Дарий с улыбкой посмотрел на вход в подземелье. Но прежде чем войти, он применил к нему навык "Анализ", чтобы узнать, сможет ли он получить полезную информацию о нем до входа.

Как обычно, навык Itemancer не разочаровал.

[Unnamed Dungeon - Подземелье

Элемент(ы): Тьма

Прочность: 45,000/45,000

Этажи: 3

Монстры-любители: 234

Монстры-путешественники: 123

Монстры-адепты: 56

Монстры босса-любителя: 1

Монстры босса-путешественника: 1

Адепт Монстры-боссы: 1

Ядро(ядра) подземелья: 1

Класс ядра: Новорожденный (поврежденное)

Максимальное количество экземпляров: 100

Максимальное количество людей в одном экземпляре: 50

Скорость сбора энергии: 2 SE за смерть

Эффективность сбора энергии: Abysmal

Общее количество собранной энергии: 19,346 SE

Всего потрачено энергии: 0 SE]

Дариус моргнул, глядя на длинный дисплей, и переслал его Ганнеру. Читая это, Дарий был взволнован, так как это открыло ему много информации, которую он планировал постепенно изучить позже.

Дарий обладал некоторыми знаниями о том, как действуют подземелья в других высокофантастических медиа. Эти подземелья порождались чем-то под названием "Ядро подземелья".

Он знал, что Ядра подземелий имеют абсолютный контроль над своей территорией и распространяют на нее свою уникальную энергию, чтобы навсегда завладеть этим пространством.

Другими словами, все подземелье, по которому человек ходил и с радостью убивал монстров, на самом деле было телом Ядра подземелья!

Сам кристалл содержал в себе зарождающееся сознание, которое создавало и управляло своим "телом", используя уникальную форму энергии, собранную с убитых искателей приключений, жаждавших его наград.

Будучи существами, созданными на основе универсальных законов, Ядра подземелий не были похожи на людей, которые обладали свободной волей и воплощали в себе хаос.

Ядра подземелий были сущностями порядка, и они проявляли его через сдержанность и взаимные симбиозы.

Они создавали место, где живые существа, такие как люди и другие расы, даже звери, могли свободно перемещаться и получать прибыльные ресурсы и награды, которые вносились в ДНК ядра как средство привлечения собратьев.

Однако они также создавали монстров рядом с такими наградами, чтобы защитить их. Убивать монстров и забирать награды было справедливо в глазах ядер подземелий, ведь это была твоя добыча!

Тем не менее, они не действовали альтруистично, так как стремились убить искателей приключений с помощью своих монстров и ловушек, чтобы полностью поглотить вас в свой энергетический пул, а все ваше существование стало питанием для их усиления, что позволило им расширить свою территорию, создать новые и лучшие ресурсы и еще более сильных монстров.

Это был идеальный цикл, воплощающий особую экосистему в фэнтези, которую Дариус нашел интригующей из-за ее дизайна. Из того, что он узнал из книг Фауста, Вена, очевидно, использовала такую же систему для своего мира.

Разница была лишь в том, что по какой-то причине она сделала так, что подземелья - по крайней мере, в Фаусте - обладали этой особенностью инстансирования, вместо того, чтобы подземелье проходили все пришедшие.

Дарий не был уверен в логике ее действий, но он также не удивился бы, если бы это решение было основано не на логике, а просто на прихоти Богини.

В конце концов, Вена была Богиней игр и развлечений, так что, возможно, она видела, как эта концепция применяется в онлайн-играх, которые используют инстансы для предотвращения переполненности и дестабилизации сервера, и просто скопировала ее.

Однако все это были выводы, сделанные на основе того, что он увидел в ходе анализа. Дариусу еще предстояло зайти внутрь, чтобы понять, что происходит в этом подземелье и верны ли его теории, хотя экран перед ним позволял ему быть уверенным в этом.

На самом деле, больше всего Дария заинтриговали три вещи. Во-первых, тот факт, что на экране появилась надпись "Элемент(ы)". Это может показаться неважным, но в грамматике это означает возможность для предмета обладать одним или несколькими свойствами.

Таким образом, если английский был правильным, подземелья в Фаллоне могли быть многоэлементными. Это было открытие, которое не менее поразило Дария, а также открыло перед ним новые возможности.

Прежде всего, если он найдет ядро подземелья, сможет ли он трансмутировать его, чтобы получить больше элементов? Ведь теперь он мог трансмутировать полуразумные предметы, а ядро подземелья должно соответствовать этой категории.

Но это если он его найдет. Хм, если он трансмутирует его статически, то сможет ли он также повысить его класс? С базового до гроссмейстера? Это казалось вероятным, и стоило поискать, если только цена не была слишком высокой.

Подождите. Зачем заходить так далеко? Если Дарий был недоволен этим подземельем, он мог трансмутировать свое собственное ядро подземелья, верно? Разве он не мог бы создать ядро, в котором были бы все элементы и которое было бы высшего класса?

'Интересно, какой стадии я должен достичь, чтобы это стало возможным'. с улыбкой размышлял Дарий.

Ему даже не нужно было знать, что это будет стоить гораздо больше, чем те жалкие 100 CP, которыми он располагал сейчас.

Единственным способом сделать это, будучи подмастерьем, было бы злоупотребление правилом №5 Трансмутации.

До сих пор единственной ценной вещью, которую он мог надежно преобразовать в СР, была Лунная роса, но он не стал этого делать по двум причинам.

Первая заключалась в том, что у Лунной Росы было слишком много применений, а в маленькой миске ее можно было делать каждый день. Вторая причина заключалась в том, что коэффициент преобразования предметов при трансмутации вниз был просто чудовищным.

На примере той же Лунной Росы он не мог напрямую превратить чашу в Чистую Воду, так как это стоило 345 000 000 очков преобразования.

Согласно способности "Трансмутация", это должна быть даже самая низкая возможная стоимость, поскольку Чистая Вода была самым близким базовым материалом к Лунной Росе.

Вот почему после 24-часового рафинирования Чаши Нува не было никаких потерь в количестве. В противном случае, если бы в чашу налили обычную речную воду, то на выходе получилась бы одна капля неконцентрированной лунной росы, если бы повезло.

Таким образом, при такой цене, конвертация по правилу №5 давала 1% от общей стоимости предмета... с ограничением в размере текущего дневного лимита СР.

Другими словами, независимо от ценности конвертируемого предмета, он получал максимум 100 СР, как Подмастерье, вместо 3 450 000, которые должны были составлять 1% от стоимости Лунной Росы.

Как можно представить, это была серьезная трата. Однако Трансмутацию уже нельзя было назвать разумной способностью, если она позволяла Дарию получать более трех миллионов СР в день, которые никогда не заканчивались. Даже для способности Высшего класса это было бы смешно.

У Дария было подозрение, что она могла бы выплачивать больше, и что Цезарь снова кое-что изменил, но он не возражал.

Удвоение ежедневного СР, если он конвертировал что-то ненужное с высокой стоимостью, тоже было в порядке вещей.

http://tl.rulate.ru/book/53037/2986117