

## ГЛАВА 2. НИКТО НЕ УЙДЕТ ЖИВЫМ.

Чертовы гоблины.

Нельзя допустить, чтобы они покинули подземелье. Ни один из них, ни в коем случае! Нужно всех убить.

Голема больше нельзя призывать, а другие монстры... Черт! Есть еще одна проблема: монстры подземелья не могут покидать пределы своего подземелья. Не то, чтобы совсем, но нужно соблюсти определенные условия, в которых я еще не разобрался...

Главное - не позволить гоблинам сбежать!

Есть идея.

Чисто теоретически, можно и самому их поймать. Я уже натренировал достаточный уровень своей магии, чтобы связать им ноги травой. Будь мы на лужайке - плевое дело. Проблема в том, что под ногами каменный пол. Но не стоит переживать. Я не все свободное время тратил на тренировку магии. Все-таки, подобные тренировки выматывают. Остальное время я штудировал перечни доступных мне предметов и монстров в меню, и нашел много всего интересного. Например, магические растения, для роста которых нужны только мана и маг, способный их контролировать. Как это работает? Понятия не имею, но есть довольно простая магия "призыв воды", которая призывает воду "из ниоткуда". Может быть, есть тут какая-то связь?

Заканчиваем философствовать, начинаем действовать!

Выберу вид вроде высокой травы. 10 ОД пакетик семян. Ой, пакет-то большой, скорее мешок для меня, но ничего, унесу по воздуху (вопрос не тривиальный: нести груз идя по земле и летя по воздуху - не одно и то же, последнее сравнимо с бегом, прыжками и т.п. с грузом в руках).

Сделаю круг под потолком над гоблинами, разбрасывая семена повсюду.

Строить рожицы и показывать язык тоже не лишним будет.

Гоблины бесятся, ну и ладно. Семян хватило на подготовки большей части помещения. Много накидал около входа, треть оставил про запас, а остальное компактными участками. Теперь попробуем магию.

Хм... Успех! Получилось быстро вырастить траву на входе довольно высокую, крепкую и держащуюся за камень. Вот только внешним видом она очень напоминает коноплю... Ну и ладно...

Потратил время на выращивание травы у входа и участков тут и там. В то же время активно дразнил гоблинов, летая над ними. Бедняги совсем озверели.

Пришло время отлова. Попробую следующую схему: гoblin пробегает по траве и спотыкается, а потом его связывает. Одну-две "конопли" он вырвет легко. А 10, 20, 30? Вот и проверим.

Первый...

Успех!

Дрыгается, конечно, но вырваться не может. Самое главное, что остальные даже не заметили. Затяну путы на нем покрепче и продолжу.

Второй...

Третий...

Четвертый...

Ииии... Последний!

Хммм... Неожиданно легко получилось. Я, разумеется, выхватывал бегущих последними, но как-то...

- Отряд не заметил потери бойца!

- И следую~ще~го~.

- И следую~ще~го~.

- Пока не осталось совсем ни~ко~го~.

Пою я хреново, ну и ладно.

Спеленал всех покрепче. Нужно еще решить, что с ними дальше делать. Убить их самому проблематично: при моем росте идея "зарубить" их превратится в идиотизм "затыкать иголкой до смерти".

Призвал скелета с некачественным железным мечом (300+60 ОД), чтобы тот зарубил гадов. Ну и для замены моему прошлому скелету гоблина, которого они сломали, гады.

Мдас, зрелище кровавой расправы - не совсем приятное, даже если убивают гоблинов...

Осталось только поглотить тела... В смысле - как подземелье. Уж аватаром я их есть точно не буду. Процесс чем-то похож на призыв, тела распались на частицы света, но уже без всякого магического круга.

Хммм... Вот что любопытно: исчезла и вся кровь, словно ее отмыли, и не только с пола, но и с травы. Идеальная уборка?

Чуть не забыл. За гоблинов мне начислилось ОД?

Да! Ура!

Но вот что странно: начислилось около 500... Не запомнил, сколько точно было, но сейчас 4995 ОД. Если учесть, что гоблин стоит 100 ОД, то выходит, что мне досталась полная стоимость?

Странно, право слово, но нужно проверить. Призвал своего гоблина и приказал скелету его зарубить...

Может не стоило гоблина призывать? В следующий раз обойдусь скелетом. Ну ладно. Самое главное, что предположение оказалось правильным: что призыв, что поглощение тела, стоят 100 ОД. Я снова на той же самой сумме.

С одной стороны - читерство, но с другой... Допустим в подземелье монстры. Приходит вторженец, убивает монстров и уходит. Сколько-то он принесет за время своего пребывания, но убитые монстры ведь станут чистым убытком, если не будет такой уравниловки?

Логично.

Теперь нужно подумать, как обезопасить себя от неприятностей, подобных визиту гоблинов, в будущем. Хорошо так подумать.

...

На самый главный вопрос "что делать?" ответ был следующий: прикинуться ветошью...

Ну, что сказать... Сбежать под земелью не может в принципе, сражаться пока что тоже проблематично с имеющимися у меня ресурсами, особенно, если учесть, что где-то рядом бродит огр.

В чем же состоит план "прикинуться ветошью"?

Идея довольно простая. Замаскирую имеющуюся часть подземелья под обычную пещеру, а для себя сделаю еще кусок, но спрячу переход между ними. Почему нельзя спрятать сразу вход в подземелье? Ну, очевидно, что такого меню не позволяет. Вот внутри всякие иллюзорные стены или двери - пожалуйста. Стоит дополнительно отметить, что сердце подземелья, как и любые другие его части в своем расположении имеют определенные требования. Все должно быть соединено со входом. Минимальный размер коридоров 3\*3 м, допустимы сужения до 2\*1 м. Последнее для дверей. Полное перекрытие всех проходов стенами недопустимо. Чем отличаются стены от дверей? Стены можно довольно дешево укреплять до колоссального значения прочности и чинить, даже если есть вторженцы. Двери же - разрушимые объекты. Как и другие объекты в подземелье (вроде ловушек) их можно ставить если нет вторженцев. Допустима установка какого-нибудь условия открытия. Например, создание классического "босса". Монстр находится перед дверью, и пока его не победишь, дверь не откроется. Или загадка там какая-нибудь, но минимальная стоимость такой двери 10к...

От этих условий и будем плясать.

Сделал себе коридор 20 м длиной и еще одну комнату в конце такую же, как имеющаяся. Вот только соединение со старой комнатой сделал на потолке размерами 2\*1 м (надеюсь, что огр туда не пролезет физически)... Система позволила такое проверить. Сама постройка заняла буквально пару минут. Достаточно быстро. 1 м коридора 3\*3 м стоит 15 ОД, и комната 1 кОД. Еще пришлось добавить импровизированную "лесницу" по типу отсутствующих кирпичей за 2к

(считается ловушкой).

Вздых... Дорого.

На все подготовки и планирования я угробил целый день. Дело в том, что в меню есть функция моделирования изменений перед тем, как непосредственно делать. Вот я целый день и подбирал самый дешевый и практичный вариант.

После изменений останется 2761 ОД...

Жаба душит, но я еще немножко раскошелюлся. Предусмотрел добавление двери с полной звукоизоляцией за 1к (хоть выглядит она как обычная деревянная дверь, плотно прилегающая к косяку и обитая мехом), 200 на настенный факел для освещения и 500 на замену в новой комнате пола с каменного на земляной. Буду там теперь тренироваться в магии.

Хотелось бы еще потайной стеной закрыть проход, но самая дешевая из иллюзии стоит 10к. Что-то вроде галограммы: визуально есть, а на деле проход свободен.

У меня осталось только 1061 ОД.

Хнык, хнык. Я и так беднее церковной мыши, а деньги просто улетают в трубу.

...

Но на этом мои проблемы не закончились. Спустя неделю я стал испытывать постоянную слабость. Последнее время я трачу примерно половину дохода на изменения внешнего вида начальных коридора и комнаты, а не на книги. Остальное все так же параллельно накапливаю. Казалось бы, что уж в этом сложного (и дорогого), но загвоздка в том, что чем неприметнее я делаю стены, тем больше на это тратится средств.

Но в связи с собственным состоянием мне пришлось потратиться на книжку о физиологии фей. 300 ОД стоила. но я выяснил-таки что к чему... И мне снова пришлось вопить...

- Сука-богиня! Какого хрена?!!

У меня вполне обоснованные причины для возмущения.

Оказалось, что феи как раса просто не могут существовать без солнечного света! Данная раса имеет некоторые черты растения. Нет, вот какой мразью нужно быть, чтобы предложить в качестве аватара подземелья фею? А?! Я же выйти не могу, а средств для организации солнечного света внутри подземелья у меня нет! Где я возьму 200к, вот скажите?!

Фух... Фух...

Слов нет. По крайней мере, цензурных слов...

"Тинь -тилинь".

Мое праведное возмущение на входе в подземелье в лучах солнечного света прервал уже знакомый звуковой сигнал. Неужели начисление денег? Но сейчас середина дня, с чего вдруг?

Но никаких дополнительных денег не поступило. В меню меня ждало сообщение "в связи с расой аватара разблокировано расширение подземелья за пределы входа"...

Короче, теперь я могу присоединить поверхности, как будто это подземелье. Вот только для этого нужно выделить отдельный этаж, что стоит 10к!

Небольшой комментарий. Деление на этажи - по сути произвольное деление подземелья на части. Они не обязательно должны быть физически этажами, просто, так проще всего. Суть в том, что в ситуации вторжения в подземелье посторонних функционал очень сильно ограничивается (нельзя ни новые проходы делать, ни ловушки, ни монстров размещать), но это распространяется только на конкретный "этаж". С другими можно свободно работать. Предполагается, что пока верхние этажи заняты, от нижних можно свободно расширять подземелье.

Аааааа! Где деньги взять?! На все нужно минимум 10к. На иллюзорную стену, на этаж, про запас на духа оставить. У меня на счету только 4518 ОД!

За возмущениями я чуть не пропустил внутри сообщения маленькими буквами подпись "упси, чмоки, любимая богиня". Даже комментировать не нужно, КТО прислал сообщение. Сучка-жмотка, денег бы лучше дала хоть 200-300к...

Вздых...

Нужно успокоиться.

Если проанализировать ситуацию непредвзято, то... В перспективе такое принесет большую выгоду, а я уж не премину воспользоваться ею по полной в будущем. Настоящий чит.

А пока нужно заняться своими делами. Кругом! На тренировку по магии марш!

...

В течении еще недели меня четыре раза... ЧЕТЫРЕЖДЫ, КАРЛ! Навещали гоблины...

Им тут что, медом намазано?! Какого черта все припираются и припираются? В группах от 3 до 6 морд. Я пустил их всех в расход по той же схеме с оплетением, но теперь уже просто задушил их травой без помощи скелета. Мое мастерство в магии весьма заметно выросло. Еще положительный момент в том, что я немножко на них заработал. Даже вошел в раж по истреблению гоблинов... Немножко...

Так или иначе, дела у меня - так себе. Около 7к профукал на все переделки первой комнаты и коридора, чтобы придать им вид хоть сколько-нибудь напоминающий естественную пещеру. Стены сделал из неровного сплошного камня. Углы закруглил и сгладил. Лестницу

замаскировал множеством дополнительных выбоин на стене вокруг... Даже после всех переделок все выглядит слишком подозрительно, но хотя бы не на первый взгляд.

Все следы гоблинов, включая выращенную траву, я сразу же поглощал. Чтобы никаких следов не оставалось.

И еще, совсем неожиданно освоил магию лечения...

Дело было следующим образом. Во время работы с выступами я зацепил крылом один из острых краев. Серьезно крыло не пострадало, но оказалось неожиданно больно. Крылья у меня эластичные, но весьма нежные и мягкие. На ощупь чем-то напоминают лепестки цветов. Вот жалея себя и "нянча" в руках поврежденный краешек крыла я направил в него ману. Сам не знаю, зачем. Действовал инстинктивно. Но повреждение неожиданно осветилось слабым белым светом и восстановилось.

Удивительно, но факт.

...

Ночью ко мне наведалься крайне необычный гость. Я как раз получил свой полуночный "платеж" и порадовался, что на счету желанные 10344 ОД. Долгожданные 10к!

Сигнал был намного сильнее, чем у гоблинов и я запаниковал... Сработал инстинкт спрятаться. Вот я и ухнул все свои накопления в иллюзорную стену...

Может быть, зря, а может быть, и все правильно сделал? Мне почему-то показалось, что существо явно владеет магией, и не стоит полагаться на духа...

<http://tl.rulate.ru/book/63700/1666916>