

В течение следующих трех дней я экспериментировал создавая разное количество мелких животных, так как я не хотел начинать создавать кобольдов, не имея надлежащего мастерства. Кроме того, один кобольд стоил 100 МП, поэтому я не мог создавать их на автомате. Любое сокращение расходов маны было бы очень ценно.

Я начал с простых насекомых, таких как мухи, маленькие пауки и другие маленькие, безобидные жучки. Я изменил их цвет, размер, панцирь, даже изменял отдельные части тела такие, как мандибулы или лапы. После того, как я стал доволен своими насекомыми, я перешел к маленьким млекопитающим, выбор которых в настоящее время был ограничен обычными коричневыми мышами.

Создавать мышей было весело, особенно потому, что я обнаружил, что могу влиять на свои творения больше, чем я думал. На самом деле это даже немного забавная история. Насекомые, которых я оставил в покое, начали есть мох, и они начали размножаться, а мыши начали есть насекомых. Я беспокоился, что мое подземелье будет переполнено мышами, и поэтому я попытался сделать что-то с этим. Благодаря этому инциденту, меня озарило вдохновение и я обнаружил, что я могу изменить мышей так, что способен контролировать скорость, с которой они воспроизводятся! Это было захватывающее открытие.

Однако, когда я упомянул его, Эхо...

"Мастер, единственная причина, почему ваши творения ведут себя так, это потому, что Вы не дали им никаких приказов, поэтому они просто функционируют на основе инстинкта."

"Приказы? - Я спросил, - и что ты имеешь в виду, ведут себя так? Разве не все должны есть и размножаться? Как ты думаешь, почему я решил, что мой первый вид будет животными? Мне нужно, чтобы они создали основу пищевой цепочки!"

Именно тогда я почувствовал что Эхо сконфужена.

"Но мастер..."

О нет... я чувствовал, что она собирается сказать что-то, что может разрушить мою логику.

"Господин, вам не нужно было этого делать! Существа подземелий прекрасно способны выжить питаясь только маной, которая существует в вашем подземелье."

Я почувствовал, как мое "сердце" надломилось от этих слов. Мой тщательно продуманный план ... тогда все это было напрасно? Мог ли я выбрать в таком случае гораздо более мощный вид, например, духов стихий или конструкторов?

В тот момент мои мысли были прерваны информационным окном.

"Поздравляю! Вы создали примитивную экосистему, где ваши творения борются за выживание, Вы выполнили особые требования к тайному титулу "наставник кровавой эволюции"! Титул увеличивает скорость роста живых творений в вашем подземелье, ускоряя естественную эволюцию!"

Я похвалил себя и самодовольно показал Эхо окно , которое появилось для меня.

"Видишь? Это не было бессмысленно." Я не уверен, говорил ли я с ней или с собой, но это заставило меня чувствовать себя лучше. Хотя кого это волнует?

В любом случае, я был очень доволен полученной чертой. Согласно словам Эхо, эволюция существа обычно является длительным процессом, поскольку существо должно прожить достаточно долго, чтобы накопить достаточный опыт и силы, чтобы эволюционировать, не говоря уже о том, чтобы эволюционировать в вид, который требует специальных условий. Все, что ускоряет этот процесс, приветствуется.

0-0-0-0-0

Прошло еще четыре дня с тех пор, как я получил уведомление о моем новом титуле, прежде чем я был достаточно уверен, чтобы начать создавать кобольдов. К этому времени я уже поэкспериментировал с содержимым моего сердца используя его на мышах, до такой степени что мне даже удалось создать особый вид под названием "черная мышь подземелья", который, как следует из названия, является огромной черной мышью, длина тела которой составляет около 30 см (1 фут), а хвост еще 30 см. Сам по себе она не очень опасна, но это вполне приличный охотник, говорю вам. Одна черная мышь подземелья способна сразить пять коричневых мышей в одиночку. Я сделал этого маленького парня способным охотиться на более мелких коричневых мышей, просто чтобы помочь ограничивать их численность.

В любом случае! Возвращаемся к важным вещам, сегодня я буду создавать своего первого кобольда! Ура!

Благодаря мышам, которые были настолько дешевыми (всего 15 МП на коричневую мышь), мне удалось накопить немного МП. Кроме того, каждый раз, когда кто-то или что-то умирает в моем подземелье, я могу поглотить их. Я полагаю, что получаю около 99% энергии, вложенной в существо обратно, когда я поглощаю их, а оставшийся 1% энергии, уходит убиавшему его существу.

Таким образом, монстры могут также могут быть для меня своего рода батарейками! В то время как скорость, с которой я восполняю ману, фиксирована, тот факт, что я могу "хранить" ману в существе не позволяя ей рассеиваться, великолепен! Благодаря этому мне удалось накопить около 1100 МП, а это значит, что у меня есть много маны, чтобы начать создавать Кобольдов.

Я сосредотачиваюсь и готовлюсь создать своего первого кобольда. Я проникаю в глубь своего разума и вспоминаю всю информацию о Кобольдах. Низкорослые существа, в среднем около 150 см в высоту для самок, 155 см для самцов. Внешне похожа на рептилию, ящерица которая ходит на задних ногах ... за исключением того, что ноги длиннее, а руки более человеческие. Их походка выглядит так, словно обезьяна пытается подражать ходьбе человека. Их чешуя более крепкая, чем кожа, но не очень жесткая, что обеспечивает им простенькую защиту, но не сковывает движения. Зубы короткие, но острые, что намекает что в основном являются хищниками.

Я глубоко вздохнул (мысленно) и кивнул себе. Ладно, это было хорошим описанием. Давайте приступим к этому!

Я фокусирую свою Ману и начинаю создавать первого Кобольда. Осторожно, мягко, медленно, я двигаю свою Ману в синхронизации с моими врожденными навыками, направляя ее, замедляя процесс, чтобы изменить детали моего творения. Я представляю себе чешуйки, идеально ровные, безупречно сходящиеся друг с другом, зубы жемчужно-белые и ровные. Идеал. Глаза были бы медового цвета, и давайте сделаем его чешую цвета густой лесной зелени.

Пока я работал, я не заметил, как быстро пролетело время, и я едва заметил, как потратил немного дополнительной маны здесь и там, убедившись, что все работает хорошо. После того, как вероятно прошли три часа безостановочной концентрации, я наконец закончил. Был создан кобольд.

Существо сделало глубокий вздох и посмотрело вокруг слегка смутившись на мгновение, перед тем, как увидеть меня. Его глаза были широко открыты, и он испустил дрожащее шипение, прежде чем упал на колени передо мной, явно подчиняясь моей воле. Я посмотрел на него и почувствовал себя по-настоящему удовлетворенным. По меркам человека-ящерицы, этот образец был красив. Прекрасная ровная чешуя, крепкий и толстый хвост, ни единого пятна на его зеленой шкуре, ни кривых зубов, ни унылых глаз... да, я был доволен.

Проверив свой статус, я заметил, что я израсходовал ровно 110 МП. Могу предположить, что он обошелся дороже, хотя я создал его вручную, вероятно, потому, что я слишком много внимания уделил деталям что и увеличило его стоимость. Ну зато, это того стоило!

После это я создаю еще трех кобольдов, двух женского пола и еще одного мужского. Все они являются великолепными образцами своей расы, и я очень горжусь своими творениями, несмотря на то, что я потратил около девяти часов на их создание. К счастью, остальные трое пошли быстрее, так как я использовал своего первого кобольда в качестве шаблона для остальных.

“Поздравляю! Вы создали достаточно существ в своем подземелье, чтобы завершить второй этап создания вашего подземелья! Шаг 2 из 3 выполнен.”

В очередной раз появилось окно! Похоже, что я на один шаг ближе к завершению этого подземелья ... ну ... по крайней мере этого достаточно, чтобы я не был полностью беззащитным.

“Поздравляю! Теперь вы добрались до последнего шага, доступного только тем подземельям,

которые развили самосознание. Пожалуйста, выберите свое имя.”

На секунду меня удивил вопрос. Поначалу я собирался ответить Мак'рит, но задумался, какое имя подойдет лучше. Кажется, назвать сердце подземелья именем самого известного кузнеца и ремесленника за последние тысячи лет – не такая уж и хорошая идея.

На мгновение я задумался над подходящим именем, прежде чем я решился использовать старое прозвище, которое как ни кстати было очень уместно в данной ситуации.

"Кузнец [Smith - пер. Кузнец. Также является именем в Америке, в оригинале обыгрывается как маленький каламбур]. Меня зовут Кузнец.”

Окно выскочило из моего разума, но теперь я почувствовал внезапное счастье, как волна теплой воды, купающей мою душу. Мое имя. Теперь у меня было имя.

“Подтверждаю. Название Подземелье Кузнеца принято. Добро пожаловать в мир как полноценное подземелье!”

Мысленно улыбнувшись, я огляделся и понял, что все существа в моём подземелье смотрят на меня, стоя на коленях, словно выражая свое почтение. Я решил немного погреться в лучах своего достижения, прежде чем вернулся в реальный мир. У меня не так много времени, чтобы тратить его в пустую, это просто маленькое чудо, что ещё никто не пришел в моё подземелье. Сейчас кто-то или что-то уже должен был обнаружить колебания маны, которые исходят из моего подземелья.

От этой мысли я нахмурился. Я должен начать расширяться сейчас, когда у меня уже есть основа. Оглядываясь вокруг, я решаю, что этот главный зал достаточно хорош на данный момент. Также я оставляю то, что раньше было моей кузницей и спальней, без изменений, и превращу их в мою главную комнату. Но я не могу создать что либо ещё с тем количеством комнат что у меня есть. Любые опытные авантюристы раздавят меня в моём нынешнем состоянии, если они решат исследовать это место серьезно.

Приняв это все во внимание, я кивнул и представил себе список вещей, которые нужно сделать.

Пришло время расширяться.

0-0-0-0-0-0

Статус

Раса: Истинное подземелье

Имя: Кузнец

Возраст: 34 дня

Мана: 760 МП

Анима: 15

Этажей: 1

Население: 13 Видов

Титулы: Нетерпеливый Создатель; Наставник Кровавой Эволюции; Легендарный Мастер;
Перерожденный

Умения: Поглощение материи; Изменения среды; Расщепление на компоненты; Искусность; Созидание; Рытье; Уничтожить творение; Усиление; Равноценный обмен; Манипулирование Эфиром; Эволюция; Межпространственное хранилище; Дарование жизни ; Манипуляция энергией жизни; Поглощение маны; Искусное манипулирование маной; Изменение творений; Связь с монстром*; Телепатия; Создание ловушек; Перенос подземелья

Сопротивление: Магия (обычная); Контроль Разума

<http://tl.rulate.ru/book/10507/227989>