

Пространство свалки - это твое пространство.

Новая жизнь выброшенного, наполовину съеденного яблочного огрызка.

Война против гигантских крыс продолжалась. Еще через несколько дней я улучшил конструкцию своей шоковой ловушки, увеличив вдвое количество батарей LR44 (могу ли я вообще называть их LR44? Форма та же самая, но они содержат гораздо больше энергии...) и набор конденсаторов. Это позволило немного увеличить напряжение и увеличить силу тока, прокачиваемого через сеть. Провода тоже пришлось утолщать, чтобы они выдерживали импульс и не плавилась. Новая ловушка стоила 50 Маны Подземелья, но она была более крепкой, поскольку я получил ранг инженерии за улучшение своей конструкции. Преимущество III ранга давало мне скидку на ремонт изобретений, которые я разработал, в размере 5% за ранг.

Также я получил новый уровень. Я достиг 3-го уровня и решил потратить свои свободные очки на Ясность, что повлияло на восстановление моей Маны Подземелья.

Имя:Скип Нимой Ня

Вид:Ядро подземелья / Растение

Основной класс:Электронный яблоневоый сад (Легендарный)

Уровень: 3

Подкласс: Нет (нажмите, чтобы выбрать)

Уровень: N/A

Атрибут(Базовый балл) Эффективность (Видоизмененный балл)

Интеллект

26(200%)52

Мудрость

22(200%)44

Воля

25(220%)55

Ясность

35(220%)77

Твердость

48(2200%)105

Ресурсы Базовый Текущий Максимум

DM

130 189 230

(17/ в день)

SP

130 201 201

Материализация 91

Броня: 10 (50%)

Особенности: подземелье-головоломка, автоматизация подземелья, репликация электроники, священный сад, область подземелья, инженерный навык III,

Навыки: Малая левитация (2 фута),

Ловушки: Электрошоковая "Жвачка" (18) Шок (50)

Мой статус был обновлен, добавились некоторые изменения и новые записи. Я забыл, что могу выбрать подкласс. Список был довольно обширным и содержал много всякой ерунды. Редкость классов менялась от (Обычный) до (Необычный), (Редкий), (Очень редкий), (Эпический), (Легендарный) и недостижимый (Мифический).

Подклассы давали только 5 очков атрибутов, прогресс навыков составлял один каждые пять

уровней, и это независимо от редкости.

Я решил, что все, что есть из первых трех редкостей — полная чушь. Просто и ясно: играй по-крупному или иди домой. У меня не оказалось разблокированных (легендарных) классов. Ой. Все не совсем так. Подкласс должен быть не менее, чем на один уровень редкости ниже основного класса. Значит я мог выбрать только (Epic) и ниже.

У меня было разблокировано только три (Эпика) на выбор. Мне следовало радоваться, что они вообще у меня оказались, но я ненасытный ублюдок.

> Ботаника Возрождения

> Реконструктор биомов

> Укрытие Подземелья

Кажется я стал понимать, что за тема вообще происходит. Инопланетяне, которые сбросили на нас эту Систему, явно на что-то намекали... А я решил полностью проигнорировать это, потому что имел другие намерения и, черт возьми, неужели вы реально хотите, чтобы судьба человечества зависела от моей кристаллической сморщенной кожи? Нет уж пусть кто-то другой исправит эту хрень. Если мир должен быть спасен, то пусть он будет спасен кем-то еще. Честно говоря, у меня не было особой веры. Я просто хотел отомстить ублюдкам, которые меня убили. Инферналам.

Итак, в списке (очень редких) классов было немного больше возможностей. Всего около двухсот. Кроме того, редкость подкласса не имела большого значения. Он не давал столько преимуществ, сколько основной класс. Хорошая синергия между ними была важнее редкости.

И в конце концов я нашел то, что меня заинтересовало.

> Архитектор Разрушений (Очень Редкий)

> Архитектор разрушений специализируется на проектировании и создании вещей, которые могут причинить вред другим, от осадных машин до оружия массового поражения. Все, что создано Архитектором Разрушения, причиняет еще больше боли и вреда.

> Если вы выберете этот подкласс, вы получите:

> +2 Интеллект, +2 Воли, +1 Твердость за уровень.

> Новый навык каждые 5 уровней.

> Классовый навык, Орудия смерти.

Мир разнесло к чертям, я погребен под тысячами тонн мусора, веду войну с гигантскими мутировавшими крысами. Я в деле, ребята, подключайте. И почему только этот класс (очень редкий)??? Пойди разберись.

> В качестве подкласса вы выбрали «Архитектор разрушений» (очень редкий). Уровень вашего класса равен нулю. Весь опыт будет присвоен этому классу до тех пор, пока он не будет соответствовать вашему основному уровню. Ваш эффективный уровень будет усреднен между всеми вашими классами.

> Вы получили навык «Орудия смерти». Все оружие и ловушки, которые вы разрабатываете и создаете наносят больше повреждений..

> Преимущества I ранга: при разработке нового устройства, наносящего повреждения, оно наносит на 5% больше урона за каждый ранг.

Я возьму это. Я, черт возьми, возьму это. Более вредоносные штуки – это именно то, что мне нужно! Какое к черту спасение мира или высадки лесов, когда демоны, высасывающие души, оказались на свободе. Мы на войне, детка! Сокрушай своих врагов, наблюдай, как их гонят перед тобой, и все такое, а затем уже думай как восстановить экосистему.

А теперь давай посмотрим, насколько смертоносной может быть электрошоковая ловушка.

*

*

Не на много. Совсем не на много. Пять процентов не добавили большого преимущества, гигантские крысы стали осторожней при проникновении в мой туннель. Я не знаю, может у них есть какая-то расовая генетическая память? Может крысы, которые пришли, чтобы быть убитыми, оказались тупыми, а я случайно вызвал эволюцию крыс, отсеивая тупых? Или они были телепаты, или, ну не знаю, призраки крысиных предков руководят ими? Что я вижу, так это то, что крысы начали перепрыгивать через сетки и таким образом обходить ловушки.

В мой туннель одновременно вторглось множество крыс и все они прыгали через ловушки, как в одном из тех смонтированных прогонов, где наложены кучи попыток. Довольно забавно это все наблюдать, но я оказался на грани потери своих бананчиков. Во многих смыслах.

Что, если такое количество крыс начнет снова грызть стены моей сферы? Блин, это было бы плохо. Я начал паниковать. Сможет ли «Броня 10» защитить меня от крысиных укусов? Я не знаю. Да и вовсе нет настроения тестировать. И прежде чем крысы смогли добраться до бананов, я сделал кое-что решительное. Вернул бананы с потерей 50% вложенной

маны, скопировал каменную стену в конце, затем выкачал кислород из туннеля.

Наверное, это несправедливо. Но с каких это пор в Подземельях нужен именно четкий путь к Ядру? Люди же не выкладывают прям сразу как проникнуть к ним в мозг или сердце. Ну правда же?. Магия может проникнуть сквозь скалы, иначе подземелье превратилось бы в мертвую магическую зону. Насколько я понял о своей новой реальности, Подземелье это не место, а существо. Ядро Подземелья было сердцем, а стены, туннели и комнаты — телом. Монстры и ловушки, иммунная система.

Подземелье представляет собой живой магический организм. К тому же разумный. Показательный пример - собственно я. А эти крысы были микробами или едой. Своеобразные пищевые микробы. Пробиотики Подземелья™. О, уведомления приходят.

> За убийство Гигантской Крысы 4-го уровня вы получаете 195 опыта. Вы получили 2 маны подземелья.

[...] 17 подобных уведомлений были скрыты.

> Вы получили уровень Архитектора Разрушений! Вы получили +2 Интеллекта, +2 Воли и +1 Твердости.

> За убийство Гигантской Крысы 5-го уровня вы получаете 243 Exp. Вы получили 3 маны подземелья.

[...] 23 подобных уведомления были скрыты.

> Вы получили уровень Архитектора Разрушений! Вы получили +2 Интеллекта, +2 Воли и +1 Твердости.

> Вы получили уровень Архитектора Разрушения! Вы получили +2 Интеллекта, +2 Воли и +1 Твердости.

> Опыт теперь распределяется между всеми классами поровну.

> Вы получили уровень! Вы получили +8 Интеллекта, +4 Мудрости, +7 Воли, +5 Ясности и +7 Твердости. У вас есть 10 очков атрибутов.

> Вы получили навык «Телекинетическое нажатие кнопок». Вы можете без особого труда нажимать любые автоматические кнопки внутри вашей области.

Слава массовым убийствам! Моё первое положительное нашествие крыс. Я поглотил тела, но не перезапустил ловушки в Подземелье. Мне нужен был план. Десять дополнительных баллов

пошли на Ясность, чтобы развить сильнее мой основной Ресурс.

Атрибут(Базовый балл) Эффективность (Видоизмененный балл)

Интеллект

40(200%)80

Мудрость

26(200%)52

Воля

38(220%)83

Ясность

50(220%)110

Твердость

58(220%)127

Статус выглядел хорошо. Броня достигла 11 уровня. И этот новый навык оказался очень интересным. Теперь я мог нажимать кнопки, печатать на клавиатуре. Нужно было как-то протестировать, но на свалке в основном хранился перерабатываемый мусор и сюда попадало очень мало электроники. Необходимо было найти что-нибудь получше этого старого дрянного FM-радио.

В итоге я составил список своих приоритетов.

1 - Улучшить защиту от грызунов.

2 - Развиваться

3 - Найти больше электроники.

4 - Мировое господство (возможно)?

Пункт №4 я добавил только ради шуток и прикола, но что если? Превратить весь мир в Подземелье, превратить ядро планеты в реактор и в одиночку добраться до 1-го уровня по шкале Кардашева. Затем выйти на орбиту и поглотить Солнце. Звезда Подземелья, затем Галактика Подземелья.

Если я когда-нибудь достигну этой точки, тогда да, я подарю человечеству тот самый фруктовый сад, который и хотели инопланетяне.

*

*

Группа из сотни батареек LR44, зарядные конденсаторы, трансформатор, который был не таким нелепым, как первый, и затем массивная медная катушка. Я создал электромагнит. Это стоило мне 75 маны подземелья, довольно дорого, но магнит имел огромный потенциал.

Я создал один и испытал его.

БУМ!

Он генерировал электромагнитный импульс, а обратные токи затем взрывали конденсаторы. Мне чего-то не хватало. Мне нужно было... Ох, боже. Как я сейчас жалею, что не уделял достаточно внимания физике в старшей школе.

Во-первых, необходим токоограничивающий резистор. Простой, маленький, но крепкий, чтобы не допустить короткого замыкания. А чтобы остановить обратный ток, мне понадобится... диод.

Внезапно приоритеты изменились. Теперь мне необходимо было больше электроники, а чтобы ее найти нужно было расширяться. Потом я мог бы задуматься о лучшей защите от грызунов.

На всем протяжении моего 150-футового туннеля я начал строить каменные шахты. По какой-то причине камень должен был быть полым, чтобы считаться частью моего Подземелья. Каменные зубцы, торчащие из моей сферы, например, не расширяли мою область. Шахты были вертикальными, и я даже проделал под ними небольшое отверстие. Если какая-нибудь крыса попытается счастья в одном из них, наиболее вероятно, что она упадет и умрет.

Кроме того, кто сказал, что какое-либо Подземелье должно строиться именно горизонтально так, чтобы людям было удобно в него вторгнуться? Нет уж. Добавим узкие шахты и глубокие ямы и перейдем в 3D. Заставим парня сбросить доспехи, чтобы подняться наверх, и затопить Подземелье.

Так, стоп. Затопить подземелье?

Чем? Гнилостным фильтратом? Фуу. Водой? Мусор ее очень хорошо впитывает. Не то чтобы я считал, что мусор надо мной сухой или что-то в этом роде. Картон, одежда, туалетная бумага и все материалы, которые можно там найти, действительно хорошо удерживают влагу.

Но я отвлекся. Мне нужен диод. Царство за диод. Сосредоточимся и продолжим строить шахты. Прокладывать туннели через мусор, разветвляться, держать шахты на расстоянии ста футов друг от друга, образуя красивый кубический узор, и следить за тем, чтобы все было внутри моей Области.

Я заметил, что меня больше не беспокоит вкус, запах или ощущение мусора. Кроме того, моя регенерация DM росла. Спустя несколько месяцев я достиг 200 DM в день. У меня было... около шести тысяч футов шахт, образующих пятнадцать неполных кубов со сторонами по сто футов длиной. Не было нужды строить шахты таким образом, чтобы зпмкнуть все стороны куба. Будь прокляты эти проклятые сборщики мусора. Они проделали слишком хорошую работу по сортировке мусора, попадающего на эту свалку. Не могу поверить, что я не нашел никакой электроники, ни одного телефона, компьютера или чего-то еще.

А еще крысы, кажется, обо мне забыли. Они довольствовались тем, что гуляли туда и сюда по своим туннелям среди бесконечных расщелин мусора. Я заметил, что некоторые из них приносят с поверхности свежий хлеб. Подождите, крысы умеют ходить туда-сюда по поверхности и воровать хлеб... впрочем, это не важно.

Важно было то, что...

Люди на поверхности в достаточном благополучии, чтобы печь!

<http://tl.rulate.ru/book/101042/3482172>