

-От лица Кузнеца-

Я провел целый день, медитируя. Мое сердце подземелья способно собирать как ци, так и Ману гораздо быстрее, чем мое предыдущее тело, таким образом, скорость, с которой я собираю энергию... является выдающейся. Если к этому добавить то что мне не нужен сон, то мы получим исключительные результаты. Конечно, была небольшая проблема при сборе ци, так как некоторые методы (особенно те, которые связаны с особой техникой дыхания) стали для меня недоступны. Однако, поскольку теорию я все ещё мог применять, я всё-таки смог культивировать свою ци с помощью моей техники медитации. За один-единственный день, в течении которого я просто медитировал, я продвинулся дальше, чем любой нормальный человек или дварф мог достигнуть за месяц. Я уже чувствовал, что приближаюсь к первому повышению.

Я чувствовал себя вполне удовлетворенным, но я не мог быть уверен, насколько сильно я прогрессирую по сравнению с другими подземельями. Или точнее сказать я не мог бы, если бы у меня не было Эха, которая может мне с этим помочь.

- Мастер, ваш прогресс проходит гораздо быстрее, чем у среднестатистического подземелья. Обычно подземелью требуется либо год, чтобы подняться в ранге без вторжения злоумышленников, либо несколько последовательных убийств более крупных существ в подземелье в течение нескольких недель, чтобы достичь уровня, который вы достигли. Как это вообще возможно?

Если бы у меня были глаза, то на моем лице легко можно было прочесть ступор и замешательство. Как так возможно, что подземелья, чьи сердца были так совершенны для культивирования маны и ци, были гораздо более медлительны, чем простые смертные? Размышляя над этим, я расспросил Эхо, чтобы узнать подробности, а после объяснил, что я использовал технику культивации при помощи медитации. А в ответ она мне объяснила, что подземелья на такое просто напросто не способны.

Что ж, это многое объясняет ... вот какими были мои первые мысли. Не имеет значения, насколько хорош ваш талант в чем-либо, если вы не знаете, как правильно применить этот талант, то все ваши усилия будет потрачены впустую, более чем полностью. Тем не менее, тот факт, что подземелье может собирать ци и сохранять ее, при этом ничего для этого не делая, был удивительным. Столетнее подземелье, которое не знает, как культивировать ци, все еще может поднять ранг несколько раз, в то время как человек, который не культивирует, ци никогда не достигнет даже первого ранга, несмотря на то что он тоже может прожить около ста лет.

Я пока отбросил эти мысли в сторону и решил проверить мою ману. Я был приятно удивлен, когда увидел, что моя мана была просто колоссальной, 2044 МП. Это было великолепное количество маны, с которым я мог бы работать.

Расширение подземелья? Сделано. Следующая цель: Защита кратчайшего пути к моему сердцу.

Основной путь, ведущий через первые три комнаты прямо в мой основной зал, был довольно маленьким и узким по сравнению с недавно созданными коридорами, что было вполне ожидаемо, в конце концов, он был построен, чтобы вместить всего одного дварфа. Однако этого было слишком мало, чтобы предоставить мне любое разумное количество регенерации маны.

План состоял в том, чтобы расширить путь зала до логичных размеров, а затем установить несколько ловушек вдоль этого пути. Если бы я оставил путь таким, каким он был, никто бы не стал использовать его, и это бы лишило возможности у авантюристов попробовать "короткий" путь ко мне, который заманил бы более тупых и более самоуверенных авантюристов к их гибели.

Я мысленно кивнул и приготовился дотянуться до стен моего подземелья. Так как я был в этом месте в течение месяца, моя мана просочилась глубоко в камень, что позволило мне более легко изменить камень, так, как я этого пожелаю.

Во-первых, я увеличил высоту всего пути. Потолок сейчас различался по высоте, начиная от двух метров и заканчивая примерно тремя метрами над землей. Как и в комнатах, у него было несколько коротких сталагмитов и сталактитов, украшающих его по всей длине. Далее я удвоил ширину тоннеля, увеличив его ширину примерно до 2,8 метра. Это была простая корректировка, но я почувствовал странное напряжение в моей мане. Когда я сделал это, я потерял около 514 маны. Это число было определенно больше, чем должно было быть.

- Мастер, вы достигли предела текущего размера вашего подземелья. Предел был выше, чем рассчитано, но я советую не увеличивать размер этой части подземелья больше, чем вы сделали сейчас, - раздался голос Эхо.

- Адский огонь и проклятия! Я забыл об ограничении.

Я зарычал, ни к кому особо не обращаясь. С другой стороны, моя скорость регенерации МП увеличилась до 93 МП/час. Я полагаю, что я был прав насчет того, что существует идеальное соотношение размеров для увеличения моей регенерации маны. Чуть попозже я поэкспериментирую с этим.

Все еще ворча по поводу потери такого количества маны, я начал свою работу над ловушками. Я сосредоточился на знании, которое я должен иметь, как подземелье, о ловушках и...

- Чёрт! Что это, чёрт подери, такое? - спросил я про себя с рычанием.

- Мастер? - Эхо спросила с особой ноткой в голосе, которая как я подозреваю, больше всего было похоже на истинное любопытство.

- Это что, шутка? Подземелья действительно называют эти "штуки" ловушками?

- Мастер, пожалуйста, будьте точнее, я не уверена, о чём вы спрашиваете.

- Вырытая яма? Рыхлые камни? Это стартовые ловушки подземелья?, - спросил я, чувствуя себя оскорбленным. Они едва квалифицируются как ловушки!

- Да, хозяин? Позже вы сможете разблокировать больше механизмов, таких как "мины-растяжки", они более продвинутые.

Посмотрев на неё я мысленно вопрошал. "Вот и все? Я должен разблокировать такие простые механизмы? Боже я сгорю от стыда! Это оскорбление! Я сам придумаю ловушки получше."

Я хмыкнул и оставил сконфуженную Эхо одну и приступил к работе. Я буду проклят, если доверю свою защиту какой-то простой дырке в земле. Любой авантюрист, имеющий хоть капельку ума, будет следить за случайными ямами в земле, даже если они были бы скрыты плохим освещением. Такие ловушки могут быть только у подземелий уровня новичков, а я,

возможно, захочу привлечь больше добычи, и к тому же я отказываюсь иметь такое издевательство в своем подземелье.

Я "присел" на минутку, чтобы остыть, но раздражение внутри меня все никак не унималось. В первую очередь, я хотел бы изменить этот абсурд, что они называют "ямой-ловушкой", и превратил их в то, что хотя бы частично замаскировано.

Во-первых, я сделал яму в коридоре между первой и второй комнатой вдоль главного пути. Это была хорошая яма в два метра шириной и глубиной четыре метра, которая сама по себе не была смертельна, но могла вызвать какие-нибудь травмы. Это была так называемая "ловушка", которая была мне доступна по умолчанию. Теперь давайте изменим её. Во-вторых, я сделал стены ямы гладкими, как стекло. Нет надежды самостоятельно выбраться, если у вас нет способностей которые позволяют вам высоко прыгать. Теперь давайте изменим дно ямы таким образом, что падение приведет к травмам, настолько насколько это возможно в моей ситуации. Пол должен быть неровным и заполненным всевозможными породами, от размеров гальки до тупых сталагмитов. Упав в эту ловушку, вы почти гарантированно сломаете несколько костей, и может быть даже умрёте, если упадёте головой вниз. И наконец, я создал тонкий слой камня прямо над ямой. Все, что окажется слишком тяжелым, обязательно обрушит камень и свалится, вниз прямо в эту яму.

Я удовлетворительно кивнул. Это была все еще очень простая ловушка, но это был определенно шаг вперед по сравнению с простой дыркой в земле. Я хотел сделать несколько ям с лезвиями и активирующимися ловушками на дне, но я не хочу отпугивать потенциальную добычу. Я знаю достаточно о подземельях, чтобы знать, что они должны становиться все труднее, постепенно, как бы приглашать искателей приключений все глубже и глубже.

Затем я посмотрел на "ловушку" под названием "рыхлые камни". Это было ещё хуже, чем обычная яма. Это был буквально рыхлый камень, который рухнул бы при соприкосновении с врагом. Это был ужасный представитель среди ловушек.

Если только вы не совместили его с ямой.

Я ухмыльнулся и создал еще несколько из моих модифицированных ям в туннелях, ведущих в сторону от основного пути, далее изменил несколько, которые лежали между второй комнатой и моим "тронным" залом. Во-первых, я хотел создать небольшую яму-ловушку, которая была такой же глубокой как и все остальные, но в ширину всего полтора метра. Я оставил верхушку ямы широко открытой, с острыми камнями по краям вершины, что бы это выглядело так, будто это была еще одна ловушка, которая была ранее обезврежена. Но здесь была одна загвоздка. Дальняя стена ямы была создана с использованием тонкого слоя полностью состоящего из "рыхлого камня", который скрыл вторую 2,2-метровую яму сразу за ней. Любой человек, который попытался бы перепрыгнуть через яму, приземлится прямо на мою подготовленную ловушку и свалится в настоящую яму. Конечно, человек что попадет в неё, получит дополнительный урон падения от острых кусков камня, которые упадут вместе с ним или с ней, когда обрушится камень.