы делаете его боссом 1 этажа. Вы можете в любой момент поменять босса, если у вас достаточно маны, но не советую делать это слишком часто.» - ответила Алиса.

«Почему же?»

«Боссы отличаются от обычных монстров. Когда обычного монстра убьют, вы создадите другого на замену, но с боссами так не получится. Когда босс погибает, его душа сохраняется, и вы можете пересоздать его тело с помощью маны. Босс сохраняет всё. Чем дольше он является боссом в подземелье, тем он становится сильнее и имеет больше боевого опыта.» - медленно объяснила Алиса.

Мудрец задумался и решил сделать кобольда новым боссом подземелья, так как всё ещё надеялся увидеть силу драконов внутри кобольдов. Он сосредоточился на одном из них и захотел сделать того сильнее, чем остальные и назвать первым боссом подземелья. Мана вылетела из его тела и сплелась вокруг кобольда, изменяя его. Фигура медленно выросла до двух метров в высоту. Получившийся монстр стал Кобольдом Лордом и выглядел куда сильнее обычных кобольдов.

«Кобольд Лорд!» - крикнула Алиса, «Ну, вы опять меня удивили Мудрец, хотя, зная вас, мне уже давно пора перестать удивляться.»

«Что же в нём такого удивительного?» - спросил Мудрец и просканировал нового босса подземелья.

«Ну, обычно первый босс в недавно появившемся подземелье будет лишь улучшенной версией обычного монстра, но вам удалось создать не Элитного Кобольда, а Кобольда Лорда.» - объяснила Алиса.

«Понятно...» - почти искренно ответил Мудрец, осматривая Кобольда Лорда. После тщательного изучения Мудрец всё ещё был разочарован. Хотя Кобольд Лорд и был гораздо сильнее обычного кобольда, но лишь в физическом плане. У Кобольда Лорда были некоторые зачатки таланта к магии, но лишь на уровне самых худших людских талантов. Но всё равно их было больше, чем у тех, с кем он работал раньше.

Мудрец быстро сделал заклинание уровня Адептов и отдал его новому Кобольду Лорду. Кобольд провёл рукой по книге, после чего та превратилась в красный луч света, вошедший в тело Лорда. Таким образом он изучил заклинание Чешуйчатых Доспехов. Это распространённое заклятие было у низкоуровневых духов рептилий. Это заклятие укрепляло чешую, увеличивая защиту и очищая их кровь. Пройдёт ещё много времени, но когда-нибудь этот Кобольд Лорд сможет доказать, что их вид действительно содержит драконью кровь.

Закончив, Мудрец разместил по комнатам своих монстров. Ещё через 2 дня он окончательно убедился, что всё готово и теперь можно открывать убежище для исследователей и любителей приключений. Однажды, он даже создал слизняков, которые его немного заинтересовали. Алиса предложила ему разместить их в ямах-ловушках, просто для разнообразия живности в подземелье. Они были довольно дешёвы для создания, так что он не возражал и создал несколько групп слизней, разбросав их по всему подземелью. Однако, Алиса убеждала его, что они являются весьма разносторонними существами, эволюционирующие во множество различных форм.

Мудрец держал одного слизняка в своей секретной комнате для изучения, и почему то, при его разглядывании, на душе у Мудреца становилось гораздо спокойнее.

Наконец, спустя 3 дня после создания Кобольда Лорда, Алиса радостно прокричала: «Мы готовы открыться!»

<http://tl.rulate.ru/book/402/7722>