

Фир начал рассказывать мне о том что мне нужно как подземелью.

Первое, это вычислить к какой стихии и типу монстров я склонен, как он сказал это должна сделать фея подземелья, а также он сказал что он уже знает что я склонен к монстрам типа нежити и стихии тьмы.

Второе, нужно вычислить возможности самого ядра подземелья, для этого он попросил меня показать мой контроль маны, скорость ее поглощения и тому подобное, он был очень удивлен моим возможностями, но как он сказал поскольку я, обладал интеллектом еще на ранних уровнях вполне ожидаемо что я достигну определенных успехов, далее он провел еще несколько тестов после чего мы продолжили.

Третье, подготовить определенную область, после чего использовать на ней способность "зона подземелья", она делает территорию в определенной области моей, область зависит от силы ядра подземелья, а сама сила ядра подземелья зависит от нескольких факторов. Первое, контроль над маной, ее количество и умения ее использовать и тому подобное, в использовании зоны подземелья важны только контроль и количество маны, ведь при использовании этого навыка нужно пропитать окрестности своей маной.

Четвертое, сделать систему подземелья, в нее входят проходы разветвления, секретные комнаты и много чего другого. Разумеется множество из этих вещей не может быть сделано ядром без интеллекта, из-за этого обычно первые этажи являют собой просто прямой тоннель с несколькими ответвлениями(а иногда и без них), но в моем случае как сказал Фир можно разгуляться на широкую руку. Все по той причине что у меня есть все нужные факторы для создания хорошо продуманных этажей, у меня есть и большое количество маны, и быстрое ее восстановление, хороший контроль и даже владение магическим языком, а и да насчет магического языка, по той причине что мне в мозг он поступил такими быстрыми темпами я забыл большую часть информации, а точнее мне нужно время чтобы в ней разобраться и нормально использовать.

Пятое, нужно создать монстров и какие-то вещи, ведь если в подземелье не будет полезных вещей его просто уничтожат, а из ядра сделают полезную вещь. Если говорить о монстрах, то как уже было сказано я склонен к монстрам типа нежить, как он сказал эти монстры являются в основном мертвыми существами которых оживили, а также как в моем случае можно просто создать, но я также могу создавать нежить обычным способом, в таком случае ее характеристики будет также зависеть от материала. Также к нежити можно отнести различных существ которых создали из разных частей других существ. Сюда могут относиться не только зомби, скелеты и тому подобное, допустим вампиры, гули, призраки, тени и многое другое можно также отнести к нежити.

Как сказал мне Фир, нежить довольно спорный вид существ, они имеют слабость к магии света и огня, особенно на слабых уровнях, в свое время на более высоких уровнях они получают неплохое сопротивление к ним, но все же имеют к ним слабость. В свою очередь они имеют сопротивление к магии молнии, льда, тьмы и многим другим, а также при получении ранений

их боеспособность не сильно снижается.

В любом случае, первым делом я решил попробовать создать свою территорию, для этого я мы решили выйти поближе к входу в пещеру, это нужно было для того, чтобы мое подземелье не было так сложно найти, потому что если его не найдут, то какой смысл в его создании, ведь я не буду получать опыт если никто не будет приходить в моё подземелье.

Когда я пришел в начало пещеры, я почувствовал что чего-то не хватает, как я понял это из-за того что я привык к большой плотности маны и тому что ее чистота больше, по этой причине мне не комфортно в местах с ее меньшей плотностью.

Дальше я послушал советы от Фира, он сказал что не нужно спешить, а лучше постепенно расширять ее наполняя своей маной, таким образом она будет устойчивой и ей будет легче управлять. Само управление заключается в том, что я могу чувствовать что происходит на моей территории, а также ее всячески видоизменять, допустить прокопать тоннель или секретную комнату, освободить место для ловушки, ну или что-то в таком роде.

Я начал с того что распространил свою ману по всей территории тоннеля, после чего начал понемногу наделять ею всю пещеру, также моя мана проникала глубоко в стены и другие области, это нужно для дальнейших расширений. Таким образом я пропитывал все это место своей маной, я начинал чувствовать небольшую власть над этой территорией, я чувствовал себя на этой территории себя как дома, а также я мог почувствовать что происходит в определенных областях подземелья.

За следующие несколько дней я смог пропитать всю пещеру своей маной, также Азурекас продорлжал копать, и за это время он нашел несколько малых магических камней, я думаю это происходит по той причине что плотность маны довольно большая и они лежали под землей и впитывали ману. Я решил пока их не трогать, ведь они могут пригодиться для ловушек и других вещей.

Следующим шагом было то, что мне нужно создать первых существ для моего подземелья, посоветовавшись с Фиром я решил перебрать разные варианты. Я сразу исключил зомби из списка вариантов по совету Фира, все по той причине что зомби не обладают интеллектом и довольно медленные. Следующими в списке идут скелеты, они были неплохой боевой единицей, первое, это то что их движения не стесняют мышцы, по этой же причине они намного шустрее чем зомби, а также могут обладать интеллектом и возможностью использовать магию, из минусов, хрупкость и уязвимость к дробящему оружию и также то что у них есть ядро, оно служит для скрепления костей в единый организм, а также является в нем то роде мозгом.

Следующими идут вампиры, их плюсы в том что они обладают высокой скоростью, силой, небольшой магией гипноза и неплохим интеллектом, также имеют простор для развития, из минусов сильная боязнь магии света, освященного оружия, а также их сердце довольно уязвимый орган.

Далее идут упыри, из их плюсов, они немного быстрее и сильнее, для размножения им просто нужно недоесть труп человека, после этого через день или два труп станет упырем, также в их когтях и клыках находится много всякой заразы, по этой причине если вас ранил упырь вы можете заразиться какой-то болезнью, по этой причине они очень опасны, ведь даже если он вас просто ранит вы можете умереть от болезни без должного ухода. Из их минусов, опять же святая магия и оружие, также их тела сами по себе довольно уязвимы, они не обладают достойной живучестью, а также их интеллект на очень низком уровне.

Также я могу создать призраков, но они хоть и обладают неплохим интеллектом и некоторыми видами магии, но при этом нематериальны, это и минус и плюс одновременно, хоть и враги не могут его убить обычным оружием или чём-то подобным, но и он не может внести значимый урон.

Следующими идут тени, они в отличии от призраков довольно материальны, это олицетворение элемента тьмы, они могут становиться тенями людей и неожиданно атаковать, но при этом когда они становятся материальными их можно довольно спокойно убить, они обладают хорошим интеллектом и их специализация это внезапная атака.

Я с Фиром решили для начала пойти методом исключения. Первым мы исключили зомби, они имеют много минусов и не имеют нормальных плюсов, следующими мы исключили упырей, хоть они и могут размножаться и имеют различный спектр болезней, но от болезней люди умрут через какое-то время, и вполне возможно что за пределами подземелья, да и врядли смогут нормально размножиться, ведь более мения сильная группа сможет уничтожить их очень быстро даже в больших количествах. Следующими на исключение пошли призраки, они не могут нанести нормальный урон, а их конек это иллюзии и тому подобное, плюс магии их быстро смогут уничтожить.

В итоге мы решили остановиться на вампирах, скелетах и тенях. Скелеты в основном будут магами, вампиры же будут исполнять роль авангарда, а тени в свою очередь под прикрытием вампиров будут неожиданно атаковать.

Но перед тем как их всех создавать мы решили взяться за строительство и обустройство самого подземелья.

Конец 18 главы

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: перевод редактируется

<http://tl.rulate.ru/book/17943/378964>