

Кузнец потерял счет времени, когда сосредоточился на своем процессе, выпив в обильном количестве эфира, и чувствуя, что он входит в его ядро и становится маной. Этот процесс был намного эффективнее, когда он медитировал, ведь он более чем удваивал свою и без того впечатляющую регенерацию маны. Он провел 24 часа, полностью погрузившись в медитативное состояние, прежде чем, наконец, остановился и открыл глаза, чтобы понять, что он увеличил свой запас маны на 7 512 МП. Он практически удвоил количество доступной ему маны.

Проснувшись, он заметил, что Эхо не поставила его на землю так, как всегда это делала, а снова сидела, скрестив ноги, и держа ядро в ладонях. Рядом Пала стоял на страже, тихо расхаживая по комнате, его глаза постоянно метались то по комнате, то по коридору, который вел в основную комнату.

Первая проблема была в том, чтобы заселить все подземелье, затрачивая в общей сложности 7,135 МР, чтобы воссоздать существ, немного улучшив некоторых из них в надежде на то, что позже снова произойдет эволюция. Он также создал свой первый закон о подземельях, [Возрождение]. На самом деле это было просто. Проще говоря, он мог воссоздавать существ, которые находились на этаже, когда их покинули захватчики, и это спасало Кузнеца от необходимости возрождать абсолютно всех обычных существ. Конечно, закон [Возрождение] применяется только к обыкновенным созданиям. Специальные объекты, такие как Эхо или Пала, туда не входили.

«Предупреждение! Чтобы принять закон подземелья, Вы должны озвучить закон, который хотите создать, и все его вытекающие. Различные эффекты могут быть достигнуты через разные интонации и модуляцию эмоций и речи».

Предупреждение имело некоторые интересные последствия, но для эффективности дела оно было проигнорировано. Вернее, его не так сильно проигнорировали, скорее, насильно

положили в долгий ящик и на время забыли.

Второй шаг для Кузнеца заключался в создании костяка второго этажа. В настоящее время это был не более чем длинный коридор с красивыми стенами. Но он это исправит.

Ухмыляясь широко про себя, Кузнец бросился на свою работу, решив превратить свой второй этаж в самый идеальный этаж, который он себе только представлял. Сначала он протянул свой коридор в длину, сделав его впечатляющим 500-метровым коридором с высокими потолками. Он также увеличил ширину зала, сделав его достаточно широким, чтобы десять человек могли проходить в нем бок о бок, не теснясь. Однако землю он превратил в полированный плиточный пол с использованием базальта, черного, тяжелого камня, который не так легко повредить. Контраст между жемчужными стенами из гранита и черным блестящим полом сыграл великолепно и здорово сочетался. Мгновенно он решил сделать потолок из белого гранита, чтобы еще больше увеличить контраст.

Белое на черном. Просто, но красиво, ничего лишнего и кричащего, все культурно и элегантно.

Затем он начал добавлять забавную часть.

Сначала он создал несколько широких колонн, расставив их по всей длине помещения. Колонны были сделаны из того же отполированного базальта, что и плитки на полу, что добавило немного загадочного вида к ним. У каждой колонны был небольшой сюрприз, связанный с этим. Но, конечно же, ему пришлось бы возиться с ними. По сути, его план для этого коридора был прост: плитки на полу будут содержать спусковые крючки для ловушек внутри колонн из камня. Одна плитка запускает стрелы, другая – может выпустить облако ядовитого газа, а еще одна плитка приведет к тому, что колонна рухнет на злоумышленника.

У него было пять типов ловушек, готовых к установке, и еще несколько, которые он уже собирался разместить, но он еще не определился с ними. Однако Кузнец пока оставил ловушки на потом, так как ему пришлось сначала создать костяк своего пола, прежде чем он сможет поработать с деталями.

Оставляя в мыслях колонны из камня, он начал работать над второй частью этажа. Коридор заканчивался дверным проёмом, высеченном из тяжелого дерева, который приводил к главной комнате этого этажа. Это была бы комната, которую он назвал бы «зал приема» или «приемная».

Приемная стала бы большой комнатой: сто метров в ширину и столько же в длину. Потолок будет высоко над землей, где-то на шесть метров от пола. Материалами для создания комнаты были снова отполированный гранит и базальт. Но он добавит этой приемной красоты и шарма. Во-первых, он создал спиральные колонны, которые доходили до потолка комнаты в четырех углах комнаты. Колонны были красиво оформлены, с вырезными листьями и лозами вдоль длины, что здорово украсило каменные столбы.

Затем он добавил немного деталей. Сами стены были резными, что было полезным для изготовления очаровательных уступов, которые можно использовать в качестве скамей, создавая своего рода отполированное углубление в стене, чтобы люди могли комфортно сидеть и отдыхать. Над каждой скамейкой он добавил украшения. Львы, медведи, орлы и рыбы были вырезаны очень искусно, по одному из них на одну скамейку.

Затем он установил маленький круговой пруд в центре комнаты, заставив его покрыть примерно две трети площади помещения. Пруд постепенно углублялся к центру, достигнув глубины в пять метров. Берега у пруда были базальтовыми, за исключением самой глубокой части, которая содержала в себе камни и песок, благодаря которым можно было бы разместить в пруду рыб.

Наконец, в дальнем конце комнаты он создал поднятую платформу. Сама платформа была не очень высокой, всего около 40 см над полом, но она была достаточно широкой, чтобы разместить на себе небольшой оркестр. Также над платформой он создал светящиеся кристаллы, которые хорошо освещали "сцену", выделяя для общего обзора. Именно на этой сцене, возможно, у него будет несколько существ, которые будут стрелять в захватчиков какими-то снарядами... или, возможно, он будет использовать магов-кобольдов. Так или иначе, сцена была идеальной для преследования противника, когда они будут пытаться обойти пруд.

Однако у самого пруда будет "неожиданность". Он планировал установить там какого-нибудь монстра, будь это кобольд или кто-то еще, кто мог бы выскочить и схватить вторгшихся. Сама эта комната была бы центральной частью этого этажа. Здесь каждый авантюрист должен будет проявить себя. Фактически, весь пол был скорее полосой препятствий, предназначенных для отсеивания слабых искателей приключений. Тем не менее, те, кто смогут выжить в этой комнате, смогут отдохнуть, сесть на скамейки, которые он создал, чтобы они могли расслабиться, наблюдая, как танцуют рыбы в пруду.

Он усмехнулся о прогрессе, который он создавал, наслаждаясь идеей проверки любого захватчика, который оказался бы достаточно смелым (или глупым), для того, чтобы войти в его обитель. Идея наблюдать, как они смотрят в страхе на его творения, а затем борются за выживание, звучала как действительно забавный план.

Но прежде чем он смог продолжить, у него кончилась мана. Степень детализации, которую он

использовал, и материалы, которые он пускал в ход, истощали его запасы маны намного быстрее, чем он ожидал, поглощая более 7 000 МП для создания простого коридора и комнаты. Конечно, его коридора и комнаты было бы достаточно, чтобы усмирить благородного Кузнеца, как только он закончил, но его все еще раздражало то, что у него закончилась мана, когда он пребывал в самом разгаре творчества. Это как у художника в порыве творчества и в самом процессе рисования отобрать кисть. Еще было похоже на то, что кто-то выхватил на ходу кусок торта из твоей тарелки, пока ты его уплетал. На самом интересном месте, как говорится.

Поворчав, он решил на этот раз отдохнуть и подумать о своем следующем ходе. Для начала ему понадобится вид будущей воды, чтобы в дальнейшем разместить ее в пруду. Его уровень раскрыл горстку разновидностей из животного и подводного мира, две из которых были простыми рыбами.

Как ни странно, его ранг не разблокировал никаких новых вариантов големов или кобольдов. Возможно, это как-то связано с оценкой редкости вида? Он сделал бы себе заметку, чтобы потом об этом спросить у Эха.

Во всяком случае, одного или двух видов рыб недостаточно. Ему нужны были водные растения, и он также требовал существо более... жестокое. Возможно, гигантская плотоядная лягушка. Или водяная змея. Черт, он согласится бы и на плотоядное растение, которое живет в воде. Кобольды тоже хорошо работали, но он жаждал разнообразия. Кроме того, кто сказал, что плохая идея – раскрывать как можно больше доступных ему видов? В худшем случае ситуация будет заключаться в том, что он не будет их использовать, а в лучшем раскладе будет то, что он для начала сделает их, а затем они превратятся во что-то еще более усовершенствованное.

Подумав об этом, он понял, что не сможет отправить своих подземельных мышей, чтобы найти и притащить сюда существ, как это было раньше, в этом случае по очевидным причинам. Он должен был послать кобольдов, чтобы они нашли растения и рыб в горных реках, и надеяться, что они найдут что-то полезное.

Проблема заключалась в том, что рыба не могла долго жить без воздуха, поэтому требовалось сделать так, чтобы она протянула еще достаточно долго, прежде чем умрет в подземелье Кузнеца. Если они не доберутся сюда, то он не сможет автоматически поглощать информацию об указанном существе.

Правильно... так что сначала надо создать несколько кобольдов. Затем создать для них ядра монстров. Следовать за ними, отправив их с инструментами для ловли рыбы и растений, которые живут в пресной воде. Затем вернуть их, не убив рыбу или растения.

Теперь, когда он подумал об этом ... У него уже были водные растения? Кроме того, растения не обязательно умирают сразу после срезания. Смогут ли они прожить достаточно долго, чтобы попасть к нему, после того, как их сорвут?

Такие вопросы начали крутиться в его голове слева направо и по центру, словно маленькие вихри, заставив его на мгновение отвлечься. Вскоре он вернулся в реальный мир, и как обычно отбросил ненужные мысли в сторону, когда снова устроился поудобнее для медитации.

Эти мысли могут подождать. Сначала я должен закончить установку. Потом я могу разобраться с деталями.

Он не мог не думать об удивлении искателей приключений, когда они вернутся, продвигаясь все глубже и понимая, что их ждет новый этаж.

Размышляя об этом, Кузнец усмехнулся, прежде чем позволить себе мысленно что-то пропеть, достигая равновесия и внутреннего покоя.

Статус

Раса: Истинное Подземелье

Имя: Кузнец

Возраст: 54 дня

Мана:: 343 МП

Анима: 0

Регенерация маны.: 151 МП/ч

Регенерация анимы.: 3,5/д.

Этажей: 2

Население: 30 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/10507/243749>