Подземелья.

Одним из частых признаков фэнтазийного сеттинга являются подземные сооружения с весьма неясным предназначением. В западных работах там иногда размещают некромантов или логова бандитов, в азиатских – подземелье генерирует монстров и служит источником для обогащения множества бойцов. Но с чего бы вдруг кому-то строить подземелье? В одной новелле говорилось, что подземелье нужно для баланса маны в мире, мол, люди тратят много маны, а подземелье, их убивая, уменьшает перекос и выравнивает баланс. И это бред. Так как авантюристов не так много, как пользователей маны. Гораздо проще истребить кучу магов и ввести запрет на магию, нежели устраивать такую неэффективную систему. Иное дело если подземелье служит для преобразования одной энергии в другую, то есть твердых веществ в ману. Но есть ли смысл в генерировании монстров или создании сокровищ? Нет. Монстры в подземелье сами по себе не возникнут, для этого им надо сперва почувствовать исходящую оттуда ману, а во-вторых, они сами - топливо для воспроизводства маны и будут подземкой уничтожены. То есть никаких монстров, само подземелье – монстр неорганического типа. В связи с этим, все кто зайдут внутрь умрут, их тела и вещи будут уничтожены без следа, а мана будет выходить наружу, создавая отличный фон для развития магов и формирования мутантов.

Привычные новеллам подземелья имеют совершенно иную цель существования. Это могут быть старые шахты волшебных минералов или просто шахты, подобравшиеся к драконьим жилам слишком близко, но и тут есть нюансы. Эти подземелья – простые норы в земле, едва укрепленные балками и в значительной мере затопленные грунтовыми водами. То есть, они непригодны для жизни. Естественно внутри таких шахт бывают ядовитые газы. Может слаймы и смогут приспособиться к этим условиям, но не летучие мыши или гоблины. К тому же самым ценным сокровищем этих шахт станет вода. Волшебная водица может использоваться в создании зелий или обрядах, но она может быть грязной.

Полноценное подземелье с каменными стенами, проходами и дверьми – это искусственное сооружение. Ловушки, рычаги, сокровища – все это говорит о влиянии людей или разумных существ. Зачем же кому-то строить подземелье? Для экспериментов? Можно, но очень дорого. Не каждый король строит замки и дворцы, а тут какой-то маг или группа магов вдруг с таким бюджетом, что стоэтажное подземелье влёт строит. Даже призыв демонических помощников не гарантирует качественной постройки. Это ведь не просто магия земли, это необходимость в наличии раствора, кучи строителей, прорабов, генерального плана, который надо чертить чуть ли не пару лет, затем надо продумать и интегрировать ловушки, достать мебель, двери, украшения, освещение и кучу других вещей, а заодно нужно кормить строителей и платить им деньги. И это все втайне от государства. И, разумеется, надо чтобы никто потом не узнал о подземелье, то есть всех надо убить. Какой маг станет резать простой люд или призванных помощников? Некромант? Допустим, но пропажу такой орды людей заметит любой дурак, а убийство призванных существ - это прямое нарушение контракта и чревато смертью мага в следующем призыве.

Исходя из невозможности сокрытия столь грандиозного проекта, становится ясным, что про подземку знают многие. А это говорит о некой глобальной цели. Восстановление видов вполне способно вызвать такую стройку. С магией охота на монстров становится детской игрой и приведет к исчезновению многих видов зверей, что плохо скажется на экосистеме.

Для восстановления баланса организуется подземная лаборатория разведения видов, откуда они могут быть отправлены по местам обитания. Эта система автоматическая, вполне возможно, что боги сами внедрили такой способ создания зверей, чтобы пополнять количество тварей, померших чисто по глупости. Откуда же новосозданному виду знать, что в мире опасно, а что нет? Метод проб и ошибок обязателен для каждого. В процессе значительное

число живых существ просто помрет, но их опыт можно перенести в новые тела и те уже будут более осторожными. Так круг за кругом достигается относительная разумность существ.

Такие лаборатории имеют ограничение по ресурсам, так что функционируют недолго (может пару сотен лет), но если по каким-то причинам появится новый источник энергии или лаборатория начнет давать сбой или искать себе новый источник питания для продолжения работы – вот тогда появится подземелье традиционного азиатского вида. Монстры-звери не могут быть телепортированы в места обитания, из-за обилия маны они мутируют и становятся сильнее, начинают создавать свою экосистему в подземке.

По части сокровищ, ими могут быть минералы выкопанные местными зверьми, волшебная водица, сконденсированная или просочившаяся через кирпич, разные поделки созданные местными гуманоидами. Соответственно охота в этих местах несколько отличается от традиционной. Ловушки в подземке нужны не от людей, а для ограничения перемещений зверей, однако сбойная система может начать применять их против всех. Но и тут ресурсы не вечны. Ловушки со стрелами надо чем-то перезаряжать, стрелы в конечном итоге кончатся, шипы и пики двигаются с помощью расхода маны, как и волшебные печати плюющие огнем, замораживающие и тп. Некоторые ловушки появляются благодаря монстрам, иные из-за ветхости строения, какие-то из-за глупости вторженцев. Добро погибших остается на месте или частично перерабатывается в топливо для системы вместе с телами. Сбор топлива может быть возложен на тех же гуманоидов. Вероятно, их уровень интеллекта из-за сбоя не может развиваться выше некого уровня. В то время как их собратья снаружи могут жить вполне цивилизованно и культурно, подземные существа примитивны.

Теперь вопрос, зачем кому-то лезть в подземелье? И все опять приходит к истреблению животных. Как думаете, позволят ли люди, обладающие огромной силой, жить рядом с собой зверям способным их атаковать? Скорее нет, чем да. Все опасные для людей звери будут всячески уничтожаться, а болезни и эпидемии выкосят травоядных, что в течение двадцати лет приведет к угасанию лесов. Где брать дичь? Выращивать можно, но с ранним обретением магии, народы могут не понять важность скотоводства. Но если в тот же момент, как дичь начнет пропадать, кто-то наткнется на сбойное подземелье, то откроет отличный источник пищи. Теперь вся охота идет там, а в лесах спокойно резвятся зайки и лоси, которых никто не трогает, кроме редких охотников.

Отдельные личности могут также избирать такие подземелья для своих тайных дел. Разбойники, колдуны, работорговцы, и, разумеется, государство. Где деньги и выгода, там всегда есть рука чиновника. Правители сперва исследуют подземки, после чего придя к выводу об их полезности, начнут торговать ими. То есть, если внутри есть золото, то это госсобственность, но если внутри одни слаймы, то это скорей место для экспериментов магов, коим за скромную плату предоставят доступ, а заодно профинансируют исследования влияния маны на оружие. Ну а там где одни лишь гоблины и крысы, туда можно пускать работорговцев. Гоблины вполне себе сгодятся для несложных работ, хотя эти особи могут владеть магией и иметь свирепый характер. Или их можно на мясо пускать. Каждое подземелье способно приносить прибыль, но в отдельных случаях, когда местные мутанты дороются к запасам маны, подземка начинает развиваться слишком стремительно и порождит серьезные проблемы. Все накопившиеся за столетия проекты, отложенные в долгий ящик из-за нехватки ресурсов, в один миг воплощаются в реальность. Подземелье переполняется монстрами и те выходит наружу или будут телепортированы к старым местам обитания. А там уже могут быть города, села, дворцы и замки. Никто не ожидает появления существ тысячелетней давности. Начинается резня и бойня, что в итоге возникают слухи о появлении демонического короля, и им избирается самый сильный из сгенерированных монстров. Вот тот кабанчик явно Король Демонов. И как бы от не пытался откреститься от почетной обязанности, его постараются

обвинить во всех бедах и нашинковать. Даже есть шанс, что мяско Короля Демонов подадут на стол правителям государства во время празднования победы. В конечном итоге слухи про Демонических владык будут намеренно распускаться властями, чтобы перенаправить гнев народа в их сторону и оправдать этим высокие налоги и коррупцию. Занятно, что если государство падет, а среди монстров окажется какой-нибудь обожатель блестящих вещей, то он вполне может натащить в подземку добро из разоренных городов и земель. Вот так вот внутри обычного генератора зверей появляются сокровища. Заодно туда могут согнать рабов, скорей всего некоторых потом сожрут, кого-то могут изнасиловать, а кто-то сбежит и расскажет о несметных сокровищах и угнетенных крестьянах. Начнется вторжение вояк со всех концов света, а заодно борьба кучи стран за право владения этим местом.

Есть и еще один тип подземелий: вызванный извержением маны. Такая подземка похожа на шахту, но проходы очень широки и ядовитого газа внутри нет. Зато там очень высокий уровень магии, и любое существо в этих условиях умрет или обратится в чудовище. Кроме того любой минерал способный хранить ману до предела впитает её. Определить эту подземку можно по уровню заражения окружающей местности. Зачастую мана провоцирует появление гигантских деревьев, вроде обожаемых эльфами тысячелетних дубов с эволюционировавшими духами внутри, а также грозных монстров всех мастей. После извержения нижние уровни могут обвалиться и закрыть прорыв, но подпитка маной будет постоянна, так что магические растения найдут это подземелье вполне пригодным для жизни. Вслед за ними подтянутся остальные, если конечно эльфы и зверолюды не припрутся первыми.

http://tl.rulate.ru/book/7452/251670