Он сделал паузу, чтобы перевести дух и успокоиться, пытаясь достичь идеальной ясности мысли. Как бы он ни ненавидел признавать это, он должен был рассматривать каждое возможное существо в его распоряжении для эволюции, даже тех немых плавающих мешков, напичканных золотом. Он должен был помнить, что даже его маленьким безвредным мышам удалось превратиться в псевдо-монстров, ставших в последующем подземельными крысами. Даже если те крысы были далеко не самыми мощными созданиями, которые он мог сотворить, они все еще были способны охотиться на змей группами, и с достаточным количеством таких крыс даже обычные искатели приключений столкнулись бы с опасностью, если бы они не были подготовлены к ним.

От милых маленьких мышей до хищных крошечных убийственных машин в виде его подземельных крыс,которые стали доказательством того, что даже самые слабые существа могли стать страшными маленькими ублюдками, если бы у них было достаточно времени.

Кто знает, может быть, в будущем у него появилась бы гигантская золотая рыбка, которая могла бы стрелять из своих глаз волшебными лазерами в качестве одного из боссов подземелья.

Представив, как золотая рыбка вместо того, чтобы исполнять дедушкины приказы, превращается в подводного убийцу или Аквамена, Кузнец хихикнул и позволил этой мысли исчезнуть в чертогах своего разума, чтобы он вернулся к этому вопросу попозже. Как бы он ни думал об этом, у него не было проверенного способа определить, как будет развиваться любое из его существ, даже если бы его теория оказалась правильной. И даже если бы его теория являлась таковой, он все равно не мог быть на сто процентов уверен, что достигнет конкретно запланированного результата. Даже если бы он подарил рога змее, это не означало, что онапревратилась бы в рогатую, стреляющую молниями змею, она могла только постепенно развиваться, чтобы использовать рог в качестве сверла,чтобы зарыться под землю от всего, что она знала.

Следовательно, теперь ему нужно было решить, как улучшить своих созданий, чтобы они могли перейти к более полезному применению для него. Он подозревал, что, если бы он был слишком чудаковатым на запросы, животные могли бы просто-напросто его не понять, и уж тем более, то, как использовать усовершенствования в полной мере, ведь он мог использовать их ошибочно, что привело бы к отклонениям от намеченного пути, который он хотел бы, чтобы они приняли.

Исходя из этого, было возможно, что самые простые улучшения были бы наиболее эффективными. Простое увеличение размера или твердость их шкуры или их скорость были самыми простыми улучшениями, которые могли получить, и эти простые улучшения могли потребоваться, чтобы заставить их эволюционировать определенным образом.

«Что ж», - сказал Кузнец вслух, - «Бесполезно просто гадать об этом и сидеть на месте. Все равно все в теории. Самое быстрое – начать экспериментировать. Меньше слов – больше экспериментов».

«Отец?», - позвала его Эхо, останавливая свои упражнения, когда повернулась к нему, чтобы посмотреть на блестящий зеленый камень, которым был Кузнец.

«Не беспокойся об этом», - проворчал Кузнец. - «Я собираюсь провести кое-какие эксперименты, чтобы посмотреть, смогу ли я ускорить рост некоторых жителей подземелья. Вернись к обучению».

«Есть!», - сказала Эхо с энтузиазмом, снова бросившись тренироваться, ее алебарда энергично замелькала в воздухе.

Бросив на Эхо взгляд, Кузнец кивнул в ее сторону, прежде чем создать перед собой обычную подземельную крысу. Существо было темной меховой большой крысой, размером с кошку обычного размера, как и любая другая крыса подземелья. Взглянув на крысу на мгновение, Кузнец рассмотрел свои варианты. Если бы он собирался усилить крысу, он мог бы также улучшить ее таким образом, чтобы крыса имела бы серьезное преимущество перед своими сверстниками. Однако какими были крысы? Они были скользкими существами, проворными и адаптируемыми. Его проворные серые подданные были особенно выносливы из-за их уже большого размера.

Рассмотрев вопрос некоторое время, Кузнец поставил себе задачу, увеличив размер задних лап своей крысы, сделав мышцы мощными и полными сил, надеясь увеличить ее скорость и ловкость. Кроме того, он еще больше увеличил ее возможности модификации, дав крысе короткий рог длиной не более двух или трех сантиметров.

Это была тяжелая работа по перестройке костной структуры крысы до той степени, чтобы приделать ей самый настоящий рог, но он надеялся, что эта маленькая серая проворная крыса научится использовать свой рог при обороне. Даже если бы этого не произошло, крыса, несомненно, выглядела бы более устрашающей, особенно, когда у нее был рог, поэтому не было никакой реальной проблемы с тем, чтобы крыса гордо носила на своей голове такое вот костное дополнение.

Как только Кузнец закончил создание рогатой крысы, он отдал приказ ей подняться на первый этаж, где она могла бы подготовиться к следующему боевому безумию.

«Это пока только одно обновление», - проворчал Кузнец. - «По крайней мере, сделаем еще девять. Мне нужно больше подопытных».

0-0-0-0-0

Кузнец провел следующие шесть часов, просто усиливая существ. Он создал десять отдельных видов, из своего выбора предложенных образцов, половина из которых уже обитала в его подземелье, и от каждого вида он создал еще по три вида, которые он позже усиливал по-разному. Короче говоря, он создал в общей сложности тридцать разных существ, каждый из которых был усовершенствован, чтобы, так или иначе, сделать их сильнее. Его личным фаворитом стал медведь гризли, которого он улучшил, чтобы у того была более толстая шкура и более длинные лапы. Трудно было перестроить структуру кости медведя так, чтобы плечи были немного больше расставлены по отношению к конечностям его тела, тем самым давая медведю более широкий диапазон движений для его лап. Стоило это Кузнецу столько же маны, сколько уходило на полное создание нового медведя, но Кузнец был уверен, что это дало бы этому медведю более высокий шанс стать еще более сильным и великолепным обитателем его обители.

Гризли стал прекрасным дополнением к его репертуару.

Кузнец ухмыльнулся себе при мысли о том, что какой-то дерзкий авантюрист попытается напасть на его подземелье в одиночку, только чтобы встретиться один на один с яростным прямоходящим на задних лапах медведем. Медведь, разумеется, выбежал бы навстречу авантюристу и показал бы ему, где раки зимуют, и что это подземелье не игрушка для развлечения напыщенных любопытных придурков.

Но, увы и ах, это была только отдаленная возможность на тот момент. На тот момент ни один адекватный авантюрист не рискнул бы отправиться в его залы после отступления «Лазурной Стрелы». Он был благодарен за это, так как они предоставили ему время, чтобы построить его новый адский лабиринт. Он гордился своей работой, поскольку, по его мнению, он будто шел по живому музею. Каждая деталь залов была создана так, чтобы напоминать образ леса. Листья, виноградные лозы, ветки и крошечные существа, скрывающиеся среди них, создавали впечатление невероятно густого леса, зажатого в стенах лабиринта.

Можно было даже назвать его лабиринт одним огромным произведением искусства, уникальной галереей, в которой изображалась только одна скульптура, через которую могли пройти поклонники его творчества, чтобы наблюдать красоту. Ну, или, по крайней мере, это то, что они могли бы свободно делать, пока не пытались найти свой путь через все эти дебри, избегать ловушек и всего прочего.

Единственное, что ему осталось сделать до того, как авантюристы вошли бы в его подземелье, это настроить параметры для снижения скорости его существ.

Он открыл синее окно в своем разуме, желая, чтобы просмотреть детали его упавших предметов. К счастью, окно могло организовать информацию несколькими способами, по умолчанию это была организация списка существ. Просто выбрав существо, Кузнец мог увидеть, какими будут предметы или ресурсыс этого существа, и скорость, с которой они падали.

Например, если Кузнец выбрал бы крысу подземелья, он мог видеть, что существовал шанс на шестьдесят пять процентов, что крыса вообще ничего не потеряет. Из тридцати пяти процентов была вероятность, что крыса, если что-то уронила бы, то у нее были равные шансы сбросить хвост, зуб или лапу. Был также шанс, что крыса потеряла бы шкуру непонятно какого качества.

Кузнец напевал, изучая все это, и провел некоторое время, просматривая всевозможные предметы и части своих созданий. Он отметил, что в целом, чем слабее существо, тем ниже была вероятность того, что оно уронило бы что-нибудь. У медведя гризли был шанс на 75% сбросить что-то, что значительно превосходило скудные тридцать пять процентов, предлагаемые крысой подземелья. Более того, лучшие предметы стали доступны с существами с более высокой сложностью. Медведь гризли мог даже бросить неорганические предметы, такие как серебряные монеты или меховые сапоги, хотя это казалось редкостью с вероятностью появления около одного процента.

Кузнец почувствовал сильное смятение, когда прочитал некоторые предметы, которые якобы могли сбросить его существа, но он мало что мог сделать, кроме как в некоторой степени подкорректировать некоторые ставки на своих существ.

В конце концов, он не знал достаточно о редкости некоторых предметов, чтобы изменить их ставки слишком резко, поэтому он оставил их в основном нетронутыми на тот момент.

Вместо этого он решил сосредоточиться на своих других навыках, а именно на тех, которые были связаны с фактической добычей и сундуками с сокровищами.

К его разочарованию, добыча была ... довольно посредственной. Медные монеты, ржавые ножи, латунные браслеты ... общий мусор для первых трех этажей, по его мнению. Можно было бы открыть около десяти сундуков, чтобы найти что-тоболее ценное, чем простой карманныйхлам. Называть это «сокровищем», казалось ему почти комплиментом.

Покачав головой, Кузнец решил немедленно исправить это.

Сначала он стер все следы с сундуков с сокровищами на первом этаже своего подземелья. По его мнению, первый этаж его подземелья был немного больше, чем вход в обычное подземелье и, как таковой, он не чувствовал, что должен был быть какой-то отвлекающий маленький сундук для прохождения через эту конкретную часть его подземелья, особенно когда это было не так опасно.

Глядя на свой второй этаж, он почувствовал, что было бы жестоко установить сундук с сокровищами в его приветственном зале. Скорее всего, мало кто даже заметил бы это, и те, кто это сделал бы, наверняка получили бы неприятный сюрприз от его ловушек, если бы они отвлеклись. Однако он положил сокровище в комнату с прудом, хотя и бросил сундук с сокровищами в пруд, рядом с его растущим маленьким сюрпризом.

Он сделал паузу и подумал, что его второй этаж, скорее всего, станет первым реальным вызовом для большинства групп авантюристов и решил немного создать авантюристам немного небольших проблем. Открыв окно опций в своем уме, которое регулировало добычу, появляющуюся в этом сундуке с сокровищами, он удостоверился, что там есть половина приличного снаряжения. Он потратил некоторое время на создание набора кожаных доспехов из шкуры своих волков.

Ему пришлось потратить немало времени, чтобы создать броню, и даже тогда это не соответствовало его стандартам того, что он рассматривал какпародию на нормальный кожаный доспех. В лучшем случае он назвал бы его обычным с точки зрения его фактической полезности и эффективности. Ни один из пяти частей брони не имел никаких чар, о которых можно было бы говорить, и они не были сделаны из особо дорогих или долговечных материалов. Это были просто модифицированные версии предлагаемого лута благодаря его новому мастерству. Тем не менее, он старался хотя бы сделать свои творения функциональными.

Броня была хорошо закаленной, с полированными пряжками из латуни, держащими ремни в нужных местах. Дизайн не был ни лестным, ни грубым, но вместо этого создавалось впечатление, что он предназначался для регулярного использования уважаемым человеком. Кузнец даже пошел навстречу, чтобы уплотнить кожу вокруг области груди, гарантируя, что легкие и сердце будут немного более защищенными, чем остальная часть тела. Это была броня, которая, превосходила большинство доспехов, которые носили новички-рейнджеры или авантюристы, и все равно по-прежнему его броня была несравнима с доспехами высокого класса. Однако Кузнец считал это достаточным. Сундук мог содержать одну из пяти частей доспехов в случайном порядке, выполненные специально для человека, которому удалось бы открыть сундук.

Тогда сундук распался бы в ничто, и через несколько часов снова появился бы снова. Он судил, что это будет достаточной наградой, особенно для более низкоуровневого авантюриста.

Удовлетворенный этим, он перешел к своему лабиринту. Он разместил три сундука с сокровищами на первом этаже лабиринта, пять на втором и девять на последнем. Сокровища варьировались от высококачественных железных слитков до нескольких серебряных монет или даже изящно обработанных стальных ножей. Ножи, в частности, были спроектированы так, чтобы быть брошенными, немного вдохновения, которое подарил ему слегка раздражающий человек из «Лазурной Стрелы». Он отметил, что его ножи, будучи обладающими хорошим равновесием и отличной остротой, были гораздо более ограниченными в снабжении, чем стрелы рейнджера. Следовательно, он решил оказать небольшую поддержку. По крайней мере, его ножи можно было использовать в чрезвычайной ситуации, если кто-то бы потерял основное оружие или оно сломалось.

Кузнец чуть не похлопал себя по воображаемой спине, за помощь искателям приключений, даже если этого было немного. Хотя часть его решения была определенно фактом, что он хотел, чтобы люди увидели его творения. Столько, сколько он хотел оставаться в безопасности, часть его хотела, чтобы его творения были видны. Это было похоже нажелание художника, который хотел, чтобы его произведениями восхищались в галерее, чтобы зрители созерцали их. Более того, он хотел, чтобы люди не просто стали свидетелями его творений, но и испытали их во всей красе.

Каким был бы меч, который никогда бы не использовался для сражений? Или палочка, которая никогда бы не помогала с произнесением заклинания? Какова была цель брони, которая никогда бы не защищала от ран? Это стало бы полезным инструментом для простого эксцентричного украшения.

Кузнец, как настоящий мастер и ремесленник, не хотел этого. Ни один уважающий себя кузнец не будет удовлетворен созданием простых украшений.

Просто мысль о том, что кто-то будет использовать снаряжение, которое он создал в полной мере, привлек улыбку к губам Кузнеца.

Думая об этом, Кузнец улыбнулся, продолжая суетиться над деталями своих сундуков с сокровищами, прежде чем вспомнить, что ему нужно было делать.

«О, это верно», - пробормотал он про себя. Он так потерялся в своей работе, что полностью

забыл о цели улучшения своих существ. - «Усилить их недостаточно. Они должны развиваться».

Решив привести все в движение, он послал импульс через все свое подземелье, наполняя свои создания энергией. Через мгновение он пожелал всему живому в своем подземелье сразиться. Бороться и выживать, чтобы они могли стать сильнее всех. Ответ был почти мгновенным.

Все подземелье взорвалось активностью; крысы, мыши, змеи, медведи, волки, кобольды, пауки и целое множество других существ вступили в действие, стремясь мгновенно пожирать друг друга. Единственными ограничениями, которые он налагал на безумие, были Эхо и Пала, сражающиеся друг с другом. Он не мог знать, хорошо ли это закончится для всех. Вместо этого он приказал им охотиться в подземелье с самыми сильными существами. Големы, медведи, волки нуждались в охоте столько, сколько могли, и тем самым они увеличивали свою силу.

Конечно, его двое детей с готовностью согласились, бросившись в залы подземелья. И когда в подземелье вспыхнуло столпотворение, Кузнец начал напевать энергичную мелодию, продолжая тонко настраивать детали своего подземелья, переключаться и суетиться над каждой деталью, словно копаясь в механизме наручных часов.

0-0-0-0-0-0-0-0-0-0-0-0-0-0-0-0-0-0-0-0

Статус

Раса: Истинное Подземелье

Ранг: 2

Имя: Кузнец

Возраст: 2 месяца

Мана: 17 036 МП

Анима: 529

Регенерация маны.: 861 МП/ч

Регенерация анимы.: 19.27АП/д.

Этажей: 5 (Максимальное количество – 5 этажей)

Население: 75 Видов

Титулы: Создатель Законов Подземелья; Творец; Наставник Кровавой Эволюции; Легендарный Мастер; Мастер Концентрации; Перерожденный

Умения: Поглощение материи; Изменения среды; Дарование знаний; Расщепление на компоненты; Искусность; Создание; Рытье; Уничтожить Творение; Законы Подземелья; Улучшение; Равноценный обмен; Манипулирование Эфиром; Эволюция; Межпространственноехранилище; Дарование жизни ; Манипуляция энергией жизни; Настройка Добычи; Удача Розыгрыша; Поглощение маны; Искусное манипулирование маной; Изменение творений; Связь с монстром; Телепатия; Создание ловушек; Перенос подземелья; Управление Сокровищами

Сопротивление: Магия (обычная); Контроль Разума

http://tl.rulate.ru/book/10507/277132