

Я заглянул на третий этаж "Испытания" с чувством глубокого удовлетворения. Наконец-то кто-то смог до него добраться! По правде говоря, это было не такое уж большое испытание, но почему-то команды искателей приключений избегали его.

Если подумать, то же самое можно сказать и обо всем третьем уровне. На данный момент из трех путей вниз люди обнаружили только один. И "истинная" лестница, охраняемая Флеймекаллером - Крысиным Королем Железного Пламени (и его свитой), и путь, ведущий под Центральный Пруд, преследуемый Хранителем и его приспешниками-кобольдами, были скрыты от их глаз.

И казалось, что такое положение дел будет сохраняться до тех пор, пока я не заделаю дыру, оставленную полуэльфийской принцессой. Это был легкий и неохраняемый путь вниз, так зачем искать альтернативу, пока она доступна? Я, конечно, мог понять эту мысль - эту лень. Ситуации не способствовал тот факт, что дыра торчала как бельмо на глазу, находясь прямо посреди моего восточного туннеля на втором этаже.

Теперь, когда я об этом думаю, это, возможно, добавляло кротости исследователям. Я имею в виду, что любой в здравом уме будет беспокоиться о монстре (или, в данном случае - человеке), способном на такие разрушения. Тем более что полуэльфы не описывали людям содержание своих приключений - таким образом, никто в Серебряном Оазисе не знал правды, лорд Хоук был единственным исключением. Тем не менее, казалось, что он не стал делиться своей информацией. Было ли это упущением с его стороны, простой забывчивостью или, может быть, частью большого замысла?

Я пожал плечами.

Это было неважно.

Были более насущные вопросы, о которых я должен был позаботиться. Самым раздражающим было зудящее чувство, которое снова и снова твердило мне о необходимости как можно скорее устранить повреждения, нанесенные второму этажу. Эти мысли, вероятно, были частью моих инстинктов "Ядра подземелья". Сейчас их было легко подавить, пересилив логикой, но то же самое нельзя было сказать о будущем. Создание новых миньонов и подготовка лабораторного пола требовали больших затрат моих ресурсов. Это был лишь вопрос времени, когда я буду вынужден сдаться, остановив поток вторженцев до управляемого потока. Что, в свою очередь, означало бы для всего мира, что я остался несломленным.

Прошло некоторое время с тех пор, как меня объявили мертвым, и оба моих самых мелких этажа теперь постоянно подвергались набегам. Или лучше сказать, что первый этаж был полностью укрощен, а экскурсионные группы продолжали распускать свои усики на втором этаже?

Большинство исследовательских групп избегали двигаться на восток к зияющей дыре и вместо этого сосредоточились либо на разведке моих миньонов в Центральной комнате пруда, либо на исследовании трех других кардинальных направлений.

Впрочем... сейчас их оставалось только двое.

Поскольку ни один человек не вернулся из западного туннеля (где под волнами обитал вечно голодный Стекланный Прародитель), этот путь расширения тоже был заброшен. Несмотря на

недостаток информации (или из-за него?), сарафанное радио в итоге создало несколько потусторонних ужасов, гораздо более интересных, чем те, что были у меня в запасе. Тем не менее, сплетники единодушно утверждали, что за исчезновениями стоит какой-то монстр-людоед. Что было не совсем неверно...

Сочетание щупальцеобразного чудовища и ненависти Нона к войскам королевства Гейнарда означало нулевой процент выживания для тех, кто был достаточно глуп, чтобы исследовать район Подземного озера.

Когда два из четырех путей были закрыты, разумные обратили свои жадные взоры в другие места. На севере их разведгруппы встретили сильное сопротивление лебиров, но это их не обескуражило - даже наоборот! Много бродячих монстров - значит, больше опыта и лута, по крайней мере, так диктовала логика подземелья.

Не умирать мгновенно тоже было плюсом.

Поэтому мои сторожевые посты, защищающие фермы Батарей Пожирателей, подверглись сильному обстрелу. Тем не менее, в отличие от предыдущих, они не были критическими для моих усилий. Я уже накопил больше Трещащих булав, чем мог использовать, так что остальные монстры просто... росли в тишине?

Со временем сопротивление было сломлено... и я не мог перестать смеяться, глядя на горькие лица разведчиков. Они сражались с полчищами моих монстров, отваживались на опасности и собирали шрамы только для того, чтобы получить в награду поле, полное Батарейных Пожирателей - растений-людоедов, радостно трясущихся при виде приближающейся добычи.

К сожалению, они снова прорвались, рыжеволосый Чарльз осыпал флору своей разрушительной магией. Большинство Опустошителей погибло в огне, их легковоспламеняющиеся стебли и листья превратились в пепел.

Их гибель причиняла мне сильную боль, но я знал, что со временем они заселятся вновь. Не беспокоясь о разумных, которые потеряли свой драйв, когда стало очевидно, что за спинами моих опекунов не спрятано грандиозное сокровище, они вырастут снова или просто *появятся* на свет.

Этот результат означал, что ситуация в южных туннелях изменилась. Приспешники там представляли собой комбинацию из железнопламенных крыс, воинов Крысиного Храма (зверей, склоняющихся к стихии огня) и прирученных стеклянных стрекоз, которые несли пилотов-крысоловов. Сзади размещалось большое количество лебиров - на всякий случай. Они выглядели несколько иначе, чем остальные мои войска.

На их доспехах были вырезаны руны... что было не так уж и много. Это был своего рода эксперимент. Когда это не сработало в скуке - я имею в виду в отчаянии - я начал заменять эти мистические символы различными фигурами, добавляя фактор опасности в их внешний вид. Я пытался проверить, приведет ли добавление этих символов к появлению высокоуровневых миньонов.

Но оказалось, что этих изменений недостаточно, вне причудливой брони их характеристики в бою были практически одинаковыми, поэтому эксперимент закончился неудачей. Тем не менее, я решил оставить их у себя - никогда не знаешь, когда они пригодятся. Даже если половина из них выглядела как отбросы из серии Fallout или Wasteland.

Так или иначе, эти залы были целью экспансии коренных жителей Серебряного оазиса. Их

команды авантюристов - или лучше назвать их отрядами ополчения? - много раз разбивали свои головы о мою оборону. Каждый из их визитов был отражен объединенными силами Железнопламенных Крыс, возглавляемых их братьями Воинами Храма. Магия огня, которую принесли с собой захватчики, оказалась скорее вредной, чем полезной, мои слуги оказались невосприимчивы к ее воздействию. К этому добавилось постоянное преследование со стороны стрекоз и их наездников, бросающих камни, поэтому ни одному вторжению не удалось пройти дальше первой комнаты - величественно названной Металлическими джунглями.

Здесь было полно серебристых деревьев и другой растительности, что затрудняло поддержание стабильного строя. Ратлины всех видов могли нападать без предупреждения, их тактики "бей и беги" невозможно было избежать. К этому добавлялось то, что группы Лебиров действовали небольшими сплоченными группами, атакуя и отступая под командованием черных магов Рэтлингов. Из-за разницы в их действиях люди стали называть их "рунической нежитью" и решили, что они являются усовершенствованной формой лебиров. Я надеялся, что это признание подтолкнет их к тому, чтобы стать чем-то большим, но, увы, ни их сила, ни поведение не изменились. И все же.

Интересно, что слухи о третьем этаже уже распространились - знания о внешности и силах Берсеркера были искажены молвой, но оставались достаточно ужасающими, чтобы отпугнуть большую часть людей, оставив лишь глупых или отчаянных соперников.

И это привело меня к команде преступников, которые в настоящее время находятся в тюрьме в комнате испытаний на третьем уровне. Они не были первыми, кто пробрался в подземелье в старческой надежде обрести богатство и власть. Напротив, в наши дни они выглядели довольно обыденно. Все их предшественники стали топливом для моего роста.

Однако эти парни были немного другими - то ли благодаря удаче, то ли благодаря мастерству им удалось добраться до комнаты испытаний. Но как только за ними закрылись двери, палату охватило знакомое чувство паники. Ощущение потери контроля. Глазастые растения пристально наблюдали за нарушителями, каждое из них фиксировало позу, используемое оружие, их выражения, а капельки пота медленно стекали с их лиц, питая землю.

После того, как эмоции схлынули, разумные держались в центре комнаты, настороженно глядя на окружающую флору. К счастью для них, ни одно из этих растений не было боееспособным. После нескольких минут такой психологической войны ничего не произошло, и напряжение естественным образом спало. Захватчики могли свободно исследовать то, что их действительно интересовало - невидимый текст, без сомнения, описывающий Испытание, которое стояло перед ними.

Мне снова стало любопытно - было ясно, что содержимое их волшебных голубых коробок отличается от того, что было представлено мне. Здесь действовало что-то еще, чего я никак не мог понять. Пожав плечами, я заставил описание Испытания появиться передо мной. Прошло некоторое время с тех пор, как я создал это место, и освежить его в памяти было необходимо.

Испытание жадности

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, Зал великой жадности и Зал проклятых големов.

Правила испытания следующие:

- претендентам разрешается беспрепятственно пройти в Коридор Великой Жадности, если они не нанесли урон невраждебным существам в Зале Глаз (в случае нанесения урона применяются наказания типа проклятия)

- претендентам разрешено входить в любую из Палат при условии, что для продолжения они должны победить голема, находящегося в ней

- големы вооружены одним проклятым снаряжением каждый

- каждый побежденный голем добавляет свой предмет снаряжения к проклятому голему, повышая сложность испытания

- главное испытание начинается, когда претенденты открывают загон Проклятого голема или уничтожают всех вспомогательных големов

- как только участники вступают в испытание, они не могут покинуть его, пока оно не закончится или пока все они не погибнут.

Все было так, как я помнил... или так и было? Я чувствовал небольшие несоответствия - как будто некоторые вещи были прояснены или даже изменены за то время, что я не смотрел. Несколько слов здесь, одно предложение там, и смысл полностью менялся.

Я уставился на синюю коробку, словно мой взгляд мог проделать в ней дыры. Последовала лавина вопросов, и все они остались без ответа. Я чувствовал, как что-то - кто-то - ухмыляется мне в ответ с безумной, счастливой радостью.

Встряхнув головой, яркая коробка рассеялась в небытие, но ощущение неправильности осталось. Я чувствовал это - время истекало. И хотя ситуация изменилась - что с того? Мне нужно было только приспособиться и преодолеть, и - по правде говоря - что эта жалкая банда преступников может сделать с моими отточенными боевыми машинами?

Я уже решил, что выживу, даже вопреки всему. Даже если придется... Еще раз встряхнувшись, я очистил голову и сосредоточился. Захватчики, вот что сейчас важнее всего. На чем я остановился? Точно, третий этаж, Зал Глаз, и люди были... здесь. Спорили.

Почему я не удивился?

"Мы не можем вернуться!" прорычал Кнут, стиснув зубы. "Это место не позволит нам - прочитай описание еще раз, черт возьми!"

"Но мы должны... мы должны... или мы умрем!" Тон Сайленса слишком сильно отличался от прежнего. Сломленный человек? Или просто хороший актер? Мне показалось, что под его паническим выражением мелькнула холодность.

"Человек Семьи не ошибается, понимаешь?" Мудан добавил свои три цента к обсуждению, его глаза дрожали каждый раз, когда встречались со взглядом камеры.

"Что ты хочешь, чтобы я делал? Искать выход? Я уже проверил! Его нет!"

"Правда? Даже с твоими навыками?"

"С помощью потной задницы Белль! Я не рейнджер! Сколько раз я должен это повторять?" Долговязый мужчина ударил кулаком в стену, посылая волну беспокойства через безглазые глаза, наблюдающие за ними. Однако порог повреждений не был достигнут, поэтому ответное проклятие не активировалось. "Это место находится далеко за пределами моих знаний. Вы все это знали. Вы все знали о риске".

"Я понимаю..." безжизненно ответил Мудан, его прежняя энергия исчезла в мгновение ока.

"Кроме того, ты хоть читал дескриптор? Магия Системы гарантирует, что мы не уйдем, прежде чем не закончим с этим местом. А это значит, что мы столкнемся с боссом".

"Я надеялся на лучшее решение." пробормотал Мудан. "Одной мысли о встрече с таким могущественным врагом, как этот таинственный бродячий Хранитель, достаточно, чтобы остановить мое чертово сердце".

"Другого выхода нет, старый друг. Как только мы вошли в эту комнату, решение было принято!"

Наступила тяжелая тишина. Мудан нарушил его своими торжественными словами.

"Тогда нам придется попытаться прорваться. Просто делай достаточно, чтобы выжить - меня устраивает путь наименьшего сопротивления!"

"Это все равно означает победить одного из големов, а затем Босса". Стройный вор постучал пальцами по камню. "Для разношерстной команды ополченцев это непосильная задача..."

"Сражаемся!" усмехнулся Большой Джон, ковыляя ближе к резной двери, ведущей вглубь Испытания.

"Стой! Я сказал СТОЙ! Ты большое, глупое бревно!" кричал Кнут, бегая за своим спутником. Мудан, Сайленс, один из его приспешников и лысые братья остались позади, растерянно глядя друг на друга.

"Нам лучше следовать за ним. Я бы предпочел оставить эту унылую комнату позади". Толстяк вспотел, его глаза скользили по немигающей флоре комнаты. С приглушенным вздохом он повернулся назад, чтобы присоединиться к своим спутникам.

Кивнув, оба брата схватились за оружие и поспешили следом.

Остались только Сайленс и его приспешник.

"Босс..." прошептал подчиненный, его рука сжимала оставшийся блэкджек. "Что нам теперь делать?"

"Дерьмо. Дерьмо. Черт!" Сайленс утратил свой прежний панический вид, вернувшись к хитрому и безжалостному облику. Нервными движениями он поглаживал кинжалы, спрятанные на его теле, пока его взгляд блуждал. "Нам нужно что-то показать шефу после провала этой миссии".

"Провала? Но нам удалось обнаружить Испытание. Разве этого не достаточно?"

"И кто, по-твоему, монополизирует это место? Семья? Другие синдикаты? Местные

преступники?" Он фыркнул. "Конечно, нет! Они попадут в руки знати. Блюфлеймы, Гейнарды - они все одинаковые".

"Мы не можем этому помешать... даже если мы саботируем эту команду, такой большой секрет не останется долго скрытым". Сайленс начал грызть ногти. "Но мы все еще можем получить прибыль. И благодаря этому мы приобретем средство для выживания".

"От продажи магического оружия?"

"Да. Дескриптор намекал, что его можно получить в награду за победу над големами во время Испытания".

"Настоящее магическое оружие может стоить целое состояние... тем более что его производство в основном ограничено подземельями, контролируемые страной. Они редко появляются даже на черном рынке".

"Верно... Это наш шанс". Взгляд Сайленса остановился на подчиненном. "Что бы ни случилось, ты просто должен следовать моим приказам. Понял?"

"Конечно!"

"Тогда иди - присоединяйся к остальной банде и посмотри, что это место скрывает от нас. Испытание забытого подземелья... Интересно, что оно скрывает?" Небольшая усмешка вырвалась из его губ. "Мне нужно подумать. В тишине."

"Да, сэр!"

Когда его подчиненный ушел, лицо Сайленса снова изменилось. Уверенное и холодное выражение, которое он демонстрировал, мгновенно сменилось широко раскрытыми глазами ужаса.

"Нам пиздец. Мне конец. Они меня не простят".

Он фыркнул.

"Их глаза... они умоляли спасти их". Он свернулся калачиком на земле. "Я не мог помочь тебе, Хорт. Мне жаль. Прости..."

Его рыдания продолжались несколько минут. Я узнал, что он знал обоих погибших лично - и много лет. Хорт и Нумако - таковы были их имена.

Неважно.

В конце концов, он просто сидел там, его глаза были красными от слез. И тут, словно щелкнул выключатель, он вскочил на ноги, оглядывая окружающие камеры.

"На что вы смотрите, а? НА ЧТО ВЫ СМОТРИТЕ?" Его красное лицо и обнаженные зубы казались почти... чудовищными.

"Вы видите этот кулак?" кричал он, нанося удары. "Ты видишь его? Он твердый! Мужественный! И он разнесет всех вас, ублюдки! Люди будут править днем!"

Когда он закончил свою воодушевляющую речь, сзади раздался негромкий кашель.

Сайленс медленно обернулся, чтобы увидеть растерянное лицо Кнута.

"Привет..." неловко пробормотал он.

Люди.

Мне хотелось вздохнуть в разочаровании.

Даже во время величайшего испытания в своей жизни они не могут не предавать, не плести заговоры и не сходить с ума. Ах, но именно поэтому сейчас было так интересно, что я не был частью их мира.

Мгновение спустя я наблюдал, как Сайленс и его подчиненный (Кнут на буксире) присоединились к остальным преступникам, собравшимся перед большой резной дверью. Поведение лидера Семьи полностью изменилось. Дерганные и смущенные, как и он сам, члены Семьи, не связанные с ним, смотрели на него со смесью отвращения и жалости. Только под этой оболочкой слабости и безумия незаметно проскальзывал холодный ум.

Бесстыдно, но эффективно - использовать остальных членов партии как мясной щит и отчаянно пытаться выжить. Это было то, что я мог понять.

"Итак... кто хочет открыть это?" Кнут указал на каменные половинки.

Я не стал заморачиваться с ловушками или особыми условиями активации - эти ворота были чисто физическими препятствиями. Нормальными. Они и были обычными. Но опять же - после их создания Скульптор немного сошел с ума, добавив в камень различные кусочки своих знаний. Под "знаниями" я подразумеваю бормотание преданий о дьяволах и богах... навеянных видеоиграми, в которые я играл в прошлой жизни, одобренное большой дозой мифологии.

По крайней мере, он старался придерживаться тематики.

Лицо мужчины средних лет с вьющимися волосами было вырезано на воротах с большой точностью, его глаза, одержимые безумием, пристально смотрели на новоприбывших. Он ярко улыбался, а к его щекам были прикреплены две железные хлопушки в форме слез.

Только я знал, что это должно было быть изображение Мидаса - символа жадности из греческой мифологии. Для людей этого мира это был всего лишь жуткий плачущий старик.

"Ты обнаружил какие-нибудь ловушки?"

"Никаких. Но если они магические, то нам не повезло".

"Не стоит медлить". ответил Мудан. "В дескрипторе ничего не сказано о ловушках, только об испытании боем, так что... давайте верить в Систему".

Он сделал глубокий вдох и шагнул вперед, его руки легли на хлопушки. Он крепко ухватился за них, а затем с приглушенным ворчанием начал тянуть. Через секунду путь впереди начал открываться.

"Медленно!" Большой Джон нетерпеливо топтался впереди, хватаясь за шершавую внутреннюю поверхность двери.

"Что ты делаешь!" снова закричал Кнут, но в итоге ничего не произошло. Ни ловушка, ни яд, ни молния не сработали.

Ворота открылись, и перед захватчиками предстал большой коридор - точнее, коридор Великой Жадности; слева, справа и в самом конце их ждали еще одиннадцать дверей, над которыми возвышалась одинокая арка.

"Ну... это было антиклиматично". сказал долговязый вор, ослабляя хватку оружия. Копье повисло вниз, подражая настроению своего владельца.

"Я приветствую такое испытание". Мудан задыхался, потя еще больше, чем раньше." Хааааа... только с меньшим количеством дверей. П-пожалуйста".

"Хаха. Да, да. Давайте исследовать. Помните - не трогайте ничего, если вам дороги ваши гребаные жизни! Я предполагаю, что за каждой из этих дверей стоит голем. Мы же не хотим столкнуться с каждым из них из-за чьих-то грязных пальцев, а?".

Получив несколько утвердительных кивков, остальные разошлись, оставив возле двери только Сайленса и Мудана. Первый дрожал от страха, а второй медленно регулировал дыхание. Теперь было ясно, что толстяк открыл ворота только для того, чтобы поднять боевой дух группы. Что, надо признать, сработало достаточно хорошо.

Помещение было довольно большим, с полом из плоских камней, стенами, украшенными изысканной резьбой, и большим количеством электрических люстр, свисающих с потолка. Здесь было светло, тихо и довольно просторно - идеальная арена для того, что должно было произойти.

И тут я снова взглянул на сцены, изображенные на резьбе.

Почему?

Скульптор, зачем?

Почему ты изобразил гребаного главного героя God of War, Кратоса, разрывающего своих врагов на части?

Какого хрена?

Я имею в виду, я помнил эти сцены ярко, они оставили неизгладимое воспоминание, их абсолютная жестокость и инновационная жестокость оставили глубокое впечатление на такого ребенка, как я... но сделать их центром внимания всего этого Колизея?

"Ч-что это?"

И вот оно...

"Х-ха... это история о каком-то полубоге, сражающемся с чудовищами?"

"Значит, в храме?"

"В подземелье? Там изображена давно забытая легенда? Может быть, о древнем герое?"

"Но... они выглядят так реалистично! Вот - видишь, как он вырывает глаз у этого циклопа?"

"Или как он отрубает им ноги?"

"Или как эти крылья вырываются под действием его силы?"

"Чудесно!" Два обычно молчаливых брата смеялись и постоянно перебегали от одной сцены к другой, как люди, впервые увидевшие комиксы или мангу.

Именно Кнут вернул их к реальности. "Вы ведь знаете, что этот парень может быть Боссом Испытания, верно?"

Эти слова испортили им настроение. "Это правда."

"Ах, но в описании говорилось что-то о Големах? Если только он не очень продвинутый?"

"Тогда выжить будет сложно".

"Не говоря уже о том, чтобы победить его".

Их обмен мнениями был прерван громким хлопком Мудана.

"Пожалуйста, вернитесь! Нам нужно поговорить".

Через несколько мгновений вся команда поняла суть задания. Комнаты были украшены различными видами оружия и доспехов, и они должны были выбрать хотя бы один из них, победить его хранителя, а затем победить Босса.

Поэтому, конечно, они начали препираться, пытаясь выбрать самого легкого противника.

"Я бы сказал, что о топорах, булавах, мечах и копьях не может быть и речи".

"Почему? Такое магическое оружие может на всю жизнь нас лишить жизни!"

"Ты ведь помнишь, что для того, чтобы завладеть им, нам сначала нужно победить его владельца?"

"Мы можем это сделать!"

"Правда..." Кнут поглаживал свою растущую головную боль. "Сколько големов вы встретили?"

"Умम्म. Ни одного?"

"Тогда почему ты так уверен, что сможешь его победить?"

"У нас есть численность! И наши тренировки!"

"Они ни хрена не стоят!"

"Эй, эй, что ты сказал?"

"Хочешь пойти?"

"ДЖЕНТЛЬМЕНЫ!" Громкий голос прервал начинающуюся потасовку. Жаль. Было бы забавно посмотреть, как они избивают друг друга до потери сознания в глубинах моего подземелья. Я мог бы даже отпустить победителя.

Шучу.

"Мы должны выбрать шлем или кинжал". Мудан наконец-то принял участие в обсуждении, после долгого молчания.

"Почему?" был один из братьев.

"Идея в том, с каким оружием или доспехами будет легче всего бороться". Его тяжелый взгляд блуждал от лица к лицу. "Не для того, чтобы принести лучшую добычу. Даже если все присутствующие переживут испытание, мы все равно получим достаточно большую долю, чтобы безбедно жить до конца своих дней."

"И нет уверенности, что все мы выживем". Эти слова заставили замолчать недовольных.

"Что касается того, видели ли мы Голема раньше... Конечно, видели!"

"А?"

"Что?"

"Когда?"

Мудан вздохнул, расчесывая свои потные волосы. "На первом этаже есть Голем-кузнец, бесконечно создающий оружие, доспехи и различные инструменты. Каждый из вас был вынужден наблюдать за ним в течение нескольких часов". Он улыбнулся. "Как, блядь, вы это забыли? Каждый из вас, блядь, беспокоил меня об этом неделями. Недели!"

Лица окружающих воинов побледнели, и они отвели взгляды. Только Сайленс и его приспешник стояли в растерянном спокойствии.

"Прошлое - это прошлое, брат!"

"Теперь мы помним!"

Лицо Мудана исказилось от гнева, быстро потускнело, а затем вернулось к своему незаинтересованному "состоянию по умолчанию". "Неважно..." Коллективный вздох облегчения едва не разожгла его ярость, но мужчине каким-то образом удалось сдержать ее.

"Any---way. Если предположить, что это один и тот же тип монстра, то можно предположить, что они могут носить броню, использовать оружие, очень сильны и хорошо переносят атаки противника, но не очень быстры или проворны. Их интеллект также должен быть сомнительным".

"Почему?"

"Разве ты не помнишь?"

"Ну-у-у."

"О боги, дайте мне силы..." Отпив небольшой глоток из своего кантина, Мудан продолжил. "Разве ты не помнишь, как один из людей Деда Шлема пытался провести свой дурацкий эксперимент?"

"Тот, что про то, как испортить Голема?"

"Да". Толстяк подождал, пока они закончат, но, увидев их недоверчивые взгляды, поднял руки в знак сдачи и продолжил рассказ. "Они взяли несколько его неудачных работ из готовой кучи обратно в кучу материалов, чтобы выяснить, насколько умна эта штука. И наоборот - материал перетасовали в готовый материал".

"Эффект? Ну, эта тупая тварь проигнорировала слиток и перековала весь нагрудник на несколько мечей..." Его взгляд блуждал среди слушателей.

"А, я помню, как парень, которому пришлось пожертвовать доспехи, сучился по этому поводу!"

"Да!"

"Значит... они не очень умны?"

"Похоже на то".

"И... как мы используем это знание?"

"Я не знаю."

"Эххххх?" Коллективный звук разочарования покинул легкие участников вечеринки.

"Слушайте сюда, тупые ублюдки!" Мудан был на пределе своего терпения. "Я не буду устраивать стратегическое совещание по поводу врага, с которым мы даже не сталкивались и о котором у нас нет никаких сведений!"

"Мы можем только догадываться! И я хочу, чтобы вы все знали, какому риску мы подвергаемся и что можно сделать для его уменьшения! Если вы не хотите слушать - отлично! Давайте продолжим! Голосуем: Кинжал или Шлем. Даже вы, многие, должны понимать разницу между атакой и защитой".

"Шлем."

"Тоже шлем".

"Кинжал".

"Шлем". Мгновение замешательства. "Кинжал". Это было странно. Впервые братья реагировали по-разному.

"Кинжал".

"Шлем. Чем меньше шансов умереть, тем лучше". Сайленс бормотал себе под нос, удивляя не только своего стога, но и остальных преступников.

"Значит, четыре за "Шлем" и три за "Кинжал". Мы готовы."

"Приготовьтесь!" прорычал Кнут, готовя защитную формацию. Щитовая стена с копьями, торчащими наружу, как иглы больного ежа. Еще один приказ, и острые концы повернулись в основном в одном направлении.

"Сделай это". Мудан кивнул, и долговязый мужчина подбежал к резной двери и нажал на четко обозначенную кнопку.

На мгновение ничего не произошло.

Кнут вернулся в строй, поднимая свое снаряжение и громко дыша от волнения.

Затем стена загрохотала, и в центре сцены, изображающей Кратоса, убивающего нескольких

солдат Ареса, появилась линия. Секундой позже большая, окованная металлом рука пробила трещину. С протестующим каменным криком голем вышел на свет, освобожденный из своей гробницы.

Его вид удивил и захватчиков, и меня.

В отличие от Идиота-Кузнеца (которого я должен проверить, как бы неудобно мне ни было), новый монстр не был покрыт броней или огнеупорной "плотью". Нет. Вместо этого он представлял собой большой, трехметровый скелет с почти гуманоидными пропорциями. Большие, сильные ноги поддерживались широкими ступнями, а трехпалые руки больше походили на когти, используемые для разрывания и разрезания, чем на пальцы разумного существа.

Я бы смирился с отсутствием доспехов, оружия и даже с очевидными попытками монстризации дизайна, но я не мог смириться с одной вещью - ПОЧЕМУ, ЧЕРТ возьми, у него есть светящаяся слабая точка?

И. Это. Прямо. В. Посередине. Это. Блядь. Грудь!

Я понял! Ядра подземелий должны были быть тренерами и гейм-мастерами, разрабатывающими справедливый вызов для разумных.

Я действительно, действительно понимаю.

Но мне бы хотелось какой-то причины. Какие-то границы.

Пока я размышлял, пришло время взглянуть на второй сюрприз, который оказался не таким неприятным, как первый, но все же заставил меня переосмыслить всю идею о том, что Испытание - это вид наказания.

Случайная награда "Испытание жадности" была сгенерирована и установлена!

Испытание жадности - награда за шлем была сгенерирована случайным образом.

Испытание жадности - награда за шлем была установлена:

Регенерирующий шлем бесконечного голода

[Анализ.] - пробормотал я, заметив, что на големе был надет небольшой кусок металла. При ближайшем рассмотрении я заметил, что он похож на средневековые шлемы, с открытой передней частью и плоской верхней частью.

Регенерирующий шлем бесконечного голода

Магический шлем, сделанный из обычного железа и зачарованный благом регенерации и проклятием голода. Благо и проклятие связаны и активируются одновременно.

Любое биологическое существо, носящее шлем, будет постоянно восстанавливать

повреждения, ожоги, разрушенные органы или потерянные конечности, возвращаясь к последней запомненной форме пользователя. Во время процесса регенерации пользователь будет испытывать постоянные голодные боли и желание питаться. Будь то плоть, растение или даже гнилая материя - все будет потребляться для подпитки чары.

Это проклятый предмет, поэтому его владение может быть передано только после того, как нынешний владелец будет убит или будет использована достаточно сильная антипроклятая магия. Не может носиться существами подземелья.

Вот это было интересно.

<http://tl.rulate.ru/book/49483/2255875>