

- Он действительно не реагирует... - пробормотал про себя Роланд, глядя в проделанное им отверстие в стене. На другом конце он увидел пылающий череп, который смотрел в его сторону. Вскоре это скелетное чудовище отвернулось, словно не замечая смотрящего на него человека, а затем скрылось за углом.

Он остался на месте, глядя на тени вдалеке. Это было не единственное чудовище, бродившее в этом месте. С этого направления доносились другие различные звуки, и он даже увидел еще одного скелетного врага, который считался гораздо более опасным, чем даже чемпион.

Инфернальный лич ур. 156

Хотя скелет-чемпион был непростым противником, его магические аналоги доставляли гораздо больше хлопот. Они могли без конца призывать множество скелетов низшего уровня, чтобы те помогали им в битве. Затем, пока их небольшой батальон скелетов отвлекал врагов, они из безопасного места бросали в них разрушающие заклинания.

'Этот тоже не отреагировал, теперь я уверен...'

Монстры типа нежити считались в основном просто оживленными магией трупами, которые воспринимали мир по-другому. Они были весьма чувствительны к жизни и магической энергии. Если что-то вроде лича не могло увидеть его, когда он стоял здесь, то оставалось только одно объяснение, что это такое.

'Вход в другое отдельное подземелье'.

Это было редкое явление, когда два отдельных подземелья с собственными ядрами сталкивались друг с другом. Во время учебы Роланд наткнулся на книгу, в которой

описывалось несколько подобных случаев.

Это подтверждало теорию о том, что подземелья были разделены на зоны, через которые монстры внутри не могли пройти. Как и в этой ситуации, когда монстр игнорировал человека на другой стороне, даже когда на него прямо смотрели.

Отсутствие коридора на карте можно объяснить тем, что два подземелья взаимодействуют друг с другом. Он предположил, что два подпространства столкнулись друг с другом, что могло привести к ошибке его устройств обнаружения.

То, что видел монстр, не было отверстием в стене, это была просто стена. Скелет и лич не могли видеть дальше границы своего собственного подземелья. Если бы Роланд не двинулся через дыру, они бы не отреагировали. Он подумал о том, чтобы бросить в монстра камень для еще одной проверки, но отказался от этой мысли, так как не хотел лишний раз испытывать судьбу.

Небольшое отверстие, которое он проделал, через некоторое время затянется обратно. В подземельях, похоже, были заранее запрограммированные места, и со временем они восстанавливали разрушенные стены. Именно поэтому их добыча была таким прибыльным делом. Сложнее всего было найти такую комнату, где были бы открыты сокровища.

- Я не уверен, самый ли я везучий человек на свете или самый невезучий... - вздохнул Роланд, отходя от обнаруженного им входа в подземелье. Его дроны были снова за работой и бурили землю, так как даже с этим открытием он все еще намеревался придерживаться старого плана. Было слишком много переменных, чтобы просто войти в новое подземелье, к тому же два монстра, которых он там увидел, были гораздо опаснее, чем одинокий босс, с которым он столкнулся раньше.

Хотя он мог получить огромную прибыль от этого открытия, оно могло погубить его, если не те люди узнают об этом месте. Комната, наполненная драгоценными металлами, уже была большим риском, но теперь он нашел вход в подземелье более высокого ранга.

Если бы он решил продать эту информацию гильдии авантюристов или гильдии воров, то, вероятно, смог бы заработать небольшую гору золота. Заработок гильдии значительно увеличился бы благодаря монстрам и сокровищам третьего уровня, которые, вероятно, находились в этом подземелье.

Это, вероятно, было бы самым разумным поступком, так как утаивание подобной информации считалось противозаконным. У простых людей не было разрешения входить в подземелья до того, как гильдия авантюристов официально открывала их. Чаще всего первые прохождения подземелий приносили большую награду, а некоторые дорогие сокровища больше никогда не встречались.

Здесь на кону стояли тысячи золотых монет и высококачественные материалы. Если кто-то узнает, что он владеет такой информацией, он сделает все, чтобы заставить его выложить все.

Даже зная об опасности, Роланд решил, что пока ему лучше повременить с этим открытием. То, что он получит за информацию, не перевесит того, что он сможет извлечь из этого в долгосрочной перспективе. Перед ним была золотая жила опыта, о которой знал только он один.

Он знал, что если он обратится в гильдию авантюристов, они захватят это место. Никто не сможет войти внутрь без соответствующих документов, в том числе и он. На данный момент он все еще был лишь авантюристом серебряного ранга, так как так и не удосужился пройти тест на золотой ранг.

Это задание было не таким простым, как небольшая битва с Армандом. Чтобы пройти его, ему придется снова пойти в гильдию, сначала они заново оценят его уровень с помощью другого измерительного прибора. Он не сможет использовать свою старую тактику скрывать свой класс, как раньше.

Золотые авантюристы погружались в элиту, что делало тесты более точными. На экзамене ему пришлось бы показать, что у него класс Повелитель Рун. Затем, если он сдавал экзамен, гильдия отправляла его в другую гильдию для прохождения теста.

Это была несколько странная традиция отправлять авантюристов в дальние путешествия в другие города. Им давали несколько стандартных заданий золотого ранга, которые нужно было выполнить, а также устанавливали лимит времени.

Чаще всего к отряду прикреплялся работник из гильдии и путешествовал с ними как тень. Он должен был оставаться незаметным во время испытаний и оценивать их работу на расстоянии.

Эта роль в основном доставалась авантюристам, достигшим золотого ранга, или пенсионерам, работавшим в гильдии. Этим испытателям давались некоторые магические предметы, чтобы уберечь их от вреда.

Эти члены гильдии не несли ответственности, если человек, проходящий тест, умирал. Их работа заключалась в том, чтобы наблюдать издали и оценивать их работу. Если они попадали в неприятности, с которыми не могли справиться, то это была их вина.

Он был занятым человеком, и у него не было времени на долгие поездки в другие города. По крайней мере, пока его бизнес развивался быстрыми темпами. Авантюризм был для него лишь средством достижения цели, чтобы запустить магазин. Его истинными навыками оставались ремесло и руны.

Но это не означало, что он не был заинтересован в глубоком спуске в эту кроличью нору. В последнее время его уровни стагнировали, единственный хороший опыт он получал от монстров выше его уровня, например, от босса, с которым он столкнулся, или создавая сложные схемы рун третьего уровня.

После создания такого рунического паука-дрона он получал много опыта, но только для

первого. При создании копий или тех, что имели лишь небольшие изменения, его опыт резко снижался. Это также было причиной того, что ремесленники сначала быстро повышали свой уровень, но с годами, если они не вводили новшеств, то начинали стагнировать.

- Это было неожиданно, что же мне теперь делать...

Роланд посмотрел на Агни, который с некоторым интересом рассматривал дыру в стене. Прокрутив в голове несколько мыслей, он решил провести небольшое испытание, прежде чем замазать дыру.

Не имея хороших средств для борьбы с монстрами внутри, лучше было вернуться домой и сначала придумать план действий. Ресурсы, которые он собирал, позволят ему увеличить свою силу. Ему также нужно было изучить лучшие способы борьбы с нежитью вроде лича, не прибегая к божественным заклинаниям, которые использовали жрецы.

Они доставляли немало хлопот, поскольку не чувствовали боли и обладали неограниченной выносливостью. Обычный монстр, получив урон, все равно отреагирует или отступит. Эти костлявые противники, напротив, преследовали своего противника, даже если им приходилось прыгать на одной ноге.

Обычно их можно было сжечь магией, но перед ним была вулканическая нежить. Без заклинания заморозки третьего уровня он опасался, что не сможет сковать их льдом так же легко, как их собратьев второго уровня.

Учитывая это, он решил проверить, сможет ли он составить карту местности за отверстием. Для этой небольшой экспедиции ему пришлось бы пожертвовать одним из своих паукообразных дронов. Подав сигнал одному из них, он спустился вниз, чтобы снять пару насадок.

Дрон не нуждался в дрели или сетке, которые он использовал для камеры босса. Лучше всего было убрать то, что можно было использовать позже, поскольку он не ожидал, что его творение вернется. Вместо этого он вставил в дрон запасное картографическое устройство, которое все еще выглядело как железный шар. Подключив его к основной рунической программе, он надеялся усилить сенсоры дрона.

- Хорошо, дрон номер 3, иницируй ручное управление.

Глаз голема дрона издал слабый сигнал, прежде чем его многочисленные паучьи ноги переместились в стандартное положение стоя. В этом ручном режиме он мог управлять своим големом, как игрушечной машинкой с дистанционным управлением.

Он и в самом деле создал небольшой контроллер, похожий на игровой. Он был почти идентичен тем, которыми он пользовался в современном мире. Он сделал это в основном из любопытства, а также как продукт, который он мог бы продать знати. Они, вероятно, выложили бы за игрушку большую сумму золота, и он считал, что управлять големом с помощью контроллера интереснее, чем отдавать ему голосовые приказы.

Повозившись с ядрами големов и получив больше знаний о глазах големов, он также смог получить грубое изображение. Разрешение было довольно низким, но он смог получить изображение того, на что смотрел голем. С течением времени он рассчитывал усовершенствовать эту технологию и привести ее в соответствие с современными камерами высокой четкости.

Кроме того, существовала главная проблема - он не мог просматривать изображение в реальном времени. Он смог принять сигнал, но его рунической системе потребовалось время, чтобы отобразить сцену. Затем ему нужно было использовать специальное устройство, которое находилось у него дома, чтобы просмотреть изображение. С его нынешней броней он мог вызвать голографическую карту, которая показывала ему основные формы.

Теперь пришло время проверить внутренности другого подземелья. Дроид был помещен им

непосредственно внутрь этого отверстия только после того, как он убедился, что вокруг нет никаких монстров. Только после этого он отошел и включил свой контроллер.

Дроид ожил и медленно двинулся вперед. На его ногах были специальные руны, которые позволяли ему притягиваться к земле, по которой он шел. Поэтому он решил пока держаться за потолок.

'Карта работает'.

Когда маленький голем переступил порог другого подземелья, карта восстановилась, и он смог видеть дальше. Там он увидел множество длинных коридоров, которые продолжались некоторое время, и что-то похожее на большую площадь. Диапазон его карты был несколько ограничен, но этого было достаточно, чтобы увидеть общую схему.

'Разве суперподземелье не представляет собой лабиринт с множеством уровней?'

Насколько Роланд знал, главное подземелье на этом большом острове считалось лабиринтом. Оно состояло из множества коридоров разного размера. Хотя в основном это было вулканическое подземелье, в нем были большие участки, которые отличались от остальных. Широко открытые, как в этом подземелье Альбрука, а некоторые даже сообщали о больших водоемах, которые находились глубоко под землей.

Альбрук был не единственным городом, в котором было меньшее подземелье, чем то, в котором находился он. Но учитывая, что поблизости не было никаких других подземелий, наиболее логичным объяснением было то, что это было суперподземелье. В некоторых отчетах, которые он читал, исследователи утверждали, что суперподземелье вполне могло уже распространиться по всему острову, на котором они жили.

Обнаружение этого отверстия могло бы подтвердить некоторые из утверждений, поскольку Албрук находился на некотором расстоянии от главного большого вулкана в центре этих земель. Он все еще был не так близко к морю, что могло означать, что супер-подземелью еще есть куда расти.

'Выглядит неплохо, но без сигнала от главного глаза голема я не смогу узнать, что там находится...'

Мини-карта мало что говорила, так как все место выглядело как один из уровней подземелья. Что ждет его внутри, было неизвестно, он мог только приказать дроиду двигаться ближе к этой большой комнате. Вскоре он исчез за поворотом, куда направился чемпион-скелет.

В этот день ему повезло: на карте не было никаких красных точек. Не имея четкого представления о том, что он делает, он мог только смотреть на строчки кода, которые передавал ему голем.

Там была информация о том, что он видит, но использовать ее для выработки хорошей тактики было бы крайне сложно. Он начал чувствовать себя как герой из фильма, который он смотрел и который потратил некоторое время на изучение зеленого кода. Это было не так просто, как его представляли, так как он едва мог расшифровать, если что-то мешало дроиду, на которого он смотрел.

Путешествие маленького голема продолжалось, пока Роланд увеличивал темп, опускаясь на землю. Поскольку на карте не было врагов, это казалось лучшим выбором, чем блуждать по потолку и наткаться на сталактиты.

Но когда он уже собирался обогнуть последний угол, на экране на мгновение вспыхнула красная точка. Сигнал пропал почти мгновенно, как только появилась эта точка, и стало ясно, что голем был уничтожен одним выстрелом.

'Черт, что это было?'

Роланд прищелкнул языком, когда голем уже собирался войти в большую камеру. Он хотел хотя бы посмотреть, что там находится. Вместо этого его творение было уничтожено каким-то неизвестным существом внутри, которое могло быть любым из неживых существ, которых он видел ранее.

После уничтожения дроида-паука раздался удивительно громкий звук. Он не был похож ни на что знакомое, но, вероятно, принадлежал какому-то странному монстру. Не найдя причин держать отверстие открытым, он решил пока заделать его. Стена восстановится, но он все равно не хотел, чтобы по ту сторону бродили монстры третьего уровня.

Вскоре Роланд вернулся к работе, потеряв одного дроида, он не смог получить за него достойной компенсации, но это его нисколько не беспокоило. Здесь было достаточно материалов, чтобы продержаться некоторое время, а когда он вернется, у него появится новый план. Он позволит ему повышать уровень гораздо быстрее, чем это должно быть возможно.

Здесь были монстры, которые были на целый уровень выше его. Убив одного из них, он сможет получить огромное количество опыта. Поскольку они застряли в другом подземелье, путь к отступлению был обеспечен. Он мог просто войти, произнести несколько заклинаний и быстро скрыться в этой пещере, если что-то пойдет не так.

Это было то, что он собирался использовать, чтобы еще больше увеличить свою силу. Перед этим ему нужно было улучшить снаряжение, чтобы он мог нанести урон противнику третьего уровня. Таким образом, он увеличил темп, его пульс участился, и он почувствовал то, чего обычно не было, - волнение.