

Уно

Прошло всего несколько часов, когда звуки битвы стихли, а затем и вовсе исчезли.

Если судить по мрачным лицам возвращающихся солдат, Нон успешно сбежала, свершив свою месть. В отличие от прежних, разумные были сосредоточены на охране входной комнаты, их дозорные состояли в основном из избитых и перебинтованных людей. Больше никаких вылазок в подземелье и никаких громких, надменных разговоров, повествующих о тяжелом поражении.

В то же время, мой Обезглавливатель снова был наготове, его жаждущие лезвия высекали шрам за шрамом в каменных туннелях прямо за поворотом. В его желчном мозгу было не так уж много, но я ясно ощущал желание отомстить. Разорвать и растерзать.

Но пока не было никакой возможности сделать это.

Я собрал содержание тихих шепотков, которыми разумные обменивались у тлеющих костров. Быстро стало ясно, что большинство боеспособных солдат осталось на поверхности. Следовательно, угроза наверху была гораздо выше, чем под землей. Что-то приближалось, я чувствовал это.

Но, как и раньше, у меня не было разумных возможностей вмешаться во внешний мир. Поэтому жизнь в моих залах вернулась к прежнему спокойствию, прерываемому лишь неустанными раскопками рабочих.

Все было спокойно, если не обращать внимания на бесплотное тело Ядро подземелья, бьющееся головой о стену. Это было бесполезное занятие, поскольку стены были "реальными", а я - нет.

Причина такого поведения?

Я сокрушался по поводу своей совершенно ненужной самоуверенности.

Это было в точности как я, пытающийся выглядеть крутым, только для того, чтобы получить по яйцам.

Зачем я послал этот последний мысленный комментарий в сознание Нона?!

Все это время я терпел и позволял Гардиану делать все честь по чести. Он вел реваншистку и уговаривал ее, пока девушка не убедилась, что каждый шаг она делает по собственной воле. Ловушка была расставлена, готовая вот-вот захлопнуться. И в самый последний момент я просто обязан был обмануть себя!

Да, я был в восторге, в кои-то веки все шло своим чередом, а теперь кто-то знал, что я - разумная темница!

Черт побери!

Зачем я это сделал?!

Глупо, глупо, глупо!

Уф...

...

..

.

вздох

Давайте успокоимся.

Возможно, ситуация не так уж плоха.

Нежить только знала, что кто-то, кроме Хранителя, обладает способностью к ментальному общению в моем подземелье. По крайней мере, я не был настолько глуп, чтобы представиться. Способности говорить у Нон тоже практически не было, так что шанс, что она оступится и проболтается о моем существовании, был минимален. Впрочем, кто знал, изменится ли это со временем.

Следующая проблема - в своем стремлении отомстить она должна была столкнуться с влиятельными людьми. Я был уверен, что и у знати, и у королевских особ есть способные телохранители, не говоря уже о том, что некоторые из них сами являются сильными воинами и магами. Я все еще помнил, что люди, которым удалось захватить мой первый этаж, были королевской принцессой, дворянином и их приближенными.

Это означало, что ее могли легко схватить.

Еще одно неприятное соображение.

Возможно, существуют способы извлечь знания из нежити, как я сделал это с Хранителем.

Глупости! Я снова ударился своей эфемерной головой о стену.

Также существовала вероятность предательства, смены стороны, ведь она не была одним из моих творений, в конце концов, и ее вопиющее пренебрежение нашей "сделкой" только укрепило эту мысль.

От всех этих размышлений меня бросало в дрожь.

Неважно!

Мне все равно!

С глаз долой, из сердца вон!

Что будет, то будет!

Давайте просто сосредоточимся на более важных и интересных задачах - а именно на том, что без всяких фанфар и прозрений типа культивации я получил уровень.

Ага. Все эти слабые солдаты, убитые разбушевавшейся нежитью, были не так уж сытны, но будь то хлеб или рис, одного количества мертвецов, вырезанных почерневшими клинками Нона, было более чем достаточно, чтобы я перешагнул порог.

И благодаря этому я мог с гордостью смотреть на свой новый статус.

Вот так:

Раса

Ядро подземелья

Имя

Уно

Уровень ядра подземелья

2

Сродство

Электричество

Элемент

Анима

Местонахождение

Разрушенный замок Хенрика Вальтцера - Подземелья

Магия

Нет

Навыки

Нет

Врожденные способности

Мана-зрение, манипуляция анимой, наложение электричества

Пустые части "Магия" и "Навыки" ранили мою геймерскую душу... но я мало что мог сделать, чтобы заполнить их. Единственный монстр в моем подземелье, способный говорить, Хранитель был невежественен в таких вопросах (возможно, это произошло из-за тщательной промывки мозгов, которой я его подверг, а возможно, и нет). И я ни за что на свете не стал бы просить помощи у разумных!

Но опять же - нет ничего такого, что нельзя было бы решить пытками, теперь, когда у меня есть желающий задать вопросы.

Впрочем, это были планы на будущее, а время не терпит отлагательств!

Моим первым побуждением было копать, зарываться все глубже и глубже от жадных разумных. Я боролся с этим чувством всеми силами, едва сдерживаясь, чтобы не приказать своим крепким каменным дронам. Обычно спокойные каменные куклы казались сейчас

немного более активными, вероятно, почувствовав мое волнение.

В отличие от большинства моих творений, эти ребята были полезны только при раскопках другого уровня. У меня не было возможности копать самостоятельно, но каким-то образом мне удавалось легко поддерживать свои туннели и пещеры. Наверное, это происходило, когда каждый камень и кирпичная стена были частью гигантского организма.

Так или иначе, я сумел подавить врожденное желание копать и решил вместо этого сосредоточиться на создании еще одного подчиненного ядра. Хотя в прошлом я не слишком часто использовал их, недавний инцидент с Тинной... вернее, с Нон явно доказал их ценность. У них был отличный от моего набор навыков, и пора было использовать их для чего-то еще, кроме приманки для рабов в подземельях. По крайней мере, нового.

Я призвал свою ману и влил ее в уже знакомую форму. На этот раз все было проще: я просто заполнял пробелы между реальностями и медленно подпитывал зарождающегося монстра. Я смотрел на новорожденное ядро со странным чувством товарищества и врожденного понимания. Это был мой слуга, связанный и готовый к бою. Я знал, что он будет выглядеть так же, как и я, с гладкой, как оникс, поверхностью и темной чернотой, клубящейся внутри.

Но это было не так.

Вернее, были заметные различия между моей формой, другим суб-ядром и этим новичком. Аура, клубящаяся вокруг него, напоминала мне старую, запекшуюся кровь...

[Анализируй.] - тихо прошептал я.

Механическое ядро (проклятие)

Для разумных рас это механическое создание неотличимо от настоящего ядра подземелья. Оно способно отдавать приказы созданиям подземелий и даже самостоятельно атаковать и защищаться. Способность к общению ограничена, по крайней мере, частично механическими созданиями.

Он может быть подчинен ядру подземелья или предоставлен самому себе после отдачи приказа. Как таковая, она позволяет расширить влияние подземелья даже за пределами его обычных границ. Дополнительным эффектом является очищение окружающей маны при преобразовании большинства биологических и механических форм жизни в созданные подземельем.

Этот конкретный драгоценный камень был изменен остаточной энергией душ, пожираемых Подземельем. Благодаря этому была добавлена способность создавать проклятое снаряжение. В отличие от своего создателя и предшественника, этот драгоценный камень излучает нездоровое красноватое свечение.

Уровень угрозы: D--

О.

Оооооо. Это было что-то новенькое.

Означало ли это, что мои действия имели последствия даже при создании новых миньонов? Значит ли это, что я могу заставить эволюционировать своих Лебиров или Крысоловов? Или даже желчно-мозговых големов?

Я уже начал экспериментировать в этом направлении, но, не увидев никаких результатов, просто забросил это направление исследований...

Может, попробовать создать Кодоку? Пространство, обычно заполненное ядовитыми червями, которые пожирают друг друга, пока не останется самый сильный? Конечно, образно говоря...

Давайте оставим эту мысль.

Но... проклятое оружие, говоришь ты, Анализ. Я могу с этим поработать.

Насколько я понял из разговоров разумных, в большинстве подземелий было какое-то испытание, в котором претендент должен был доказать свою состоятельность и получить приз. Призом часто служило оружие, доспехи или другие магические предметы.

Глупое предположение, но я не мог от него отказаться в своем стремлении стать менее заметным. Я же не разумное подземелье, друзья! Можно, конечно, сказать, что моя уникальность уже была заложена, но я отчаянно хотел оставаться как можно более стандартным, поскольку о непримечательности уже не могло быть и речи.

И все же мне не нравилось просто одаривать своих врагов оружием или доспехами, пусть и среднего качества, на которое я был способен... Таким образом, с этой способностью создавать проклятое оружие у меня появился еще один путь.

Прекрасно.

Были и другие вещи, которые нужно было обдумать.

Для начала я принудительно поменял место Хранителя с усиленным Големом, который ранее охранял подземный зал Ядра. Поддельного, конечно, поскольку моя собственная позиция оставалась на втором этаже, в изолированной камере.

Здоровяк немного похныкал, не желая покидать свой дом, но мне быстро удалось убедить его, что все Подземелье теперь что-то вроде его поместья. Только тогда он двинулся к подводному туннелю и дальше вниз - в одинокую комнату, охранявшую один из двух запланированных путей вниз.

Пока он двигался, я закрыл потолочные траншеи, фактически ограничив его в новом месте. План состоял в том, чтобы провести его еще глубже, но это должно было подождать. Я чувствовал почти физическую потребность копать вниз, но...

ЕЩЕ НЕТ!

Еще нет, Уно!

Оставайся сильным!

Вместо того чтобы спускаться вниз, я приказал своим каменным дронам копать к востоку от загона для крысиных зверей. Они бежали к этому месту почти бешено, рьяно царапая камень и грязь, их движения больше походили на то, как животные разрывают плоть своей жертвы, чем

на спокойных строителей, возводящих новую пристройку.

Крупные, похожие на горилл крысы-звери рычали на внезапное вторжение, но, учитывая, что новоприбывшие не были сделаны из съедобного материала, они просто смирились с этим. Помогало и инстинктивное чувство принадлежности, которое обычно объединяло обитателей подземелья.

Не прошло и часа, как моим маленьким приспешникам удалось раскопать внушительную комнату.

[Хорошо.] - послал я, и, несмотря на то, что дроны ничуть меня не поняли, они обрадовались. Мне показалось, или сейчас они выглядели более... живыми?

Неважно.

Я улыбнулся и послал нескольких лебиров за заклинателем пламени, Крысиным Королем Железного Пламени.

Обычно он отдыхал в южной части подземелья, в месте, которое Железнопламенные Крысы превратили в нечто вроде комбинации храма и тренировочной площадки. Они постоянно проводили там спарринги, постепенно создавая организованную и кровавую структуру.

Теперь, когда я думаю об этом, разве это не было явным признаком того, что окружение оказывает прямое влияние на пути эволюции индивидуума...

Как я не заметил этого раньше?

Неужели я стал глупее?

Хаааааа.

Неважно.

Прибыл громадный, трехметрового роста Пламенник, сопровождаемый двумя воинами Храма Железнопламенной Крысы и примерно десятью простыми Менее Демоническими Железнопламенными Крысами. Он едва протиснулся в туннели, прорытые для гораздо более мелких существ. По крайней мере, только что вырытая комната была просторной и удобной для размещения крысиного короля и его свиты.

Самое время было представить их приезжим авантюристам или солдатам. Или любым другим, достаточно глупым, чтобы вторгнуться в мое подземелье.

Система, называвшая его Королем, действительно была справедлива к гигантскому крысиному воину. Он был немного похож на крысиных зверей, которые сейчас пытались слиться со стенами, при этом поскуливая от страха. Его два массивных когтистых кулака использовались для того, чтобы перекатываться с места на место. Он выглядел мощным, но медлительным, однако я знал, что внешность обманчива. Не раз и не два я видел, как он парил в воздухе, словно воплощение смерти. На макушке его головы гордо возвышался красный гребень, а остальная часть морды и тела крысы была покрыта прочными шрамами и доспехами из натуральной кожи.

Увидев, что обе выбранные мною точки входа надежно защищены, я выпустил все наружу и приказал каменным дронам копать. Они отреагировали без колебаний, и я почувствовал, как

рушится еще один барьер, так как внизу образовалось два прохода - один возле подводного туннеля, а второй - за загоном крысиных зверей.

Я приказал им сойтись в одном месте, и они сошлись, благодаря гениальности каменных дронов. Создавался третий уровень, и моя голова уже была полна идей для воплощения.

Мои миньоны создали "безопасную комнату" с двумя лестницами, спускающимися внутрь. Они заканчивались на западной и восточной стороне комнаты. Таким образом, любому, кто окажется достаточно глуп, чтобы проверить вторую, придется столкнуться с боссом. Я также приказал дронам вырезать четыре статуи в углах комнаты.

Они замерли, не понимая, что означает этот приказ.

Я вздохнул, наводя резкость.

Чувствующий, с волшебным посохом, одна рука поднята в воздух.

Чувствующий, с луком, готовый поразить невидимого врага.

Чувствующий, с большой булавой и башенным щитом.

Чувствующий, с двумя кинжалами и в сгорбленной позе.

Копатели бросились в работу, полные рвения.

Жаль, что их навыков не хватало.

В итоге я получил четыре статуи... чего-то. С объективной точки зрения, они больше походили на заключенных, наполовину погруженных в землю и отчаянно пытающихся выбраться наружу. Их лица были нечеткими, но открытыми в беззвучном крике, оружие - не более чем сломанные и ржавые палки, деформированную плоть медленно пожирала жадная земля.

Я мог работать с этой атмосферой.

За каждой статуей я приказал вырыть углубление, а затем установить каменную крышку, создав небольшое пустое пространство. Крысоловы уже рылись на третьем этаже, распространяя свою сеть туннелей, так что потребовалось немного подтолкнуть их к этой комнате. Еще через несколько минут рычаги и механизмы были установлены их хвостами и когтями, подобно тому, как работали ловушки с копьями в первой комнате.

Только вместо копий я спрятал в нишах взрывные устройства "Лебир".

Я закончил приготовления и собирался отдать приказ, когда передо мной появился синий ящик.

[Черт!] - выругался я, увидев ее содержимое.

Вы создали комнату входа статуи!

Эта комната, в отличие от большинства входов, оснащена смертоносными ловушками, поэтому она была превращена в комнату с переменными ловушками.

Правила активации ловушки следующие:

искатель приключений атакует статую в комнате

искатель приключений атакует другого искателя приключений в комнате

искатель приключений атакует неагрессивного монстра в комнате.

Да, иди ты, Гангрия.

Но опять же... монстры, которые не были агрессивными? У меня их была целая тонна. Сразу же был выбран один из каменных дронов и приказано оставаться в комнате у входа.

После минутного раздумья я приказал ему вырезать в окружающих стенах и даже позволил дрону собирать материалы в окрестностях. Он осторожно кивнул. Слово "дрон" больше не подходило, поэтому я решил назвать его просто Скульптором.

А потом...

Ничего не произошло.

Да.

Не похоже, чтобы простая церемония наречения была таким уж важным делом.

То есть, да, это было важно, но название появилось после цели. Именно цель привела к процессу эволюции. Необходимость что-то приобрести. Индивидуальность. Во всяком случае, именно об этом я думаю сейчас. Поток жизни, несомненно, подтвердил бы мои знания.

Следующая комната ожила тоже довольно быстро.

А вместе с ней и следующие одиннадцать комнат.

Прошло всего несколько дней, но я был так увлечен, что почти ничего не заметил. Очевидное преимущество того, что я стал Ядром Подземелья. Больше никаких перерывов на пописать и раздражающе урчащего желудка. Прощай сон и усталость!

Здесь скала была тверже, меньше почвы, больше разрозненных камней и даже некоторые руды. Но ничего особенного не было найдено - медь, железо, немного угля. Никаких тайных кладов. Ни скелетов.

В конце концов, я дождался, пока дроны закончат, и начал работать над небольшой комнатой к югу от входа. Через секунду я заполнил ее дэвилами, их полумеханические глаза отслеживали любое движение. Из своего предыдущего опыта я знал, что эти похожие на растения камеры считались у разумных источником проклятия и невезения.

Однако эта маленькая психологическая игра была лишь прелюдией. Большая дверь была вырезана в камне, а затем покрыта тонким слоем золота и несколькими драгоценными камнями, которые я смог наскрести. Вероятно, это был бесполезный жест, поскольку разумные

обязательно украдут все, что не прибито к полу.

Но это подходило.

Именно поэтому я приказал своему новоиспеченному Скульптору начать работу над двумя каменными блоками, стоящими рядом. Я приказал ему сосредоточиться на простом выражении.

Жадность.

К сожалению, новоиспеченный индивидуум погиб, как и его братья до этого. Наверное, сейчас от него слишком многого ожидали.

Толстый торговец сжимал мешок с золотом, монеты сыпались.

Скульптор начал немного двигаться, но все еще выглядел потрясенным, если у безликой каменной куклы вообще может быть какое-то выражение лица. Затем я послал другое изображение, и он снова замер, потрясенный.

Женщина, указывающая на торговца, сзади нее бегут бронированные охранники.

Я немного посмеялся.

Наверное, все эти новые слова: жир, купец, мешок, золото, монеты, женщина, стража, броня... все эти новые понятия и информация, которая с ними связана, были слишком сложными.

Я оставил размышляющее творение в покое, выравнивая комнаты и соединяя их одинаковыми дверями. Дроны работали, а я вносил последние штрихи. Одна комната слева и одна комната справа.

Повторяю.

Палата кинжалов.

Палата мечей.

Палата топоров.

Палата копий.

Палата булав.

Палата щитов.

Палата шлемов.

Палата перчаток.

Палата нагрудных пластин.

Палата грив.

Коридор Великой Жадности.

В каждой из них - голем с желчным мозгом.

И, как завершающий штрих, - большая комната с еще большим желчно-мозговым големом. В отличие от остальных, у этого моего творения было шесть рук, по три с каждой стороны, и специальная камера, выдолбленная в его груди.

Внутри было имплантировано мое новейшее искусственное ядро... И Гolem изменился.

[Анализ.]

Гolem, проклятый желчью

Это существо - сплав костей, мертвой плоти, металла и камня, созданный для того, чтобы исполнять волю своего хозяина. Металлические части - нагрудник, поножи, перчатки, шлем и булава - являются магическими предметами, несущими различные проклятия в обмен на разрушительную силу. Несмотря на свою силу и прочность, он не очень умен, но благодаря тому, что частично сделан из земли, сохраняет упрямство. Получив любое задание, голем постарается выполнить его в лучшем виде.

Большая масса и медленные движения делают это существо идеальным щитом для других. Однако он медленно лечится, так как материал, из которого он был сделан, довольно редок. В то же время из-за его редкости знающие авантюристы будут охотиться за ним до конца света, особенно из-за магических предметов, которые на нем надеты.

Уровень угрозы: D++

Оно зарычало. Любопытный звук, учитывая отсутствие рта. Предметы, которые он носил, томились другими звуками - криками измученных душ, огненными аурами, холодными кристаллами, материализующимися из воздуха. Проклятый голем просто стоял в центре, глаза его были красного цвета.

Я улыбнулся, когда в воздухе раздался еще один звук уведомления.

Я был прав.

Суд был создан!

Испытание Жадности было создано!

Ваше подземелье стало местом проведения первого испытания.

Испытание включает в себя Зал глаз, Зал кинжалов, Зал мечей, Зал топоров, Зал копий, Зал булав, Зал щитов, Зал шлемов, Зал перчаток, Зал нагрудных пластин, Зал грив, Коридор Великой жадности и Зал проклятых големов.

Правила испытания следующие:

претенденты допускаются в Коридор великой жадности, если они не повредили ничего в Зале глаз

претендентам разрешается войти в любую из камер, победив находящихся в ней големов

големы вооружены одним проклятым снаряжением каждый

каждый побежденный голем добавляет свой предмет снаряжения к проклятому голему

главное испытание начинается, когда участники открывают Завесу проклятого голема или уничтожают всех вспомогательных големов

как только участники попадают в Коридор Великой Жадности, они не могут выбраться оттуда.

Хахахахаха!

Да, да, именно об этом я и говорил!

Это какая-то хреновая сложность! И наградой за всю эту тяжелую работу был проклятый магический предмет.

Отлично.

Теперь мне оставалось только приказать Скульптору немного поработать над резьбой, чтобы она действительно изображала предметы снаряжения.

Мне захотелось петь.

[Мой господин?]

Кислый голос прервал мое небольшое самовосхваление.

[В чем дело, Хранитель?] Я вздохнул, ожидая очередной жалобы на его новый дом.

[Мне кажется, что-то не так.] - нерешительно ответил он.

[А?]

Мой разум вернулся в подземелье, заметив на втором этаже полностью укомплектованный и охраняемый комплекс. Гражданские находились в середине эвакуации.

Я переместил свое внимание на поверхность, осматривая окрестности через несколько оставшихся камер.

И, как я и думал, в тени стен стояли люди. Солдаты, искатели приключений, маги. Все они сжимали оружие, на их лицах выступил холодный пот. Их неподвижность была предвкушающей, тишина - полной напряженности.

Я проследил за их взглядом и посмотрел в сторону деревьев.

Там были монстры.

Различные расы корчились и ревели, их деформированные силуэты излучали жажду крови и

желание убивать и пожирать.

Я узнал маленьких и сгорбленных гоблинов, вооруженных палками и камнями, мускулистых и клыкастых орков, валуноподобных троллей, кентавров со злобными чертами лица, козлоногих и волосатых сатиров, великанов, оборотней, ящеров, нагов и многих других.

Орда приближалась.

Я должен был бы испугаться, но вместо этого единственным чувством, которое я испытывал, был... голод.

По их телам и душам.

<http://tl.rulate.ru/book/49483/2106872>