

Я создал только пару подобных "грязных" ям, так как я очень сомневаюсь, что любой хотя бы на половину способный авантюрист попадет в подобные ловушки больше чем пару раз подряд. Конечно, я не был совершенно неразумным. Все ямы были установлены либо с одной стороны туннеля, либо с другой, это означает, что если человек сможет разглядеть ловушку, то он смог бы пройти по этому 60-сантиметровому выступу чтобы избежать ловушки, который был на самом деле просто твердой скалой, или просто перепрыгнуть через нее, хотя низкий потолок мог бы сделать это затруднительной задачей для высоких людей.

Я использовал очередные 190 МП для создания в общей сложности четырех модифицированных ям и двух обычных ям. Они были на удивление дешевыми, и мне потребовалось всего около часа, чтобы все это настроить так, как мне это нравится. Особенно мне понравилась возможность копировать свои творения и воспроизводить их с абсолютной точностью. Данная возможность была частью навыка "мастер созидания". Мне это очень нравится, особенно когда я спешу.

Затем я просто создал парочку случайных модифицированных ловушек во второй комнате вдоль основного пути, просто так, для количества, прежде чем рассудил, что на данный момент мне хватит данного количества ловушек.

"Ловушки? Думаю их стоило бы проверить", - подумал я про себя. - "Проверить, а на ком их проверить..."

Я был встревожен своими мыслями, когда я почувствовал, что две из трех мышей, которых я отправил в лес, быстро приближаются к моему подземелью. Я почувствовал, что их ядра находятся всего в нескольких десятках метров от входа, и судя по чувствам, которые исходили от них, я почувствовал, что от того, как быстро они бегут, зависит их жизнь.

Я мгновенно начал действовать, приказав кобольдам отправиться во вторую комнату и ждать, вместе почти со всеми оставшимися мышами и змеями в подземелье, которые у меня были. Я также приказал мышам из первой комнаты собраться в середине комнаты, а всем змеям, которые также были в первой комнате, спрятаться поблизости от мышей.

План был прост, но это все, что я смог придумать на данный момент. Во-первых, пусть хищники нападут на мышей в первой комнате. Когда они подберутся достаточно близко, пусть мыши начнут убежать во вторую комнату по главному коридору. Змеи попытаются укусить нападающих, когда они будут пробегать через первую комнату, и надеюсь ослабят хищников. Во второй комнате я начну полное наступление против того, что преследуют мышей. Это может оказаться совершенно лишним, но я не собираюсь попусту рисковать, поэтому лучше подстрахуюсь.

Не раньше, чем мои существа заняли свои позиции в первой комнате, в нее ворвались мыши-разведчики, которых преследовала стая черных волков. То, что они смогли обогнать стаю хищников, таких как волки, говорит о том, что мои модификации оказались более успешными, чем я ожидал... и они, вероятно, натолкнулись на волков недалеко от моего подземелья.

Тут же я приказал всем собравшимся мышам бежать ко второй комнате, давая стае волков прекрасный вид на гораздо большее количество добычи так близко к их челюстям. Таким образом они так сильно отвлеклись, что не заметили змей. Змеи набросились на нескольких волков в конце стаи, кусая их снова и снова, пока они не были парализованы ядом. Вскоре они умрут от передозировки яда, который теперь течет по их венам. Змеи смогли расправиться с тремя волками из всей стаи.

Еще два волка упали в ямы, которые я создал недавно, их убили несколько камней, которые упали вместе с ними в яму и приземлились им аккуратно на головы, разбрызгав их мозги по всей яме. К сожалению, остальные волки были более чем достаточно сообразительны, чтобы избежать ловушек, просто перепрыгивая их.

После дюжина волков ворвалась прямо во вторую комнату, где в тот же миг всё превратилось в хаос. Каждое из моих созданий напало. Мыши подземелий злобно прыгали на них, змеи нападали на их лодыжки, а мои кобольды нападали на них сзади. Это была резня, величайшая победа в которой – это смерть Альфа-волк был убит в неожиданном нападении моим первым кобольдом, который первой же атакой смог разорвать ему глотку

В тот день я проглотил семнадцать волков, ценой всего в одну разведывательную мышь, которая так и не вернулась, а также погибло семь змей и тринадцать обычных мышей, которых растоптали во время резни. Я признаю, что инстинктивно мне нравится наблюдать, как мои существа выходят победителями против злоумышленников, например таких, как эти волки. Это наделяет меня чувством радости, и я подозреваю, что это часть инстинктов подземелья, которые я унаследовал.

В любом случае. От гибели волков я получил всего 1088 МП, и около 97 анимы. Учитывая, что часть анимы и маны передаются тому, кто убил существо, я бы сказал, что я более чем уверен, что мои существа получили значительное количество маны и анимы благодаря волкам.

Также я почувствовал, что энергия внутри некоторых моих существ определенно увеличилась. В частности, у двух мышей подземелья, трех змей и у моего первого кобольда резко увеличилось количество энергии. Змеи и мыши были почти готовы эволюционировать, в то время как кобольду все еще нужно было немного больше энергии.

"МММ...", – я подумал про себя. – "Если бы я мог просто ускорить их накопление энергии... может, я смог бы развить своих монстров?"

Эта мысль показалась мне правдоподобной... только теперь встал вопрос о том, как мне ускорить это накопление энергии? Я посмотрел в свой статус и просмотрел все свои навыки. Может, это поможет появлению у меня идеи.

И тут "вжух", у меня появилась идея.

Я посмотрел на свой титул "путеводитель кровавой эволюции", и мне стало ясно, что я должен был сделать. В сочетании с моей чертой подземелья "Лояльность Монстров", которая по существу сделала моих монстров абсолютно лояльными по отношению ко мне, я мог бы приказать им начать кровавое безумие. Я мог бы приказать им яростно охотиться друг на друга, увеличив тем самым скорость, с которой протекает эволюция.

Я мог бы сделать это. Но сначала мне нужно было кое-что подготовить...

Я воспроизвел в своем разуме образ волка, и воссоздал его без каких-либо модификаций. Я сделал одиннадцать простых волков, а потом я принялся создавать того, кто будет их вожаком. Я выбрал в качестве образца самца волка, который был убит моим кобольдом, и сделал его ещё больше. Я тщательно обработал его морду и зубы, сделав их крупнее, усилил его челюстные мышцы, пытаюсь в тоже время как можно меньше изменять его внешность. Когти я сделал более твердыми и острыми, а задние лапы усилил и укрепил. Но самое главное – увеличил его череп и мозг. Я хотел создать настоящего хищника, существо, которое стало бы королем среди своих сородичей. И мне это удалось. Ростом он был около 1,2 метра в холке, этот волк был на 30% больше чем остальные и намного смертоноснее. Завершающим штрихом я видоизменил

его глаза. Я дал ему великолепные глубокие зеленые глаза, которые, казалось содержали всю прелесть зеленого леса. То как ярко они выглядели, придавало им особой красоты.

Довольный, я разделил волков на три или четыре маленьких стаи. И разогнал их по подземелью. Когда я со всем закончил, я решил ещё раз перепроверить свой план, снова воспроизведя его в своей голове.

"Шаг первый - каждый день создавать столько существ, сколько позволит моя мана. Шаг второй - пусть они все сражаются, пока не останется лишь несколько представителей их вида... кроме кобольдов, мне нужно, чтобы, в живых было по крайней мере три кобольда. Шаг третий - медитировать весь день пока не наступит следующий. Читать пункт первый и повторить все заново, пока не смогу развить своих существ..."

Что ж, довольно неплохой план.

Последнее, что я должен был сделать, перед тем как начать исполнять свои план, это потратить оставшиеся очки МП. В основном я создал жуков, змей и мышей, распределяя их по всему подземелью. Единственные два существа, освобожденные от бойни - это две моих мышши-разведчики, которых я снова отправил на поиски новой добычи для меня. Надеюсь, они вернутся с чем-то новым.

"Хорошо, дети мои!", - я послал мысленное сообщение через все свое подземелье, захватив внимание каждого существа в моем подземелье.

"Я собираюсь устроить прекрасную кровавую бойню в нашем подземелье. Желаю всем удачи!"

Сигнал был дан. Бойня началась.

А я погрузился в медитацию.

0-0-0-0-0

Статус

Раса: Истинное подземелье

Имя: Кузнец

Возраст:40 дней

Мана: 7МП

Анима: 15

Регенерация маны: 93МП/ч

Регенерация анимы.: 1.75/день

Этажей: 1

Население: 16 Рас

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

Сопровождение:-Магия (обычная); Контроль Разума

<http://tl.rulate.ru/book/10507/233851>