

ГЛАВА 1. ПОДЗЕМЕЛЬЯ ЕЩЕ НЕТ, А ПРОБЛЕМЫ УЖЕ НА ПОРОГЕ.

Звуковой сигнал. Хм, что это может быть?

Осмотрел всю карту - чисто, врагов не видно. Да и не должно их быть. В подаренных сведениях отдельно указано, что подземелья появляются в местах, куда десятилетиями не заходили люди. Причем, это может быть как и дикая местность, так и подвал какого-нибудь заброшенного строения. Что-то вроде: стоял десятки лет заброшенный дом у дороги, гнил, в один прекрасный день развалился, а под ним бах, и обнаружили подземелье. В городе такое, конечно маловероятно, а вот за городом - легко.

Но хватит об этом.

Что же это за писк-то такой?

Хммм...

Ах я дурак!!!

В меню в правом верхнем углу цифры ОД и МА, и там теперь 2097 ОД! +1000 ОД!

Аха-ха-ха-ха!

Это не сообщение пришло, это деньги пришли! И время... Немного за полночь. Не трудно догадаться, что начисление идет в полночь. Между прочим, здесь тоже в сутках 24 часа, в часе 60 минут, в минуте 60 секунд... А вот равна ли 1 секунда той, что на земле - никто не скажет.

Итого, что получается? +1 КОД/день? [1]

Неплохо... Неплохо... Не супер, но по комнате или по людоящеру в день роста - все равно хорошо. Особенно, если учесть, что у меня будет несколько лет спокойной жизни, пока люди не обнаружат. Не густо, но подземелье в пару этажей с какими-нибудь гоблинами (100 ОД за нос) можно построить влегкую. Даже можно боссом какого-нибудь минотавра (100 КОД) сделать.

Есть теперь о чем думать.

И да, я с момента реинкарнации ничего не ел. Не в тему немножко, но факт есть факт. И самое интересное, что голода не чувствую. Только жажду.

Потратил 3 ОД на кружку с водой, совсем забыв о своих нынешних размерах., Появившаяся кружка больше похожа для меня на бочку, ну ничего, наплевать, из большого не выпадешь. Напился, зачерпывая воду ладонями.

Все остальное убрал в "хранилище". Это что-то вроде пространственного кармана, привязанного к сердцу подземелья размерами примерно с комнату, где это сердце сейчас расположено. Очень удобно для хранения разных вещей. Насколько я понял, внутри время остановлено и продукты не портятся. Только и остается сказать "инвентарь в наличии"!

На самом деле, последнее немножко в тему. Мне ведь нужно питаться. И не только мне, но и монстрам тоже. Есть такая идея насчет организации целой экосистемы внутри подземелья, но доступно мне подобное будет очень и очень не скоро. Дорого. Денег много нужно. В смысле ОД, да и маны тоже.

...

Времени навалом, поэтому в первую очередь нужна информация. И не только надежная, но и важно узнать, что из себя представляют люди в этом мире. И пускай у меня нет ни интернета, ни зомбоящика, но есть возможность призывать предметы. В списке же можно настраивать отборы и сортировку по множеству параметров, и в этом списке есть книги.

Особенно меня заинтересовали "брошюры гильдии авантюристов". Есть здесь и эта гильдия. Занимается разными поручениями, но основной специальностью является исследование подземелий и охотой на монстров. Впрочем, это уже другая тема.

У этих брошюр есть несколько преимуществ. Во-первых, это та информация, которая предназначена для моих непосредственных противников-авантюристов. Во-вторых, исходя из названий можно легко оценивать содержание. И в-третьих, они маленькие, краткие и дешевые. Последнее - главный критерий. Можно найти и разные научные труды, но мне откровенно жалко ОД. Их и без того немного.

Половину своих доходов я решил пока откладывать, а вторую половину - тратить на книги и разные другие мелочи. Еду, например, феи могут есть все то же самое, что и люди, но отдают предпочтения растительной пище. Хотя при моих физических размеров на еду уходят копейки.

Возникла небольшая заминка, связанная с тем, что мне тяжело перелистывать страницы из-за своих малых размеров. Для решения этой проблемы я призвал скелет гоблина за 30 ОД. Почему не обычный скелет (300 ОД) или гоблина(100 ОД)? Просто я тот еще жмот и решил сэкономить...

...

В первый же день, который на самом деле второй, но кого это волнует?..

Так или иначе, после траты 500 ОД (на самом деле, 486) на книжки и их прочтения мне стало скучно. Решение обследовать окружение лично, а не через меню пришло вполне закономерно.

Помещение, где находится сердце, освещается только его слабым светом. стены же ассоциируются с кирпичной кладкой. Нет, конечно, замки и постройки из "каменных кирпичей" сплошь и рядом встречается в играх, но вот в реальности такие "штампованные" камни, разумеется, нигде не найдешь. Да и откуда им взяться? Кто ж будет ровненько откалывать каждый кусок? Что-то подобное можно найти только в египетских пирамидах, но там специально и откалывали огромные блоки, да и то из песчаника. Это сравнительно мягкая осадочная порода, а никакой не гранит...

Коридор до выхода длинный, 50 метров длиной и 3 метра в ширину и высоту. Без единого источника света. Радует только то, что коридор имеет лишь один небольшой поворот, да и тот под небольшим углом. Только мешает выход из комнаты увидеть, но не более.

Хмм... Забавно, но я неплохо вижу в темноте...

Вот и выход...

А ничего так картинка!

Солнце уже встало, но еще утро. Травка. Цветочки. Деревья. Пасторальная картина дикой природы. Сейчас я завис прямо перед выходом. От желания попорхать по этой прелести меня удерживает гнетущее чувство страха в груди. И дело не в том, что я боюсь хищников. Карта в меню отображает местность метров на 50-100 вокруг входа. Сложно сказать точно, поскольку изображение расплывается с расстоянием.

Но дело не в этом. Инстинкт просто кричит, что аватар не должен покидать подземелье! Все будет плохо!

На всякий случай, пешком, но вперед и только вперед! Врагу не сдастся наш гордый варяг!

Ай!

Все тело охватила боль.

Фух. Неприятно, конечно, но не смертельно. Больно по всему телу, но в каждой точке с ушибленным пальцем на ноге не сравнить. Берет количеством...

Хоть ноет и все тело, но двигаться при желании вполне можно. Если это все, то можно и потерпеть. Может, куплю себе какое-нибудь снимающее боль зелье и все путем будет? вернусь для этого в подземелье.

Стоп!

Мне кажется, или мои ОД уменьшились? Попробуем снова выйти...? Точно! Уменьшаются! По 1 в секунду!

Быстро домой!

Хорошо, что я сообразил посмотреть. Потерял около 100 ОД. Неприятно. Долго не погуляешь... По крайней мере, не с моими нынешними средствами... Ну и ладно. Я вроде как подземелье и не должен, по-хорошему, гулять снаружи, в конце концов, и внутри подземелья можно организовать ясное небо... Только на это нужно 200 кОД минимум... Эххх... Когда-нибудь я смогу потратить такую сумму, но до этого еще очень далеко...

...

Помимо изучения книжек у меня появилось море свободного времени. От которого я взвыл. Особенно, когда обнаружил, что потребность во сне у меня отсутствует напрочь.

Отчасти от безделья, отчасти из практических соображений, я специально взял брошюру про расу фей. Так вот. Если опустить ненужные мне детали вроде того, что феи живут внутри некоего "мирового древа", то все феи в той или иной мере способны использовать магию на инстинктивном уровне. Не всю, разумеется, но совершенно точно могут управлять растениями.

Вот тренировками магии управления растений я и занялся. Расположился на входе...

Ну а что? Если сесть на самом краю, то зеленая травка будет на расстоянии вытянутой руки, а ОД не будут тратиться, поскольку "технически" я все еще внутри подземелья. Разграничение четкое, поскольку пол в подземелье каменный. Довольно странно работает система, но работает, и ладно.

Меня больше всего увлек сам процесс обучения. Дело в том, что это даже описать трудно. Когда я прикасаюсь к растению, я словно его "чувствую". Закрываю глаза и могу точно сказать, как оно выглядит просто едва прикоснувшись. И разумеется, могу на него влиять: заставлять расти или двигаться как марионетку на веревочках.

Поначалу у меня плохо получалось. Трава едва шевелилась, но занятие оказалось на удивление увлекательным. Хотя... Может все дело в том, что мне всегда нравились разные конструкторы, поделки или лепка, особенно в детстве? Или это инстинкты моей новой расы заявляют о себе? Кто знает...

Так или иначе, прогресс шел стремительными темпами и уже к концу недели у меня получалось вполне сносно управлять растениями, да еще и на расстоянии! Я уже мечтал о том, что к концу положенных мне тихих лет натренируюсь быть супер-магом типа друида. Стать архимагом мне не светит, поскольку для этого нужно быть экспертом во множестве областей, но крутым узким специалистом стать легко.

Особенно мои усилия подстегнул неожиданный факт. Дело в том, что ежедневный доход ОД от сердца стал расти. Вырос за неделю с 1053 до 1066. Немножко, но радует сам факт. Единственный вывод, который можно сделать, заключается в том, что этот доход каким-то

образом зависит от силы аватара, что круто.

К сожалению, все мои мечты очень быстро лопнули как мыльный пузырь.

...

Через неделю после реинкарнации в подземелье пожаловали первые гости.

Гоблины...

5 штук приперлись в подземелье и сейчас злобно на меня зыркают. Я сам нахожусь на верхушке сердца. Сидеть неудобно, но терпимо. Высота сердца больше 3м, а рост гоблинов около 1,5 м, даже меньше. Короче, они меня не достанут, а камней, чтобы кидаться у них нет (сходить собрать снаружи мозгов явно не хватает).

Разбить сердце тоже не смогут. и дело тут не в том, что сердце имеет внушительные размеры, и если оно даже из стекла, то разбить его голыми руками непросто, а вооружены гоблины палками, пользы от которых тоже не будет. Естественно. Это в подземелье я их могу их вооружить чем-нибудь, а где они оружие найдут в дикой среде? Вот и вооружены на манер пещерных людей.

Но дело не в этом, а в том, что у сердца есть функция "страж". Короче, условие классического

"босса" из игр: пока определенный монстр-охранник не убит, сердце неуязвимо. В данный момент охранник - я. В теории могу просто нарезать круги по комнате - пусть ловят.

Проблема в другом: какого черта они вообще нарисовались?! Мне же было обещано, что подземелья появляются в безлюдном месте!

Вздых...

Про гоблинов и монстров ничего сказано не было.

Почему-то вспомнилось: "Чудо конь, кормить не надо!", "А про воду ничего сказано не было."

Обычные звери избегают подземелья, но на монстров это не распространяется.

Не то, чтобы у меня не было плана на подобный случай... 4823 ОД в наличии. На эту сумму можно купить каменного голема (3 кОД). Почему его, а не другого монстра? Просто голем представляет собой каменную статую. Или скорее, шарнирный каменный каркас, но не в этом суть. Важно то, что это каменюка, и победить его = сломать камень. Очевидно, что слабые существа на это не способны. А сам я могу спрятаться в хранилище.

Если исходить из требования "сложно уничтожить без магии за минимальные деньги", то лучшими выборами будут: каменный голем (3к), злой дух (10к), железный голем (30к) и призрак (100к). Злой дух отличается от призрака тем, что призрак владеет какой-никакой магией, а дух практически не способен атаковать. Оба нематериальны и неуязвимы к физическому урону, а большинство монстров до 100-200 кОД стоимости не владеют магией.

Призвать голема?

Жаба душит... Тратить большую часть моих накоплений не хочется... Вдруг придет более сильный монстр потом, и мне нужно будет духа призвать? Для этого еще неделю нужно копить весь доход...

Вздых...

Может они сами уберутся? А?

Мои мысли прервал разговор гоблинов. Слава классическому попаданческому пониманию всех языков. Я их слушал все это время, но они совсем тупые и ни о чем стоящем не говорили.

Короче, они упомянули, что нужно доложить их вожаку - огру.

По спине потек холодный пот. Огр есть в меню. Его цена 100 кОД! Это уже не мелочь вроде гоблинов!

Какого хрена?! Откуда ОГР взялся в месте моей реинкарнации?!!

- Сука-богиня! Это она мне так подгадила!!! - кто бы удержался от крика в такой момент?

...

Обо всем я узнал гораздо позже, а в тот момент даже представить не мог, КАК СМАЧНО богиня мне подгадила.

////////////////////

[1] Здесь и далее используются стандартные сокращения: к (кило)= 1000, М (мега)=10⁶, Г (гига)= 10⁹, Т (тера)= 10¹². Стандартные технические приставки и их сокращения. Уж про байты - килобайты - мегабайты - гигабайты - терабайты знают сейчас все.

[2] Каждые 10-20 глав (условно часть) будет отдельная глава "уголок педанта", где будут все расчеты по ОД и прочее, чтобы не захламлять текст. Там же некоторая дополнительная информация, которую герои знать просто не могут.

<http://tl.rulate.ru/book/63700/1666915>