

Атмосфера в подземелье была спокойной. Однако всего один день назад на втором этаже творилось кое-что веселое. Второй этаж стал успешным, злоумышленники были отбиты, озеро было защищено, а Кузнец занял первое место. В результате Кузнец приказал устроить праздник, сказав Пале и оставшимся кобольдам охотиться за добычей в лесу, окружающем подземелье. Пала принес с собой пару оленей, которые он и его братья, вместе с тем, что осталось от волков и змей, с удовольствием съели.

Кузнец напевал веселую мелодию, так как все наслаждались собой, ели и смеялись, наслаждаясь атмосферой. Только вот Кузнец сожалел о том, что алкоголя не было, и у него не было физического тела, чтобы вдоволь насытиться добротной выпивкой и хорошим куском мяса.

Однако, когда празднество закончилось, Кузнец был полон стремления продолжить свое расширение. Он был готов создать третий этаж своего подземелья, и он бросил вызов снова.

Он сосредоточил свои силы на стене позади него и начал создавать туннель, прокручивающийся вниз без каких-либо грубых неровностей. Вместо этого он был гладким, почти как горка или пандус. Однако, как только он начал работать над ним, на следующем этаже, раздалось объявление.

«Поздравляем! После второго прорыва Вы начали свое расширение на втором этаже. Теперь, когда вы достигли своего второго прорыва, вы сможете создать еще три этажа. Максимальное количество этажей: 5».

Кузнец остановился на секунду, приняв во внимание информацию. Теперь у него могло бы быть максимум пять этажей.

«Похоже, как только я достиг определенного ранга подземелья, появилось больше этажей. Это не обязательно означает, что я могу построить только один этаж за каждый ранг, но, скорее, каждый ранг откроет определенное количество этажей, которые могут быть созданы», -

подумал Кузнец про себя, размышляя о причине внезапного скачка количества этажей, которые он мог бы сделать.

Тем не менее... ему было доступно еще три этажа, что значительно изменило ситуацию. Он мог бы создать тему для набора этажей, если бы это дало ему больше возможностей для экспериментов с его собственными идеями. Учитывая это, он решил изменить свою предыдущую идею для третьего этажа.

«Если это так, то все будет...», – подумал снова Кузнец, и в его голове возникла идея. Если бы у Кузнеця было физическое лицо, оно бы притягательно ухмылялось, его глаза были живыми, с озорством.

До сих пор его подземелье было довольно прямым, поэтому, возможно, пришло время бросить вызов своим гостям с одной детской игрой. Напевая себе, Кузнец приступил к работе, начав свое расширение на третьем этаже должным образом. Он едва не мог дождаться, когда увидит лица авантюристов, когда они выйдут на новый этаж, только чтобы узнать, что оно не будет похожем на предыдущие два. Возможно, это также доставит ему удовольствие. Как только он закончил бы с ним, через время должно было появиться несколько авантюристов, которые благополучно заблудились бы в этом месте, особенно тогда, когда он создал третий этаж.

Он усмехнулся от этой мысли и ушел с головой в свою работу, его разум поставил задачу с непоколебимым фокусом.

0-0

Дополнительная информация:

Подземелье

Кузнец: главный герой, сердце подземелья

Эхо: Первое творение Кузнеца. Первоначальное ядро подземелья, которое проиграло душе Кузнеца в битве за господство и полностью подчинилось ему. В настоящее время она привязана к оболочке синего голема.

Пала: Второй после создания Эха. Пала является вождем кобольдов, возглавляющим всех остальных кобольдов подземелья Кузнеца. В настоящее время одно из наиболее способных творений Кузнеца, когда дело доходит до защиты подземелья, способен идти нога в ногу с

авантюристом высокого С ранга.

Авантюристы: участники Лазурной Стрелы

Элла Грац: лидер группы, искательница приключений ранга С +. Элла – строгая женщина с низкой терпимостью к тупой херне. Ее оружием является рапира, и она обычно использует короткий меч или длинный нож в качестве как оружие для второй руки. Хотя ее рыжие волосы, зеленые глаза и довольно изящный внешний вид привлекательны, ее техника стоит на высшем уровне среди ее сверстников того же ранга.

Джеймс Рейн: танк группы и защитник, авантюрист ранга С +. Джеймс – человеческий великан по сравнению с большинством других людей, ростом 210 см, что в сочетании с его мускулистым телом создает впечатление довольно внушительной фигуры. Он довольно спокоен, но его сила, безусловно, самая большая в команде. Его предпочтительным оружием является его военный молот и башенный щит, он всегда одет в полный комплект брони.

Мэй Блатт: следопыт и лучница, авантюрист с рангом С +. Мэй – это небольшая ростом очаровательная полуэльфийка, быстрая, шустрая и бесшумная. Ее навыки отслеживания являются результатом напряженной работы вместе с ее генами полуэльфа, что позволяет ей иметь повышенную осведомленность о своей окружающей среде. Ее предпочтительным оружием являются лук и стрелы, хотя она всегда держит охотничий нож под рукой.

Аддер Ру: плут, авантюрист с рангом С +. Аддер саркастичен и порой неприятен, но ловкость, которую он демонстрирует своими метательными ножами, делает его одним из самых универсальных членов команды, позволяя ему атаковать на коротких и средних расстояниях с высокой точностью или удерживать себя в непосредственной близости. Он не самый тактичный парень, но его способность различать ловушки и обезоруживать их стоят его небольшой грубости.

Зиггурд Ам'ид: Целитель и маг, авантюристс рангом С +. Зиггурд – вежливый и дисциплинированный парень, который специализируется на использовании светлой магии и магии воды. У него большие запасы маны, даже среди других авантюристов с рангом С +, хотя его заклинания иногда требуют более длинных песнопений. Его часто можно найти рядом с другими членами группы, когда он помогает или лечит своей магией.

Разное

Алестер: Правая рука короля, действующий в качестве его представителя или советника в зависимости от случая. Он дружит с королем Вазом и Икфесом. Он интеллектуальный человек с любовью к искусству.

Бадак: Лидер банды разбойников и головорезов. Он и его банда стали первыми живыми жертвами подземелья Кузнеца.

Принцесса Диана: старшая дочь короля Ваза и королевы Шаны. Гениальна в искусстве меча, Диана унаследовала от отца непослушную копну рыжих волос и крепкое выносливое тело. Красива сама по себе, с длинными ногами и спортивной фигурой, она захватила сердца многих молодых людей, даже не намереваясь этого делать. Вместо того, чтобы плести дворцовые интриги, она оттачивала свои навыки владения мечом до невероятной степени, будучи всего лишь 18-летней девушкой, обретя в народе прозвище «красная львица».

Принцесса Эмма: младшая дочь короля Ваза и королевы Шаны. Вундеркинд в магии, она была одарена с рождения талантом в магии, особенно, в огненной и земной магии. Несмотря на то, что ей было всего 16 лет, ее красота стала весьма выразительной, она стала очень похожа на свою мать с ее густыми черными волосами и тонкой, изящной и привлекательной фигурой. Ее прозвали феей королевства.

Гат: Талантливый охотник в деревне Нам. Несмотря на то, что он довольно молод, и ему всего лишь восемнадцать лет, у него есть талант к охоте и слежению. Он был тем, кто предупредил деревню о присутствии Кузнеца.

Икфес Массан: Мастер гильдии королевства. Бывший искатель приключений S ранга, то есть самого высшего. Дружит с Алестером и королем Вазом.

Королева Шана: мудрая и красивая жена царя Васа. Она волшебница и ученая с острым и пытливым умом. Ее кожа – здорового бронзового цвета, и ее лицо кажется почти эльфийским. Она очень предана своему мужу и детям, и всегда рядом, чтобы руководить и поддерживать их.

Король Ваз: Также известен как «Красный лев» поединков. Он известный дуэлянт высокого мастерства и хороший командир. Он страстный человек с высоким чувством долга.

Статус

Раса: Истинное Подземелье

Ранг: 2

Имя: Кузнец

Возраст: 2 месяца

Мана: 109,232 МП

Анима: 402

Регенерация маны.: 235 МП/ч

Регенерация анимы.: 5.25АП/д.

Этажей: 2 (Максимальное количество – 5 этажей)

Население: 63 Вида

Титулы: Создатель Законов Подземелья; Творец; Наставник Кровавой Эволюции; Легендарный Мастер; Мастер Концентрации; Перерожденный

Умения: Поглощение материи; Изменения среды; Дарование знаний; Расщепление на компоненты; Искусность; Создание; Рытье; Уничтожить Творение; Законы Подземелья; Улучшение; 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/10507/266184>