

- Круш, ты конечно умница, что помогла с гоблином, но, - я посмотрел на оставшуюся после добытого дьяволенка кучку пепла. - Ты плохая девочка! Зачем ты убила моего слугу?

Гордый вид маленького дракона заставил меня тяжело вздохнуть. Думаю, со временем Круш привыкнет к демонам, а пока придется потерпеть.

Я направился к ручью и привел себя в порядок, после чего, подхватив на руки Круш, пошел к убежищу. Пальмы и заросли папоротника - так себе укрытие, но нас по крайней мере не видно со стороны.

Усевшись поудобнее, я принялся погружаться в себя, чтобы получше понять силу своего дьявольского фрукта. Опасений, что в этот момент нас найдут гоблины не было. Все-таки мы уже немало времени провели гуляя по плато, но на зеленых уродцев натолкнулись впервые, так что явление это, судя по всему, редкое. Возможно, в будущем и придется подыскать убежище получше, но прямо сейчас ждать в гости гоблинов не приходилось.

Конечно, я не был совсем беспечным. Погрузившись в себя, увлекая за собой Круш, я некоторое время пытался свыкнуться с раздвоением сознания. Очень непривычно одновременно думать и по-разному ощущать себя, но ведь Бедж как-то справился. С тренировками и настойчивостью все достижимо. После нескольких неудачных попыток освоиться, я все же сконцентрировался больше на внутреннем сознании, но малую часть внимания я оставил снаружи. Просто наблюдать, не появятся ли внезапно гоблины.

Круш я взял с собой, погружая ее в себя. Дракончик уже стал привыкать к подобным переходам и на этот раз не сильно переживал. Но снова это неприятное чувство. Почему мне не комфортно, когда Круш здесь? Может, она представляет потенциальную опасность? Но здесь кроме сердца подземелья ничего нет... А! Вот оно! Если судить по разным произведениям, разрушив сердце подземелья, уничтожишь и само подземелье. Чисто теоретически Круш и правда может причинить вред или даже убить меня, если ненароком уничтожит сердце.

Это была только теория, но она вполне могла быть рабочей. Посчитав, что порой мой дракон бывает непредсказуемым, а демонов он не любит и подавно, я все же отправил Круш обратно, от греха подальше.

Вернувшись в пещеру, на этот раз без дракона, я сразу же направился к сердцу подземелья. Не стану скрывать, я был в предвкушении. Когда рука легла на камень, на стене проявились огненные письма.

Все как и в прошлый раз, даже начальная вкладка статуса полностью совпала. Сейчас я не спешил и стал подробно вчитываться в текст, пытаюсь разобраться во всех деталях и ничего не упустить.

Уровень подземелья: 1

Переход на следующий уровень: 100 душ.

Уровень подземелья влияет на объем и скорость восстановления очков хаоса (CP) и очков подземелья (DP). За каждый уровень хозяин получает по 100 единиц CP и DP, а так же по 10 единиц восстановления CP и DP в час. Также с более высоким уровнем подземелья будут доступны более сильные демоны и дьяволы, больше объектов.

Звучит очень даже неплохо, только напрягает условие поднятия уровня подземелья: 100 душ. Выходит, я должен убивать, чтобы становиться сильнее? Не то, чтобы я был святым, но становиться мясником ради прокачки - это не по мне. Впрочем, если для этих целей подойдут души гоблинов или каких-нибудь особенно отмороженных пиратов, я ими воспользуюсь.

А вот если мой дьявольский фрукт затребует души обычных людей... Что же, тогда придется ограничиться тем, что я уже имею и забить на такую прокачку. Стать сильнее можно и другими способами, например, изучив фехтование, стрельбу или какое-нибудь кунг-фу. Благо, в мире Ван Пис с этим не должно быть проблем.

Впрочем, для начала мне нужно благополучно покинуть этот остров.

Что касается моего текущего статуса, он был предсказуем.

Всего CP: 1/100

Восстановление: 10 в час

Всего DP: 100/100

Восстановление: 10 в час

Ниже шло более полное описание, для чего нужны эти CP и DP.

CP (Chaos Point) - очки хаоса. Предназначены в первую очередь для призыва демонов и дьяволов, но также могут использоваться для определенных модификаций подземелья. Полностью восстанавливаются.

DP (Dungeon Point) - очки подземелья. Предназначены в первую очередь для модификации подземелья, но также могут быть использованы для призыва особенных демонов или дьяволов. При использовании DP в одних случаях они будут восстановлены, в других случаях DP будут потребляться на постоянной основе. Чтобы вернуть максимум DP, можно разрушить объекты, которые постоянно потребляют очки подземелья.

Я пожал плечами. С DP было не все понятно, но при их использовании думаю во всем разберусь.

Больше в окне статуса ничего не было, поэтому я переключился на вкладку "Войска", где для начала прочитал о возможных типах призываемых существ.

Оказывается, демоны и дьяволы - это все-таки разные существа.

Дьяволы зачастую имеют более высокий интеллект, обычно гуманоидной формы, с перепончатыми крыльями за спиной. Собирают души могут только различные виды дьяволов.

Демоны же могут иметь самую различную форму, как близкую к гуманоидной, так и полностью отличную от нее. Обычно демоны глупее дьяволов, но и среди них встречаются достаточно умные виды. Демоны имеют повышенные физические характеристики, часто они обладают высокой устойчивостью к высоким температурам и значительными возможностями по манипулированию огнем.

Далее шел наем войск, и здесь не было ничего нового. У меня было ровно два варианта на выбор: дьяволенок-рабочий и дьяволенок-разведчик. Каждый стоил по 25 СР. Однако, у них был еще и прирост стоимости в 0,25 СР. Судя по всему, стоимость покупки будет расти.

В любом случае, сейчас у меня всего 1 СР, так что проверить это предположение пока не выйдет.

Разобравшись с этим, я выбрал вкладку модификации подземелья. Вспыхнувшие огненные надписи предоставили мне на выбор сразу три подвкладки: терраформирование, продовольствие и объекты подземелья.

Учитывая, что я недоедал, вкладка продовольствия сразу же привлекла мое внимание. Почитав описание я задумчиво посмотрел на единственный доступный вариант: сейчас я мог купить и посадить лишь непонятное лиловое демоническое дерево, плодоносящее съедобными фруктами.

Откровенно говоря, я был разочарован выбором еды. Если бы подземелье решило проблему с мясом, это было бы верхом мечтаний, а так... Какой-то аналог банановых пальм. Тьфу! Нет, так-то оно неплохо, и хоть какое-то разнообразие. Опять же, я смогу выращивать эти деревья и собирать урожай даже находясь в море, но хотелось бы мяска. Да и цена на это лиловое дерево кусалась.

Чтобы вырастить одно такое, я должен купить семя за 5 DP на постоянной основе. После чего рабочие должны вырыть ямку и посадить туда семя. Но хватит ли мне одного дерева? А если посадить, да хотя бы 10 таких растений, это уже будет 50 DP на постоянной основе, половина того, что у меня есть на первом уровне!

Рабочих у меня сейчас нет, а сам я не горел желанием копать ямки и садить деревья, так что я продолжил и перешел к подвкладке объектов подземелья.

Что же, объекты оказались практически тем же, что и продовольствие. Во всяком случае у них одна и та же механика активации. Покупаешь что-то за DP на постоянной основе, даешь рабочим и они устанавливают где нужно. И, как и в случае с продовольствием, выбор объектов подземелья был скуден: сфера семени воды, сфера семени тепла, сфера семени холода. Правда, вроде как эти сферы можно объединять для усиления эффектов.

Вода, тепло... Выходит, я могу создать что-то вроде горячих и холодных источников? Только

зачем мне это внутри себя?! Может, для демонов всяких?

Хотя обычная вода - неплохо. Я не умру от жажды, да и деревья, наверное, нужно будет поливать. А если мне доведется когданибудь побывать в Алабасте, то с внутренним источником воды можно будет смело путешествовать по пустыне. Но все же, я ожидал несколько большего.

Осталась подкладка терраформирования. По названию уже понятно, что это значит.

Стоило мне активировать вкладку, как передо мной появилась трехмерная миниатюрная голографическая проекция пещеры. Словно в виртуальной реальности, я мог схватить проекцию, раздвинуть, тем самым увеличивая ее в размерах, или сжать, уменьшая, отодвинуть от себя или наоборот, пододвинуть и подробно рассмотреть интересующий меня участок. Удобно.

Надписи же гласили, что мне нужно пометить те области на проекции, которые я хочу изменить и нажать "кнопку" модификации. Области на проекции можно было пометить двумя способами: временное размягчение стен и зона роста. Размягченные стены рабочие должны разрушить, тем самым прорывая в подземелье туннели и целые комнаты, расширяя свободное пространство. Зона роста, наоборот, позволяла наращивать недостающие стены. Что ж, хотя бы наращивание стен происходило автоматически и не требовало рабочих. В любом случае, что размягчение стен, что рост - каждый кубометр модификации требовал 1 единицу восстанавливаемого DP.

Я решил сразу опробовать эту функцию и пометил зону роста прямо под сердцем подземелья. Через несколько секунд сердце подземелья и правда стало подыматься. Под ним просто вырастал кусок пола, формируя что-то вроде пьедестала. Количество моих DP уменьшилось на 1.

Процесс был довольно медленным, но видимым невооруженным глазом. Отлично, теперь хотя бы не придется наклоняться, чтобы активировать камень.

Наигравшись с проекцией подземелья, я перешел на последнюю оставшуюся вкладку - "Алтарь Душ".

Огненные письмена, как всегда, дали исчерпывающую информацию. Алтари оказались чем-то вроде объектов подземелья, но с весьма и весьма специфическими свойствами, кроме того, они были крайне важны.

Алтарь Душ.

Стоимость 100 CP и 10 DP на постоянной основе.

Служит для сбора и хранения душ. При достижении достаточного количества душ, их можно будет потратить на обновление подземелья или скормить алтарю душ монстра.

Алтарь Душ Монстра.

Стоимость 100 СР и 10 ДР на постоянной основе.

С помощью контракта к этому типу алтаря можно привязать самого себя, любого из своих демонов или дьяволов, любых живых существ на свой выбор. Для каждого существа нужен отдельный алтарь душ монстра и контракт для привязки. Наполняя алтарь душами, можно по своему желанию усиливать привязанное к нему существо, включая самого себя.

Описание звучало крайне зловеще, но в то же время будоражило сознание огромными возможностями, раскрывающимися передо мной. Это же почти как покупка навыков в какой-нибудь системе, только вместе очков нужно собирать души.

Контракт.

Стоимость 25 СР и 25 ДР.

Бумага с договором, связывающая существо и алтарь душ монстра. Для активации требуется свободный алтарь. Привязываемое существо должно капнуть на договор каплю своей крови. Расторгнуть контракт может только хозяин подземелья, разрушив алтарь душ монстра, к которому привязано существо.

На этом все, больше подземелье не содержало никаких функций. Впрочем, мне хватило бы и того, что есть, было бы достаточно СР и ДР!

"Столько интересных вариантов! Но мне не хватает даже на найм войск!"

<http://tl.rulate.ru/book/80556/2477155>