***

Подземелье, остров Медея.

***

Мне так и не удалось создать автономных скелетов. Я могу внедрять в их искорку своего сознания и управлять ими, но чего то все еще не хватает. Но как результат у меня теперь есть довольно много “аватаров”, три человеческий скелета и три скелета кобольдов. Позвольте мне сказать вам - это довольно странно иметь возможность взаимодействовать с миром не только через ману. Держать что-то в руках и перемещать это из одного места в другое так приятно.

Недостатки у этого метода тоже есть. Пусть это требует лишь малую часть моего внимания и никак не влияет на остальные мои способности, это все равно крайне не удобно управлять каждым отдельным сухожилием и костью. А умножьте затраченные усилия на шесть тел и все станет еще хуже. Это все еще не влияет на мои возможности, но сильно раздражает. Возможно, позже я попытаюсь найти способ упростить движение.

В любом случае, в независимости от комбинации скелета и ядра, все что я получаю - лишь пустой сосуд. Однако, прежде чем я смог начать свои эксперименты с големами, я услышал очень тревожные новости.

Награда за мою голову была удвоена, что означет что поток прибывающих авантюристов только увеличиться. Близнецы продолжают отсиживаться в своей комнате, а зачарованный артефакт при них гарантирует то, что ничего из сказанного в комнате не покинет ее пределов. Даже крысы в стенах не слышат ни слова.

Нео, вероятно, была близка к нервному срыву. Если честно, мне жаль эту девушку. Она попала в положение, к которому явно не была готова, а после подземелье, которое она должна была контролировать оказалось под ударом. Возвращение Исиды и Джеррада на остров пошло ей на пользу, наличие кого то на ее стороне сильно поможет ей. Для меня их приезд конечно был немного тревожен, но теперь я знаю, что они не хотят моей смерти.

В общем, я тоже чувствую себя в безопасности.

У меня есть шесть этажей и построена уже половина седьмого. Платиновые авантюристы - самые сильные из тех, с кем я сталкивался, застряли на третьем боссе. С различающимися монстрами и самой планировкой, которая становиться препятствием, я чувствую, что они не будут продвигаться особо быстрым.

Так что у меня есть передышка, хотя я и знаю, что это ненадолго. Скоро ко мне прибудет еще больше авантюристов, и это будут золотые и платиновые группы.

Я старался не быть слишком смертоносным, именно потому, что опасался, что это приведет именно к такому сценарию. Однако сейчас нет особых причин сдерживаться. Сейчас как раз середина ночи, время когда авантюристы уже не копаются во мне, и сейчас самое время, чтобы сделать то, о чем я уже долго думал.

Есть два охранника, стоящих снаружи подземелья. Я никак не могу избавиться от них, кроме как убить, но они никогда не пытались убить меня, поэтому я не буду этого делать.

Вместо этого я немного изменяю первую пещеру. Песок поднимается вверх, и сливается в узнаваемые формы. По обе стороны от тоннеля высятся романские колонны, поддерживающие треугольный козырек крыши. Это сооружение выступает на несколько ядров от стены и стоит на цельной каменной плите. На трех ступенях, ведущих к основанию колон я вырезаю слова на языке фенок.

Берегись, берегись

Войдите с намерением навредить ядру

И перчатки будут сняты.

Я установил жаровни, зачарованные для вечного горения, и убедился, что резьба хорошо видна. Прямо перед туннелем, который вел дальше во тьму, я вырезал еще одно послание.

Вы были предупреждены

Предупреждение было оставлено и я промчался сквозь свое подземелье охваченный маниакальным энтузиазмом. Ранее вводимые вручную ловушки были заменены на автоматические, и активируемые намерением. Каким спросите вы? Ну, я разрабатывал это уже какое то время. Мана очень чувствительна к намерению. Она даже направляется и принимает форму на его основе. Зачарование, которое я разработал считывает намерение авантюристов, которые проходят сквозь заданную область, и разделяет их. Если оно обнаружит намерение “уничтожить ядро подземелья”, то активирует связанную с ним ловушку.

С этого дня, авантюристы не имеющие намерения убить меня, больше не будут активировать

ловушки.

Авантюристы, желающие меня убить, запустят то, что я с любовью назвал “жестоким режимом”

Я установил “ворота” в точках, где монстры проникают в доступные для людей зоны подземелья, и теперь эти ворота будут регулировать количество монстров, которые проходят через них. Здесь работает тот же принцип считывания намерения, поэтому “жестокий режим” будет выпускать в два-три раза больше монстров, чем обычный.

Помимо этого ловушки так же становяться более смертоносными.

Ловушки с шипами, теперь взводятся чрезвычайно быстро и покрывают большую площадь, из-за чего уклониться становиться намного сложнее. Ямы-ловушки так же стали глубже и теперь они срабатывают только, когда люди оказываются на середине “крышки”.

Это превратило мой затопленный лабиринт в ад, но это была необходимая мера.

В джунглях меньше возможностей для установки ловушек, но я позабочусь о том, чтобы руины были покрыты ими почти полностью. Также я сделал комнаты мини-боссов сложнее обнаружаемыми, полностью убрав резьбу, которая раньше покрывала скалы даже снаружи.

Самих мини-боссов я так же усилил. Каждый кобольд получил металлическое оружие, доспехи и теперь они сражаются в группах от четырех до шести особей. Я поощрил их на тренировки с друг другом при любой возможности, чтобы они развивали свои навыки.

Проходя сквозь четвертый этаж, я понял, что допустил серьезную ошибку в его дизайне. Я забыл о том, насколько эффективны водные маги, когда рядом с ними есть вода. Мои раттены будут убиты любым магом воды, если тот шагнет в воду. Чтобы исправить этот вопиющий недостаток я удалил воду из большей части труб, хотя сами трубы я решил оставить. В некоторых местах я оставил повышенную влажность, а часть все таки решил затопить полностью, но по большей части в моей канализации стало сухо.

Эти изменения заставили меня обратить внимания и на самих крыс. Я не был уверен в успехе их развития после того, как оставил их предоставленными самим себе. Они до сих пор не стали достаточно опасными. Тем не менее это было легко исправить. Волна маны прокатилась по всем крысам, насыщенная намерением укрепить их кожу, ускорить рефлексы и силу, но при этом не увеличивая их размеров.

На пятом этаже я уставил множество ловушек, а так же усилил монстров.

Шестой этаж - наполненный лавой, был кошмарен уже по самой своей природе, поэтому не особо нуждался в ловушках. Но я все таки сделал пару усупов, которые могли обрушиться, и

секции пола, которые то и дело оказывались затопленными лавой после цикличных приливов и отливов. Честно говоря, моя лава вела себя не совсем так как нормальная лава. Она была более текучей и “жидкой”, даже в самых застойных из своих озер. Я не давал ей никаких дополнительных функций, кроме регуляции температуры, чтобы она не застывала, так что видимо дело в природе лавы именно этого мира.

Увы, но монстры на шестом этаже еще не были полностью приспособлены к своей среде обитания. Но я все равно еще раз усилил их общие характеристики для повышения их эффективности.

Седьмой этаж я решил так же заселить кобольдами. Ну. Улучшенными кобольдами. Те кобольды, которые живут на третьем этаже, особенно обычные члены племени, довольно слабы. Те кто живет на седьмом это “эволюционировавшие” формы - дрейки. В целом они крупнее, сильнее, массивнее и крепче чем обычные кобольды. Я отправил их добывать руду, снабдив кирками, которые выковал Теар. Одна сторона кирки была заостренной и крепкой, отлично подходящей для раскалывания камня, а другая была более плоской и заточенной словно лезвие топора. Я назову это оружие “боевыми пиками”

Ах! А вот и первые солнечные лучи, осветили небо. Время посмотреть на то, как у авантюристов случиться заворот извилин.

***

За пределами подземелья

***

Хайтем стоял в очереди, вместе с остальными членами их рейда. Этот рейд был собран из четырех золотых отрядов, которые были на острове почти с самого начала. И это было заметно. Они еще не полностью доверяли друг другу, но между ними уже было чувство товарищества, зародившееся за счет того, что они так долго копались в этом подземелье.

Они были первыми в очереди в этот день, а за ними должны были пойти два рейда из второй волны авантюристов. За ними было еще несколько групп, которые все еще копались в одиночку. Где то в середине очереди он видел платиновых Исиду и Джеррада. Их повторное появление на острове стало горячей темой для обсуждения прошлой ночью.

Пусть они и покинули Медею до того, как он успел увидеть их, но они были известны как первые авантюристы достигшие второго этажа. И для этого подземелья это был подвиг достойный уважения.

Когда солнце поднялось над горизонтом их группе позволили войти. Обычно они могли встретить шесть или семь крабов уже в первой комнате. Сегодняшний день был необычен тем, что монстров не было. А в дальней части пещеры появилось что-то новое. Свет, который лился с потолка, освещал зловещее здание, чьи колонны отбрасывали глубокие, вызывающую опаску тени. Жаровни, горящие бирюзовым пламенем мало помогали разогнать эту атмосферу.

Они осторожно приблизились к новому строению, высматривая засаду. В этом подземелье они снова и снова убеждались в том, что что-то новое или необычное может быть опасно.

Хайтем шел во главе рейда и первым заметил слова. Написано было на феноксианском.

– Берегись, берегись? Во имя пяти преиподних, что это означает? – спросил кто-то рядом с ним.

– Предупреждение, – ответил Хайтем, пока его глаза скользили по тексту. – Войдите с намерением навредить ядру и перчатки будут сняты.

– Что это вообще значит, – спросил довольно неряшливый авантюрист, который сейчас выглядел крайне смущенным.

– Это этикет дворян, – ответил Верт. Хайтем рефлекторно нахмурился при звуках его напыщенного голоса. – Дворяне носят перчатки, чтобы предотвратить попадания грязи на руки и тому подобного, – продолжил он своим раздражающе всезнающим тоном. Хайтем уже приготовил игнорировать его речь. – Если дворянин пожимает вам руку не снимая перчатку - значит он считает вас грязным и недостойным. Если перед этим он снимает перчатку, то тогда он относиться к вам с уважением и всей серьезностью.

Ха. Это не звучал совсем уж бредово.

– Так что же это значит? – спросил все тот же сбитый с толку авантюрист.

– Это значит, что Подземелье относиться к нам серьезно, – ответил Хайтем. – И это действительно пугает. В конце концов, если оно начало воспринимать нас всерьез, то что же было раньше?

***

Подземелье, остров Медея

***

Наступивший день был полон крови.

Семь золотых авантюристов из разных групп погибли из-за ловушек, а еще двое из-за слишком большой силы монстров. В большинстве случаев авантюристы телепортировали прочь после смерти первого члена группы. Одна золотая партия была полностью уничтожена в ловушке-мусоросжигателе. Единственной вышедшей в полном составе группой золотых было Трио Хайтема. Они были невероятно осторожны и внимательны. Когда их разбойник получил травму, они покинули подземелье до того, как эта травма стала причиной смерти.

В случае с серебряными авантюристами это была просто резня.

Четыре группы было уничтожено, три потеряли большую часть своего состава, пять потеряли одно или двух членов, остальные же были в достаточной степени разумны, чтобы сбежать при первых признаках возросшей нагрузки.

Когда Исида, Джеррад и Леон вошли вместе с тремя новыми членами своей группы, это стало настоящим испытанием для моих новых ловушек. Когда они привели в действие первую ловушку я был в шоке. Они хотели отомстить мне за смерть товарищей или что-то в этом роде?

Только на втором этаже я понял причину. Они были проинформированы об изменениях в лабиринте и о различных ловушках, но разделительная ловушка была слишком быстра, поэтому они не смогли избежать ее. Четыре треугольные плиты, устремились к друг другу, побуждая их отпрыгнуть назад или вперед. Джеррад и Исида бросились вперед, но Леон и трое других остались позади. С этого момента все стало ясно.

Джеррад и Исида не активировали ловушки. Это был кто-то из оставшейся четверки, кто таил недобрые намерения.

От ловушек на этаже было вполне реально убежать или увернуться если вы авантюрист платинового ранга, и довольно скоро группа снова воссоединилась у входа в комнату босса.

Пришло время для давно назревшей битвы, да?

http://tl.rulate.ru/book/73304/2138541