-От лица Кузнеца-

С того дня, когда охотник нашел меня, прошло около двух дней, и в данный момент я чертовски расстроен. Почему? Да потому что я нашел некоторые пределы тому, что я могу сделать. Мне достаточно легко создавать и изменять существа в определенном диапазоне того, кем или чем они уже являются. Например паук, я могу сделать его более ядовитым, сделать его в два раза больше, или изменить так, что паучий шелк станет более крепким. Однако, я не могу вносить изменения, сильно отклоняющиеся от определенных стандартов. Например, я не могу заставить нормального паука, которого я уже создал, отрастить две головы. Или, по крайней мере, пока не могу. Из того, что я знаю, чтобы сделать большое изменение, которое потребует большой реконструкции существа, существо должно собрать достаточно энергии и опыта, чтобы эволюционировать. В этот момент, я могу изменить их более детально.

Однако есть одно исключение из этого правила... если я создам существо с самого начала с особенностями, которые я хочу, тогда мне не нужно беспокоиться об отклонении от заданной нормы для этого вида. Это, вероятно, потому, что в этом случае я создаю уже совершенно новый вид. Тем не менее, я немного поэкспериментировать, и результаты были... нелепыми.

Мой первый эксперимент был простым пауком, которому я попытался дать две головы. Это был впечатляющий провал. Результат был просто ужасающий, так как две головы срослись вместе, в результате чего их мандибулы запутались а их глаза, оказались грубо склеены вместе, где их соприкасались. Насекомое умерло в течение нескольких минут. Я предполагаю, что даже их мозг сросся и вызвал массивное кровоизлияние в мозг.

Аналогично провалились второй и третий эксперименты. В конце концов я пришел к выводу, что я не могу просто изменить одну часть паука. Мне пришлось полностью перестроить его тело, чтобы он смог выжить. Для двухголового паука потребовалось тридцать два разных эксперимента для создания функционирующего и живого двухголового паука. Мне пришлось перестроить всего паука, изменить силу и длину его ног, чтобы они поддерживали его должным образом, мышцы так же были перестроены, экзоскелет должен был быть пересобран, и даже его базовые инстинкты должны были быть изменены так, чтобы головы не поубивали друг друга в борьбе за добычу.

Для этого мне потребовалось целых двадцать пять часов непрерывной работы. Ровно один день. (Прим. Так написано в оригинале, возможно опечатка, а возможно в этом мире сутки состоят из 25 часов)

Все это, чтобы получить немного более смертоносного паука. Результат оставил у меня внутри довольно смешанное чувство о количестве усилий, которые он потребовал. С одной стороны, на данный момент это новое существо не было гораздо более сильным, чем простые пауки, но если я смогу эволюционировать его, то он мог бы стать смертельным дополнением к моему Арсеналу. Пока что я воздержусь от создания слишком большого количества существ с нуля. Я не думаю, что у меня есть достаточно времени, чтобы я успел создать большое количество существ, прежде чем кто-либо придет исследовать мое подземелье, и это только если все время игнорировать работу над моим и без того жалким и маленьким подземельем.

Этого не должно случиться.

Глядя на все просторы моего подземелья, могу сказать что оно не так уж плохо с точки зрения общей площади... но на данный момент его вряд ли можно назвать смертельным подземельем. Есть только один способ быстро это исправить: ловушки!

Однако, я не могу просто начать создавать вещи автоматически. Хотя моя общая скорость регенерации маны довольно высока, но для меня этого все ещё не достаточно, чтобы легкомысленно потратить мою ману на создание всех ловушек, которые я хотел бы установить. На самом деле, было бы идеально увеличить мою скорость регенерации МП прямо сейчас, что позволило бы мне быстрее восстановиться после того, как я потрачу всю свою Ману.

Если я правильно помню... ближайшая деревня находится примерно в двух днях отсюда. У них не должно быть гильдии авантюристов из-за небольшого размера деревни. От этой деревни до ближайшей гильдии будет примерно пять дней пути, даже верхом на лошадях. Поэтому, только чтобы гонец добрался до гильдии уйдет семь дней... у меня должно быть примерно четырнадцать дней, добавьте или отнимите пару дней в зависимости от того, как будут спешить авантюристы, и с какой скоростью будет двигаться гонец. Я задумался над этим на некоторое время, осознавая тот факт, что у меня есть ограничение по времени, чтобы подготовиться.

Я проверил свой статус ... 1700 МП ... какая абсурдная большая магическая сила. Даже Лорд маг не может иметь такую магическую силу единоновременно. Я подсчитал, что с моей текущей базовой скоростью регенерации 31 МП каждый час мне потребуется примерно два с половиной дня, чтобы восстановить мое значение МП обратно. Однако, предполагая, что увеличение моей маны действительно происходит в результате расширения территории, покрытой моим подземельем, я мог бы удвоить свой коэффициент регенерации... что было бы очень желательно.

"Эй, Эхо." Мысленно я обращаюсь к ней. Я не знаю, когда я начал называть эхо "она", так как не думаю, что у подземелий есть пол... по крайней мере, у таких низкоранговых, как она. Но, похоже, это ей очень подходит.

"Да, хозяин?”

"Если я расширю свое подземелье ... насколько это увеличит скорость регенерации моей маны?”

Эхо замолчала на мгновение, как будто анализируя прогресс, которого я добился до сих пор... на самом деле я уверен, что это именно то, что она сейчас делает. Эхо, кажется, имеет очень специфичный, я бы даже сказал, механический ум. Подобно тому, как у продвинутого автоматического голема, он способен детально анализировать ряд факторов.

"Мастер", - наконец, отвечает она. - "Влияние вашей концентрированной маны достаточно велико, чтобы достигнуть размера приблизительно в 2,75 больше Вашего текущего размера. Я считаю, что это будет примерно предел того, насколько вашему подземелью разрешено расти.”

Это мгновенно привлекло мое внимание, так как я полностью сосредоточился на том чтобы как следует выслушать её. “Предел? Что ты имеешь под этим в виду?”

"Существует предел, до которого сердце подземелья может увеличить свое подземелье. Хотя сердце подземелья может захватить больше эфира за счет расширения объема своих подземелий, ядро все равно получают всю ману из эфира, и этому есть предел. Хотя само подземелье может обрабатывать часть эфира пассивно, на сердце приходится примерно 91% производства маны в подземелье. Несмотря на большой размер сердца мастера, он не сможет обработать гораздо больше эфира, прежде чем повысит свой ранг подземелья”.

Я мысленно застонал. Не нравятся мне все эти ограничения. "Тогда что произойдет, если я попытаюсь выйти за рамки, без повышения ранга?”

"Контроль над маной ослабнет, что вызовет острую неэффективность её использования при создании новых объектов или существ. Так же мане потребуется больше времени, чтобы проникнуть в окружающую среду, так как скорость производства маны окажется ниже оптимального уровня для размера данного подземелья. Именно по этой причине большинство подземелий развиваются медленно, так как они часто перегружают свои границы, поскольку они инстинктивно стремятся завоевать больше пространства вокруг них.”

Я зарычал с отвращением, учитывая последствия. Это будет означать, что даже если я сделаю второй этаж, мне придется ограничить его пространство. Чрезмерное расширение моей области контроля прозвучало так, что я очень сильно пострадаю от этого в будущем, так что было бы лучше избежать этого. Есть только один выход из этого.

"Что ты имеешь в виду? Как мне это сделать?”

"Повышение ранга – это метод роста. Он позволяет вашему ядру вырасти и эволюционировать, увеличивая скорость обработки эфира, и изучение новых навыков и способностей. Это происходит всякий раз, когда подземелье получает достаточно опыта и энергии, чтобы вырасти, поскольку это требует слиянии маны в самом сердце подземелья, в то время как внутренняя энергия расширяется внутри, что способствует увеличению размера.”

Мысленно я погладил свою воображаемую бороду, старая привычка, которую я заполучил, когда моя борода выросла в длину, когда я был гномом. Итак... нам нужен как внутренний, так и внешний источник энергии, которые сольются в сердце подземелья, чтобы расширить его... поэтому сердце подземелья растет за счет использования маны и ци?

Какое-то время я размышляю над этим. Если это было правдой, то это бы многое объяснило. Никто не знает, как развиваются сердца подземелий. Наиболее многообещающая теория предполагает, что сердце подземелья – это Мана-камень, который наполнился несколькими элементарными духами, что объясняет, почему сердце подземелья – это такой редкий и мощный магический предмет. Однако, если сердце подземелья имеет способность расти и развиваться через опыт, ману и ци, это говорит о том, что оно нечто большее, чем просто Мана-камень, наполненный множеством простых духов стихий. Тем более, что оно может манипулировать маной сознательно, подвиг недоступный простому Мана-камню, не говоря уже об элементных духах, которые не могут использовать ци.

Если вы считаете, что уплотнение ци в постоянную структуру – это то, что было бы невозможно даже для мастеров, то это должно означать, что сердце подземелья имеет сильную духовную связь, которая может контролировать ци в невероятной степени. Фактически, это указывает на то, что сердца подземелий являются очень редким слиянием между минералом и духовной сущностью, которая может сама по себе уплотнять ману и ци. Другими словами, сердце подземелья – это существо, которое можно считать связующим звеном между духовным миром и физическим миром.

Я размышлял над этим откровением еще несколько мгновений и потерял себя в размышлениях от того, какой эффект можно было бы получить, если использовать сердце подземелья в качестве магического предмета. Что бы сделал мастер-маг, если бы он узнал об этом... какую силу он смог бы получить, если бы мог использовать это знание?

Связь между духовным и физическим мирами... источник почти невообразимой силы, если моя теория верна. Некроманты и призыватели, в частности, были бы готовы убить, чтобы получить доступ к живому ядру подземелья.

Я издал устал вздох и вытеснил эти мысли как можно дальше в глубины моего разума. Возможно, это знание помогло бы мне в прошлом, и мое ремесло достигло бы еще больших высот… но сейчас оно будет просто бесполезно. Я должен был сосредоточиться на настоящем.

В настоящее время есть три вещи, которые требуют моего внимания:

* Расширение подземелья

* Создание ловушек

* Попытаться эволюционировать своих существ

В идеале, я должен создать систему, где мои ловушки и монстры дополняют систему моего подземелья. Таким образом, я смогу повысить свой шанс на выживание и уменьшить количество маны которое мне необходимо будет тратить.

Исходя из этой мысли, я должен изучить монстров, которые у меня есть, а затем создать этаж подземелья, где их сильные стороны могут быть использованы в полной мере. Тем не менее, в настоящее время у меня есть только один тип змеи, два вида грызунов и около десяти видов различных насекомых… плюс мои кобольды. У меня нет особенно большого выбора, так что мне не нужно слишком беспокоиться о создании специфичной среды для этажа.

Это будет сложно. Я не сомневаюсь, что если я отправлю рой своих мышей в атаку на людей в своем подземелье то я мог уничтожить скромную и плохо снаряженную группу плохо подготовленных людей, но это все, на что я могу рассчитывать. Если в группе этих людей окажется маг, мои грызуны понесут очень большие потери и, вероятно, будут уничтожены. Мне нужно больше разнообразных видов под моим командованием.

Подумав об этом, я решил, что мой первый этаж должен привлечь и захватить как можно больше существ для моего подземелья. Я превращу первую комнату в своем подземелье в среду обитания большого количества жуков и мышей. Если повезет, их запах привлечет какое-нибудь животное за пределами моего подземелья. Затем я пошлю несколько существ, чтобы побегать вокруг, привлекая на себя внимание, а затем заманить их внутрь.

Я расширил свою волю и протянул руку к горстке обычных мышей внутри первой комнаты. Мгновенно они остановили то, чем они занимались, и обратили свое внимание на мое присутствие.

“Идите и заманите сюда какую-нибудь животное. Постарайтесь не умереть”, – такова была моя команда.

http://tl.rulate.ru/book/10507/230936