
Порт Лавиет, Королевство Фенок, Теона

Через два дня после погружения в подземелье

Фелин последовал за Лейлой и Тиком в кабинет Гильдмастера. Когда они покидали остров, то ветер был попутным, так что путь назад оказался куда короче. Гильдмастер был уже в возрасте, но это не означало, что он был слаб. Бетрам Лосат был самым высокоранговым авантюристом на всем восточном побережье Теоны. История его прибытия сюда была довольно трагична. Руководство гильдии было напугано его стремительным развитием и восхождением по служебной лестнице, поэтому и позаботилось о том, чтобы он оказался здесь, за сотни миль от всего, чтобы напоминало подземелье, чтобы убедиться, что Бетрам не сможет развиваться дальше.

У мужчины была залысина, а оставшиеся волосы были темно-серыми с седыми прядями. Его похожая на мантию одежда была пошита так, чтобы скрыть одетую под нее броню. На стене позади него висело его знаменитое оружие. Посох из лунного серебра. Его навершие было сделано из идеально круглого кристалла. Предположительно в молодости Гильдмастер в одиночку прошел дикое подземелье на Востоке и забрал его ядро. Должным образом обработанные ядра подземелий обладали свойством усиливать заклинания и уменьшать затраты маны на их создание.

Единственная причина, по которой Фелин знал об этой истории, заключалась в том, что за время их многолетнего сотрудничества Лейла не раз рассказывала ему о своем деде и его посохе.

Как только все расселились, Бетрам оторвался от своих бумаг и быстро осмотрел посетителей.

– Недооценили монстра, подземелье или были слишком самоуверенны? – спросил он, а Лейла так же спокойно ответила.

– Первые два варианта. Мы загнали его в угол и почти победили, когда он бросился на нее. Тику удалось убить его, но Херна уже была раздавлена.

– Тогда я займусь документами, – вздохнул Гильдмастер. – Какова ваша оценка.

– Оно потерянное. Никаких сомнений, – уверенно сказала Лейла. – Остатки действий мастеров подземелий в его тактике, видах монстров и архитектуре. Возраст – предварительно Старейшина, но легко может оказаться и Древним.

- Монстры? Сколько этажей?

- Мы исследовали только прямой путь к комнате Стража на первом этаже, - призналась Лейла.
- Монстры были крабами необычного размера, разных пород для разных ролей в бо., - она рассказала о различных видах крабов, их физиологии и тактике. - Страж был комбинацией всех трех видов. Большой, с толстой броней, клешнями, имитирующими меч и щит, серой окраской и способностью маскироваться под валун, - он немного замялась, прежде чем продолжить. - Во время битвы Херна бросила в монстра огненный шар. Огонь ударил его и поджег щит. Затем он сменил цвет на бирюзовый, такой же, как и мана-свет под потолком. Монстр начал подавать собственную ману в огонь, чтобы получить контроль над ним. Подземелье или монстр, должно быть что-то поняли, потому что не прошло и трех секунд, как меч-клешня тоже вспыхнула пламенем.

Бетрам пригладил свою козлиную бородку.

- Теперь я понимаю, почему ты присудила ему такой возраст, - сказал он. - Это удивительно быстрая скорость обучения. Хотя, учитывая то, что оно потерянное, а также привычку подземелий впадать в спячку, если никто не посещает их в течении многих лет, то оно, скорее всего, по мере пробуждения просто заново изучает то, что уже когда то знало, - Фелин вздрогнул после этих слов. Если это была даже не половина мощности подземелья, то он не мог себе представить, насколько смертоносным оно будет, когда пробудится до конца.

- За ареной стража была чаша, наполненная водой, насыщенной маной, - продолжила Лейла и достала флакон для зелья, который они наполнили водой. - Это еще одно свидетельство присутствия там раньше мастера подземелья.

Гильдмастер взял флакон, вода в котором искрилась и мерцала, сощурившись изучил его, а после поставил на стол перед собой.

- Я попрошу когонибудь изучить это на наличие ядов или других вредных эффектов, но я согласен с вашей оценкой. Вы рискнули спуститься на второй этаж?

Лейла покачала головой

- Нет, мы не видели его. Но Фелин спустился туда, - Фелин сглотнул, когда Мастер Гильдии полностью сосредоточил свое внимание на нем.

- Там было влажно и сыро, - ответил он, стараясь звучать как можно более уважительно. - Квадратные коридоры покрытие резьбой и письменами. Я мог слышать воду дальше. Но я не видел никаких монстров, хоть и ожидаю, что это будут очередные крабы.

Старик кивнул.

- Разумное предположение. Но помните, что старые подземелья, особенно завоеванные или потерянные, намного лучше понимают людей и наш образ мыслей. Находясь в таких подземельях, будьте готовы к тому, что вас удивят и всегда будьте начеку, если что-то покажется вам странным, - лекторский тоном дал им совет Бетрам. Все трое молча кивнули, а после взмахом руки Мастер Гильдии отпустил их. - Проваливайте. Мне нужно закончить с оформлением документов и сообщить местному лорду о находке. Он вероятно, захочет заселить остров и использовать подземелье, - он тяжело вздохнул. - Я не хочу об этом думать... - внезапно его лицо озарилось пришедшей в голову идеей. - Лейла, дорогая моя внученька! Не могла бы ты оказать услугу своему любимому дедушке? - Фелину совсем не понравился взгляд мужчины.

У него было очень дурное предчувствие по этому поводу.

“Потерянное Подземелье-Старейшина”, Безымянный остров, Каленийское море

Семь дней после исследования подземелья

Это была продуктивная неделя.

Для моего третьего этажа я решил создать одну единственную основную комнату, похожую на пещеру. Ее размеры были действительно огромными. Словно несколько футбольных стадионов в длину и ширину. Потолок поддерживали десятки невероятно толстых колонн. Я разрушил несколько ярдов пола в глубину, растирая камень в порошок. Поверх этого слоя измельченного камня я рассыпал плодородную землю джунглей, которую притащил с острова надо мной.

Осторожно я прорезал канал сквозь весь этаж, который в будущем станет быстрой рекой. Ее русло будет, извиваясь, проходить с запада на восток. В истоке я вырезал дюжину решеток, зачарованных для очищения воды и ее опреснения. Эта начальная точка находилась примерно на середине высоты стены, создавая небольшой водопад.

В середине комнаты я сделал небольшое озеро, заполненное водоворотами и тихими заводами. Заканчивалась река у небольшого пролома в стене пещеры, затекая внутрь, и за счет зачарования, влияющего на гравитацию, вода поднималась вверх и выходила на поверхность, образуя на острове новый источник пресной воды. В итоге получился довольно впечатляющий водопад бьющий из скалы. И я был более чем доволен своим творением.

На крышу своего третьего этажа я добавил еще одну звезду маны, чтобы обеспечить комнату

источником света. На этот раз я добавил еще и пару чар для управления им. Я создал заклинание-якорь, которое удерживало звезду относительно небольшого кусочка камня под ней. Этот камень был в свою очередь зачарован, чтобы двигаться по вырезанному каналу через весь потолок пещеры с востока на запад. Как только звезда достигает западной стены, то вокруг нее будет создаваться слой камня, блокирующий испускание света. Так в мои джунгли будет приходить ночь.

Спрятанная звезда возвращалась на другом конце комнаты по тому же маршруту, а затем, когда она достигала восточной стены, крышка сдвигалась в сторону. Я (по большей части) довольно точно воспроизвел сменяющийся цикл день-ночь. Мне также захотелось изменить спектр света моего солнца, я сменил длину волны фотонов, которые покидали звезду маны. Желто-белый свет был более подходящим, чем бирюзовый, потому что тогда он смотрелся куда естественнее. Имея источник света, почву и воду, я начал посадку деревьев.

Чайка предоставила мне десятки разных семян, и я смог выделить среди них дюжину видов. Высокие деревья, тонкие деревья и все, что между ними. Как только у меня появились густые джунгли, пришло время для третьего этапа. Вдоль русла реки у меня были сложные, многослойные чары, которые должны были медленно нагревать текущую мимо воду. Вскоре воздух стал влажным. На толстых листьях и коре деревьев начал образовываться конденсат. Мое заклинание напитывало воду некоторым количеством маны, от чего при ее испарении должен был возникнуть эффект тумана даже у тех, кто будет смотреть сквозь него мана-зрением.

К счастью, процесс переноса почвы обеспечил меня так же и всеми теми насекомыми, которые жили в ней. У меня были черви, муравьи, жуки и сотни других видов насекомых, которые теперь жужжали повсюду, благодаря небольшой стимуляции маной, которая подстегнула их размножение. Я улучшил лишь семь видов из всего этого разнообразия, оставив остальным лишь ускоренный цикл размножения и обещание наблюдать за успехами их самостоятельного развития.

Для начала муравьи длиной в полдюйма, получившие более острые жвала, более сильную хватку и вызывающий боль контактный токсин. Учитывая их новую привычку охотиться на более крупную добычу, чтобы в полной мере использовать свои новые размеры, я назвал их муравьями-охотниками.

Осы тоже получили общие улучшения: увеличение размера на дюйм, более мощный яд и улучшенная скорость, и координация полета. Также я добавил красную полоску по их брюшку. Так появились осы-вдовы.

Вид пауков, похожих на тарантулов увеличился до размера одного фута. Акромантулы. Пчелы стали того же размера, что и новые осы. Пчелы-титаны.

Мухи и комары были просто милым добавлением. Они увеличились в размерах, но по большей части просто досаждали своим громким жужжанием. Да и большие комары сами по себе были неприятным компаньеном, но мощный эффект от их укусов делает их еще более мерзкими. Комары-вампиры.

По всей пещере было разбросано несколько ульев ос, пчел, а также муравейников. Остальные просто рассеялись по джунглям.

Теперь, имея базовую экосистему, мне были нужны какие нибудь монстры, кроме крошечных насекомых. Если какая нибудь решительная группа придет, чтобы похитить или поработить меня, то мне нужен способ извлечь выгоду из всех этих отвлекающих и раздражающих особенностей этого этажа. Именно так появились ящеры.

Я взял крошечных ящериц, которых мне принесла Чайка, и изменил их. В конце концов я получил то, что буду звать Кобольдом. Трехфутовые прямоходящие ящеролюди с красновато-коричневой чешуей. Самцы были немного крупнее, самки гибче. По моей подсказке они обосновались на деревьях, быстро построив там свою "деревню", которая была совершенно невидима для тех, кто будет искать ее снизу. Слабые в вопросах боя, они создали себе простую одежду и оружие. Думаю, я случайно сделал их даже более умными, чем я сам. Возможно.

Я планировал дать этим монстрам роль сталкеров. Они будут заставлять авантюристов нервничать, крадя их сумки и оружие, в те моменты, когда они будут останавливаться для отдыха, а также забрасывать людей копьями, если те вдруг отвлекутся во время караула.

К счастью, монстры, скрещиваясь с монстрами того же вида, способны к размножению. В любом случае, теперь у меня есть три дюжины небольших поселений кобальдов, которые, скорее всего, в ближайшее время создадут еще две деревеньки. Я доволен ими. А еще кажется, что они поклоняются мне.

Но думаю, все будет в порядке.

Следующая цель - создать путь на следующий этаж. У меня уже есть план. Вдоль стен, в случайных точках я создал пять поддельных комнат боссов. Все они имели замысловатые резные двери, которые только усиливали впечатление, что это арены боссов. Также я создал мини-боссов из своих кобальдов. По сути, это были шестифутовые кобальды в броне, сделанной из панцирей крабов и с оружием, сделанном из их клешней. Это были Кобальды-охотники.

Правда для пятого мини-босса я дал гораздо большее ядро монстра и возможность использовать магию Огня. Он - Кобальд-шаман.

Я же говорил, что у меня есть идея.

Я зачаровал каждую комнату мини-боссов, чтобы они действовали как ключ. Как только все пять мини-боссов будут убиты, откроется секретная дверь.

Хотя эта дверь была не столько дверью, сколько камнем, установленным в корнях дерева. Круглое отверстие в корнях открывалось, давая увидеть туннель, достаточно большой для того, чтобы обычный кобальд прошел по нему прямо. А вот человеку придется ползти. Туннель идет вниз, петляя между массивных корней и каменных образований в почве. В конце концов он

приводит к скользкому, грязному спуску, который заканчивается мутным, стоячим бассейном.

Это и есть комната босса. Так что авантюристы будут буквально сбронешы прямо в бой. На создание Босса я потратил больше всего времени.

Восьмифутовому кобольду я подарил огромную силу и стальной пресс. Продолжая эволюционную линию кобольда, я создал Дрейков. Для этого босса я вырастил очень особенного краба. Панцирь этого краба был создан настолько твердым, насколько это только было возможно, а после сформирован в идеальные броневые пластины. Также я сформировал ему алебарду в качестве основного оружия. А еще я дал ему огненное дыхание.

Ты - Мушу из рода Дрейков.

Сообщил я ему.

Он опустился на колени, прижимая сжатую в кулак руку к сердцу и рыча в ответ что-то вроде "Я слышу тебя, Создатель"

Отлично. Он гораздо более религиозен, чем я предполагал. Но опять же, я действительно создал их вид. Поэтому меня можно считать их богом. Для своего Дрейка я создал небольшую боковую комнату, со всей необходимой мебелью.

Выход с арены был зачарован так же, как и те, что двумя этажами выше. Он откроется лишь после смерти Мушу.

Чтобы сохранить путь для маны, я выдолбил туннель и заставил поток змеиться по всему этажу, прежде чем попасть в мою основную комнату. Конечно же, этот поток шел мимо дюжины решеток и множества шипов. Я совсем не хотел, чтобы кто-то воспользовался этим путем как обходным.

Отлично. Этаж по большей сути был готов. Вероятно, я еще дополню его, когда узнаю больше.

А теперь мне стоит обратить внимание на целую флотилию, плывущую к моему острову. Думаю, время на подготовку закончилось.

Галеон Феноса "Железный кулак", Каленийское море

У берегов безымянного острова

- Так это и есть подземелье? - спросил Давад Медеан, будущий губернатор этого маленького острова.

- Да, лорд Медеан, - ответила ему Лейла Лосат. Ее дед назначил ее на этот остров как местного представителя гильдии. Офисная работа - это совсем не то, чем она хотела бы заниматься, но она знала, что ее дед просто изо всех сил старается ради того, чтобы она была в безопасности. Если она достаточно успешно проявит себя на своем посту, то он практически гарантирует ей повышение до полноправного Мастера Гильдии за какой то месяц или два. Глубоко вздохнув, женщина еще раз посмотрела на остров.

- Фелин, - позвала она своего старого друга и товарища. - Этого водопада не было здесь неделю назад, не так ли? - тот хмыкнул, подтверждая ее слова. Водопад лился из скалы находящейся над подземельем.

- Это странно, но для нас это удача, - задумчиво сказал Давад. - Должно быть, это источник пресной воды, - лорд улыбнулся. Вытащив символ Джайты из-за ворота рубашки, он поцеловал его. - Боги даровали нам свое благословение, чтобы ускорить строительство поселения.

Лейла не была бы так уверена в этом. Скорее всего, это следствие каких то действий подземелья. Почему оно создало источник, было выше ее понимания. Хотя...

- Может быть, подземелье продолжает пробуждаться и активировать старые чары, - медленно сказала она. - Вода, вероятно, течет из самого подземелья. Поэтому нам стоит проверить ее, прежде чем пить, - дворянин кивнул.

- Разумный совет, - с улыбкой ответил он. После он обернулся к остальным людям, собравшимся на палубе. - Мой народ! Это будет наш новый дом! Хотя следующие несколько недель нам придется питаться по большей частью тем, что мы найдем в джунглях, мы должны будем заниматься вырубкой леса, чтобы как можно быстрее построить дома. Но есть и хорошие новости, рядом с нами будет подземелье, которое обеспечит нам богатство и процветание! Я называю этот остров - Медея, в честь моего отца, который даровал нам эту землю. Садитесь в баркасы! Мы высаживаемся на берег!

Я наблюдал за высадкой. После люди начали разбивать лагерь, строить пирс, и, как ни странно, забор и сторожку рядом с моим входом. Хотя это имело смысл. Вероятно, это для того,

чтобы задерживать желающих войти без разрешения или быть может ради того, чтобы брать с них плату за вход. Я не знаю точно. Ну что ж. В любом случае, похоже у меня появились новые соседи.

...

Надеюсь, они не будут хотеть поработить меня.

<http://tl.rulate.ru/book/73304/2030090>