

ПРОЛОГ 2. ЧТО ЕСТЬ ПОДЗЕМЕЛЬЕ? (ФИЛОСОФСТВОВАНИЯ)

Я снова пришел в себя...

Вокруг огромный полутемный зал квадратной формы, стены и потолок которого составлены из здоровенных каменных блоков.

Оглядываясь по сторонам я заметил у себя за спиной крылья.

Черные крылья бабочки...

Я стал феей? Быстро кинул взгляд на свое тело. Хм? Вполне человеческое с виду. Одет в какую-то старинную рубаху и штаны белого цвета, на ногах сандалии. Руки. Ладони маленькие и нежные... А темные пышные волосы до плеч...

Нет. Не может быть!

Начал лихорадочно себя ощупывать, не забыв заглянуть в штаны... Все на месте, ничего лишнего. Мужик... Слава богу! Нет, не той сучки-богини, но... Ай, ладно.

Так или иначе, с телом все в порядке, только фигура очень стройная, да кожа нежная и шелковистая на ощупь. Лицо в зеркале не рассматривал, но почему-то уверен, что оно у меня теперь крайне женственное. Почему-то вспомнилась фраза "пол эльфа можно узнать только заглянув в труселя"... Еще крылья на спине. Чуть про них не забыл...

Хммм... Крылья? За поиском подставы от сучки-богини из головы совсем вылетело, что на крыльях вообще-то полагается летать... А ну-ка, ~ маши крыльями ~ и взлтай ~...

...

Полеты замечательно успокаивают. Летать быстро не получается, только "порхать как бабочка", ну да ничего, бегущего человека я в любом случае обгоню, и зависать на одном месте тоже могу. В голове до сих пор бардак, но это уже не имеет значения.

Летал только по залу. Он огромен. Метров 100, наверное, в ширину и высоту. В смысле, в высоту раза в 2 ниже, но я же его не измерял. Неважно. На полеты места хватает.

Хватит бестолку время тратить.

Пора приниматься за свои "подземельные" дела. Мне во время реинкарнации "закачали" в голову основные сведения о подземелье, довольно смутно, но что к чему я уже примерно знаю. Например, я знаю, что огромный, слабо светящийся кристалл около одной из стен зала - сердце подземелья и мое основное тело. Если его разрушат - я умру. И наоборот: пока кристалл цел я останусь живым, даже если убьют мое тело-фею, хоть от боли никто и не потрудится избавить... Аватар может возродиться из кристалла, но на это потребуется время. Собственно, теперь я могу жить практически вечно, как мне и обещали... Ну... Вечность - понятие условное, но мое долголетие вполне может сравниться с планетами и звездами. Дальше. У подземелья есть так сказать "обязанности", выражающиеся в необходимости размещать внутри сокровища и защищать их от вторженцев, а в остальном можно делать все, что угодно. Хоть город построить, хоть "подземелье злодея" и совершать набеги на людей. Можно и мирно жить. Можно даже создать собственную экосистему в залах подземелья,

сымитировав небо на потолке...

Но все это только "возможности", никто ничего делать не заставляет. Нужно только помнить, что у всех действий могут быть последствия. Например, если охотишься на людей, то им, разумеется, подобное не понравится и тебя придут убивать в отместку.

Так или иначе.

Меню!

Сработало.

Трам-пам-пам. Карта подземелья. Функция слежения в любой точке внутри. Создание новых проходов. Создание ловушек и других объектов. Даже есть функция установки фальшивого неба на потолке, как и обещали, ух, ну и цены. Дальше. Призыв монстров. Перечень именных монстров. А, это для боссов. Монстров, получивших имя можно будет воскресить... Интересная функция. Выходит, монстры могут набираться опыта и даже эволюционировать. Интересненько. Ну и последнее - магазин предметов.

И всего этого сотни и сотни страниц и всяких разных нюансов. Просто блеск! Не то, что последние "веяния" в играх. Особенно в стратегиях. Количество показателей просто катастрофически сокращают. Не знаю, зачем? Может, чтобы детсадовцы и всякие идиоты не повесились на подтяжках?

Так или иначе, построить и призвать можно много, что, но на все нужны деньги, а точнее ОД и ОМ. ОД - очки души... Хммм, так и написано. МА - это просто мана. И сейчас у меня

1053 ОД

5009673/10019128 МА

Какая-то странная неэквивалентность ресурсов во всех отношениях... Особенно, если учесть, что везде в покупках цена в МА и ОД одинаковая.

И проблема в том, что за мои 1000 ОД я смогу купить только или комнату 10x10 м площади и 5м высоты, или проход похожего объема, или 1 монстра типа орка или людоящера, или предмет вроде свитка заклинания "свет", чем-то похожего на фонарик, судя по всему. Заклинание является одним из самых жалких, исходя из цен. На что строить подземелье?!!

Вдох-выдох.

Ладно. Заработок ОД - основная цель подземелья как-никак. Самое странное, что в "загруженных инструкциях" все слишком смутно. Блин, почему так не качественно, сука-богиня, что ли подгадила? Но попробуем сформулировать...

Хмм...

ОД зарабатывают:

1 убийством людей-вторженцев или любых других живых существ.

2 поглощением трупов, предметов или любых иных ценностей.

3 начисляют во время нахождения врагов в подземелье.

4 некий доход от сердца.

Хым. Хым. Хым... Вроде, все.

Да не так уж все и плохо. Доход от сердца будет всегда. Прорвемся. Теперь понятно, почему подземелью нужно заманивать исследователей - они и приносят основной доход.

Надо заметить, что мана сама по себе капает. Примерно за 30 секунд 1 единичка.

Максимум исходит от сердца подземелья и растет с увеличением площади проходов подземелья. По похожей схеме восстановление. Еще восстанавливается от живых существ внутри подземелья. Тратится мана на поддержание неживых монстров и ловушки.

Хым. Хым. Хым...

По-видимому, ОД - основной ресурс типа "материалов", неограниченный по пределу, но более редкий, а мана - что-то вроде "электричества", сам по себе не проблема, но за маной тоже следить нужно. Чем-то напоминает классические стратегии.

Думаю, придется еще разбираться и разбираться.

Рассматривая комнаты и проходы на карте обнаружилась интересная деталь: та комната, в которой я нахожусь на самом деле 10*10 м по площади и 5 м высоты... Иными словами, это не комната гигантская, а я крохотный! Мой косяк. Мог и сам догадаться, что феи не будут размером с человека... Придется привыкать к новым для меня размерам...

Даже не пожалел 6 ОД на линейку, чтобы измерить свой рост. Классическую деревянную линейку на 40 см. В советские времена такие были везде, но в настоящее время все из пластика. Хмम्म... А в перечне предметов изделий из пластика нет. Ну, думаю, это мир "меча и магии", так что отсутствие пластика совсем не удивительно.

Но я отвлекся от темы.

Первый раз что-то призываю как подземелье. После выбора в меню на полу появился большой магический круг из слабо светящихся линий, который стал вращаться. Хотя я и говорю "круг", но на самом деле это сложнейшая структура из множества слоев-кругов, вращающихся в разные стороны с разными скоростями. В центре словно из пола выползла длиннющая доска вдвое больше моего роста.

Хоть я и ожидал чего-то подобного, но все равно был впечатлен. Похоже, мой рост сейчас несколько десятков сантиметров.

Если точнее, то 20 см 6 мм. Талия (и все прочее) в обхвате 7,4 см. На спине 4 крыла бабочки. Большая пара в длину 23,1 см и в ширину 11,7. Маленькая пара 14,6 в длину и 8,9 в ширину. Да, мне нечем заняться вот и меряю все, что под руку попадет, пока жду прибавки к ОД от сердца, чтобы можно было планы строить.

Вздохххх... Скучно.

Только и остается, что философствовать, привалившись спиной к сердцу подземелья. Последнее представляет из себя колонну в форме 8-гранника из пола, метр диаметром и 4 высотой. Концы заострены, но нижний вмурован в пол. Примерно 1/4 высоты приходится на заостренные части.

Так или иначе, но я могу реально стать богом. Весьма условно и только в отдельно взятом подземелье, но какая разница? Займет ли это десятки или сотни лет, тоже не имеет особой разницы. Вопрос в другом: что значит "быть богом"?

Вот, например, сучка-богиня, которую я встретил - это "бог"? Как-то не тянет, с какой стороны не посмотри.

Есть на эту тему одна древняя поговорка. Древние вообще много умного наговорили, нужно только понять, что это значит.

Поговорка: "герой, прошел огонь, воду и медные трубы".

Бог, герой - немного не одно и то же, но явно близкое. Все слышали эту поговорку, но что значат данные слова?

Первое. Огонь. Тут более-менее понятно и очевидно. "Пройти сквозь огонь" можно воспринимать более чем буквально. В буквальном смысле требуется сверхчеловеческая сила и выдержка. Если в переносном - обладать силой и смелостью. Тут все просто. Если слабый или трус - ни богом ни героем не станешь.

Сила с возможностями подземелья - вопрос времени.

Второе. Вода. Уже интересней. Резонный вопрос: почему вода после огня? Что тут такого? С точки зрения древних, огонь, или горящая преграда - это понятная угроза. Вода же - переправа через водный поток, например. Хочется воскликнуть "Дело пустяковое! Найди брод и все!", но это для нас со всей нашей техникой. А вот древним поиск "брода" не казался такой очевидной задачей. Можно переформулировать, это как "поиск скрытого безопасного пути". Тут уже задумываешься. Если вопрос не просто о переправе через мелкую речушку? А если речка горная, и у тебя под ногами ненадежные камни? Вот то-то и оно... Смысл препятствия "вода" в том, что под потоком воды ничего не видно. Противостояние опасности скрытой, коварной. С точки зрения того же героя - противостояние засадам и предательству. Тут многие "герои" даже обладая силой находят свой конец. Вот потому-то "вода" - второе испытание.

И третье, последнее - медные трубы. Многие ли поймут, что это вообще значит? Не думаю. Я и сам довольно долго искал ответ в свое время... Тут дело такое... В древности героев, победителей, правителей и т.д. встречали своеобразным древним торжественным оркестром из множества медных труб... Исходя из этого немножко начинаешь соображать... Медные трубы - это... Слава?.. Почет, известность, и т.п... Да... В современных терминах подобное называют "звездной болезнью". Или... Став знаменитым, не потерять себя... Очень важно, ведь если достигнув вершины потеряешь то, зачем начал восхождение, то какой смысл в достижении этой самой вершины? Зачем мучился, старался? Может, тот, кто был внизу, был гораздо счастливее, чем тот, кто потерял себя на вершине? Не даром этот пункт последний в списке. Не пересчитать тех, кто начал борьбу за некую идею или принцип, но потом потерял ее.

Стоит задуматься...

Каким ты хочешь видеть бога? Не что будешь делать, если сам станешь, а именно каким должен быть бог над тобой? Каким должен быть герой? Настоящий герой. Что отличает его от демона? Вот встречался я с сукой-богиней, но разве можно ее назвать "богиней"? Сучка-фальшивка и есть... Так как же стать героем, богом, а не мусором, только мнящем себя оными?..

А откуда мне-то знать?

Будь все так просто - вокруг был бы рай. Но... Вокруг именно то, что вокруг...

Одно, я думаю, точно: каждый должен сам для себя решить, хочет ли он стать богом или демоном в итоге. Не "с виду", а "реально". Не перепутать самому. Разумеется, стать демоном - гораздо приятнее и выгоднее. Ясен пень. Никто не сомневается. Но... Достаточно ли этого? Или есть что-то более ценное?

В этом соблазне и заключается испытание. Из начала пути, с самого низа, можно точно сказать, каким должен быть и тот и другой. Главное - не потерять это из виду...

Тут меня и мои философствования прервал звуковой сигнал "тинь -тилинь", словно сообщение пришло.

Это еще что такое?

<http://tl.rulate.ru/book/63700/1666913>