-От лица Кузнеца-

Я быстро сосредоточился на нарушителе, тревожное чувство пылает только лишь на мгновение перед тем как пропасть. Это была всего лишь змея. Вероятно, это был молодой экземпляр, так как он был не длиннее семидесяти сантиметров. Вздохнув с облегчением, я наблюдал, как существо осторожно скользит в мое подземелье. Тем не менее, это присутствие сделало меня… так сказать, голодным? Я полагаю, что это чувство исходит из моих инстинктов сердца подземелья.

Я полагаю, это просто прекрасный шанс, чтобы проверить силу моей особой мышки. Я усмехнулся при мысли о том, что змею сожрут мыши, но я уверен, что небольшая группа сможет с ней справиться. В конце концов, отправка Кобольда была бы излишней.

С помощью ментальной команды три моих черных мыши отправляются в комнату со змеей и идут к ней. Они просто животные, поэтому они не могут создавать какие-либо построения или планы. Так что мне приходиться вручную управлять ими так, чтобы они окружали змею издалека. Змея была явно смущена этим, она колебалась, пытаясь держать в своем поле зрения всех трех мышей. Я усмехнулся и просто позволил мышам напасть на змею с трех разных сторон.

Результат? Легкая победа. У змеи, оказалось, был какой-то парализующий яд, но в то же время она могла атаковать только одну мышь. Так что в результате одна из мышей умерла, а две другие сумели разорвать змею, пока та отвлеклась. Я позволил мышам съесть часть змеи, прежде чем я расщепил и изучил её тело.

“Поздравляю! Вы поглотили свое первое существо, которое не принадлежит вашему подземелью. Вы поглотили Зелёную древесную змею. Теперь вы расщепили и проанализировали змею, что позволяет вам создавать подобных существ под вашем командованием.”

Я с неподдельным любопытством читаю это сообщение. В мой разум начинает поступать вся информация об этой змее. Это обычная змея, которая имеет слабый парализующий яд. Он может убить грызунов, может быть, даже лис, если змея более взрослых размеров… но я серьезно сомневаюсь, что она сможет убить что-то побольше. Возможно, я смогу поиграть с видом и изменить его, как я сделал это с мышами, но сделать это я смогу гораздо позже.

Несмотря на то, что я увеличил скорость регенерации маны на 14 МП в час, я все еще не могу изменять существ столько раз, сколько захочу. Змея будет стоить около 23 МП, поэтому я думаю, что я просто создам несколько и позволю им бродить по подземелью. Надеюсь что они станут сильнее.

Говоря о силе, две мыши, которые пережили встречу со змеей, стали явно больше. Они были двумя из моих самых злобных мышей, с самого начала когда я только их создал, они постоянно охотились на своих собратьев, становясь сильнее с каждым днем. Но теперь я ясно чувствую, что они набрались сил. Я предполагаю, что если так будет продолжаться и дальше, скоро одна из них достигнет точки эволюции.

0-0-0-0-0

-От лица Гатса-

Я спокойно двигался в гору, отслеживая дичь, на которую я охотился последние несколько часов. Я ушел довольно таки далеко от деревни, я в пути уже почти два дня, но это нормально. Я не могу вернуться с обычным кроликом или оленем на церемонию Вознесения. Через четыре дня будет выбран новый староста села, и будет праздник. Мне нужно принести что-то особенное.

Мне улыбнулась удача, что я наконец наткнулся на следы большого зайца, Заячьего оленя. Это было прекрасно. Заячий олень, по существу, просто большой заяц с рогами, которые напоминают оленьи, и известен своим великолепным и нежным мясом. По размеру следов, это вкусное животное должно быть, по крайней мере, размером со среднюю собаку, может быть даже больше. Это было бы прекрасно.

Единственная проблема заключается в том, как убить хитрого ублюдка, прежде чем он заметит меня. Если он заметит меня, прежде чем я его прикончу, я никогда не смогу найти его снова до того как пройдет церемония, особенно учитывая их пресловутую скорость.

Однако я был… озадачен. Следы ведут все дальше и дальше вверх в гору, что довольно необычно для этой породы грызунов. Они предпочитают глубины леса, где есть гораздо больше деревьев, чтобы скрыться и травы, которые они, как известно, предпочитают. После еще одного часа ходьбы по следам, я вижу его на расстоянии около двухсот метров между маленькими деревьями, рядом с входом в пещеру.

Остановившись, чтобы оглядеться вокруг, я чувствую себя странно, непонятное чувство словно омывает меня, оно странное, такого чувства в своей жизни я ещё никогда не испытывал. Оно похоже на легкий ветерок, который вызывает легкое покалывание на моей коже. А если учесть, что сейчас нет ветра, то это ощущение заставляет меня смотреть вокруг с любопытством, а мои рыжие волосы развеваются на ветру. (Прим. По-моему это девушка, но в оригинале пока не ясно так не использовались местоимения или описания внешности, голоса, кроме цвета волос. Так что буду писать от женского имени, просто классическое клише на бабу с рыжими волосами). Я не вижу ничего неуместного. Деревья более разрежены и немного меньше, чем у подножия горы, но это нормально, когда вы находитесь на полпути вверх к вершине большой горы, как эта. Единственное, что неуместно здесь – это заяц и пещера.

Хмурясь, я пытаюсь избавиться от чувства, но оно все еще остается в глубине души. Я глубоко вздохнула и сосредоточилась. Я не могу позволить зайцу сбежать отсюда. Убей его, забери и убирайся отсюда. С остальным я разберусь потом.

Осторожно я начинаю подбираться к зайцу, заботясь о своих шагах, чтобы издавать как можно меньше шума. Мои пятнадцать лет занятия охотой очень мне помогают, так как мне удается

сократить на половину расстояние между мной и зайцем, который что-то ест. Я подкралась еще ближе, но его уши задергались, и он в тревоге поднял голову. Мысленно проклиная себя я замираю. У заячьего оленя великолепный слух.

Время движется очень медленно, пока я пытаюсь сдержать свое сильно бьющееся сердце. Моя рука непроизвольно тянется к луку, что у меня на спине. Каждое движение, которое я делаю, должно быть сделано с особой тщательностью, чтобы произвести как можно меньше звука.

Сначала возьми лук. Затем хватай стрелу. Аккуратно приподними лук и держи его крепким хватом. Подготовьте стрелу и натяни тетиву. Уроки моего отца звучат в моей голове, когда я сосредотачиваюсь на пределе. У меня есть всего лишь один шанс. Если я промахнусь, заяц сбежит.

Как только я собираюсь выпустить стрелу, заяц начинает медленно двигаться к пещере. Я стискиваю зубы, настало время для выстрела. Там нет ветра, так что, к счастью, мне не нужно беспокоиться об этом. Выстрел будет трудно сделать на расстоянии около семидесяти метров... я смогу справиться с этим.

Я отпускаю стрелу, прицеливаясь чуть выше, чем там, где должна быть верхняя часть головы зайца и…

Попала!

Прямо в голову!

Я вскочила от нахлынувшей на меня радости и устремился к своей добыче, которая упала прямо перед входом в пещеру. Я быстро подбегаю и забираю его, но застываю у входа в пещеру.

Это чувство возвращается. Пещера явно является источником этого чувства, без сомнения. Я чувствую это в моих костях. Я оглядываюсь, и меня приветствуют глаза нескольких маленьких существ, смотрящих на меня изнутри. Мыши и змеи просто... смотрят на меня. Это было странно и это нервирует меня. Они медленно уходят обратно в пещеру, а я осталась у входа ошеломлённая, в то время как моя добыча кровоточит через дыру в своей голове.

Я хватаю зайца и бегу. Бежать подальше от этого места. Это не естественно, и я могу думать только об одной вещи, которая может заставить животных, которые обычно враги вести себя так.

Подземелье.

0-0-0-0-0

-От лица Кузнеца-

Я мысленно улыбался. Сегодняшний день был поистине насыщен событиями. Сначала я заполучил змею, а теперь меня нашел человек. Я был немного расстроен тем, что я потерял возможность заполучить этого зайца, но в то же время... теперь я смогу заставить некоторых людей прийти в мое подземелье. Держу пари авантюристы скоро доберутся сюда.

Почему я так волнуюсь об этом? Это все из-за тех возможностей которые я смогу извлечь из данной ситуации. Я могу извлекать ману из существ, которые приходят ко мне, и если я убью других существ, я также смогу получить ману и аниму. Анима, это по-видимому, что-то вроде сырой жизненной силы. Это основной компонент для любого сложного и разумного живого организма, и это компонент, который позволяет мне помещать души в мои творения. Я могу генерировать небольшое количество анимы из эфира, но в этом случае на это может уйти несколько месяцев или лет, прежде чем я смогу произвести что-нибудь по настоящему стоящее.

Наконец, если я смогу поглотить больше вещей, я буду расти быстрей и смогу создавать больше. Какое уважающее себя подземелье не хочет расти? Тем не менее, я не собираюсь убивать всё, что приходит в мое подземелье, но я определенно не буду уклоняться от убийства некоторых дураков. Особенно тех, которые меня расстроили. Думая об этом, я не должен убивать всех в любом случае, иначе люди не станут посещать мое подземелье.

Я полагаю, что лучше всего будет создать такое подземелье что становится все более сложным по мере продвижения, которое естественно будет отсеивать слабых и глупых. Кроме того, я должен изменить свое подземелье, так чтобы я мог тайно перемещать своих существ между комнатами моего подземелья, что дало бы мне больше возможностей для маневра, если я решу уничтожить особо опасную (или сомнительную) группу злоумышленников.

Хм... это может стать подходящим моментом, чтобы начать создавать некоторые законы подземелья, прежде чем у меня появятся посетители. Я, вероятно, должен разобраться, как организовывать свою защиту, а так же я должен добавить больше комнат. Мое кристаллическое тело горит от возбуждения, пока я мысленно улыбаюсь.

Да начнется игра!

0-0-0-0-0

Статус

Раса: Истинное Подземелье

Имя: Кузнец

Возраст: 37 дней

Мана: 1600 МП

Анима: 15

Регенерация маны.: 35 МП/ч

Регенерация анимы.: 0.75/д.

Этажей: 1

Население: 14 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/10507/228947