Глава 22 (часть 1)

После десяти дней тщательного планирования и напряженной работы Кузнец собирался как раз завершить свой лабиринт. Лабиринт представлял собой массивную сеть протяженностью более тысячи километров, если измерить всю длину всех коридоров и залов. Это была действительно массивная структура, которая, если попытаться отобразить ее полностью, потребовала бы большую часть года, по оценке Кузнеца.

Это, конечно же, придало Кузнецу гордое чувство выполненного долга. По его мнению, ловушки были размещены довольно беспорядочно, как если бы в подземелье забрел гигантский младенец и случайно раскидал бы по всей площади свои большие игрушки. В некоторых залах было только по одной ловушке на несколько сотен метров, когда в других стояли многочисленные ловушки почти впритык друг с другом, создавая поистине болезненный опыт для тех, кому не повезло бы, если бы они заставили их сработать. Сочетание ямных ловушек с галлюциногенными дротиками было особенно страшным, так как это могло создать ситуацию, когда жертва становилась бы дезориентированной и впоследствии упала бы до непонятно какого этажа, что увеличило бы риск заблудиться или получить травму. Хотя в краткосрочной перспективе эта комбинация не была особенно смертельной, последствия потери ориентира в таком лабиринте, безусловно, стали бы чем-то, чего можно было бы опасаться.

В целях запугивания и деморализации были также включены дополнительные ловушки, из которых исходили тревожные звуки, или они вызывали временный паралич. Страх быть парализованным во враждебной среде, не зная, какое существо будет ползти к вам в темноте, нельзя было недооценивать. Даже медленный звук скатившегося неизвестно откуда маленького камушка, или резкий шум позади вас имели достаточно оснований, чтобы ваши волосы встали дыбом, так как они заставили бы ваше воображение прийти в настоящий ужас, загнали бы ваше сознание в угол, велело бы вообразить всевозможные ужасы, скрывающиеся в темноте.

Эти «безобидные» ловушки были достаточно мощными, чтобы сделать из большинства людей параноидальных шизофреников. Напряжение могло привести к тому, что люди совершили бы много ошибок, которых в противном случае было бы легко избежать. Конечно, та среда была местом, где одна простая ошибка могла привести к смертельному исходу.

Естественно, Кузнец был вполне доволен мыслью о будущем психическом напряжении, вызванном этими ловушками.

Однако он не был таким бессердечным, как казалось. В конце концов, в его подземелье было всего пять этажей! Было бы несправедливо похоронить все надежды на авантюристов, которые мечтали завоевать его владения. Вернее, он еще не видел в этом необходимости. У Кузнеца не

было желания безжалостно убивать всех, кто засунул бы голову в его дом. Хотя он мог бы извлечь выгоду из жизни своих врагов, но не было никого, кто мог бы развлечь его, и никто не стал бы тогда восхищаться его творениями, если бы он заслужил репутацию ничего иного, как несущего всему живому смерть.

Другими словами, преимущества быть немного снисходительным к авантюристам намного перевешивали недостатки.

При этом он был в недоумении о том, как добавить соответствующие преимущества для авантюристов для углубления в его лабиринт. Ему удалось добавить несколько положительных черт, таких как создание полезных ловушек, которые позволили бы им пропустить целый день ходьбы, если удалось бы попасть в них, поскольку они перебросили бы их по правильному пути на этаж ниже. Уловка этих «удачливых» ловушек случайным образом активировалась, если на них наступили бы. Таким образом, когда были созданы карты, не каждая группа авантюристов смогла бы использовать эти ловушки в качестве короткого пути.

Он также сделал несколько «безопасных зон». Это были районы, куда монстры и другие опасные животные не заходили, и, конечно же, там не было ловушек, что делало их идеальными местами для перевала на ночь. Он даже добавил несколько пятен кровавого мха в этих комнатах в качестве небольшого подарка для искателей приключений, что дало бы им возможность вылечить свои раны.

Однако, несмотря на эти немногие проявления милосердия, Кузнец почувствовал, что чего-то не хватало.

Он задумчиво посмотрел на свой лабиринт и оглядел его со всех сторон. В залах его подземелья было множество бесчисленных существ и ловушек, сотни стен и комнат, множество грязевых големов, сотни тысяч стихийных духов, десятки ванных комнат... по большей части, лабиринт не считался чрезвычайно опасным. Можно было даже назвать его тактичным и внимательным к окружающим. Тем не менее, сам по себе размер его подземелья был оружием, поскольку он многократно повышал уровень сложности.

Кузнец был уверен, что когда авантюристы осознали бы реальную опасность лабиринта, их интерес к прогрессированию резко упал бы. Кто охотно оказался бы в таком неблагоприятном положении взамен ни за что?

Он играл с несколькими идеями, например, оставляя сокровища для искателей приключений, или создавая комнаты, наполненные ценными растениями, или даже создавая минерализованные жилы руды вдоль стен его лабиринта. Тем не менее, идея создания каждого

оружия и доспехов была индивидуальной и должна была решить, как его разместить, и кто должен получить их, что звучало для Кузнеца раздражающе и изнуряюще. Даже для кого-то вроде Кузнеца, который мог создать почти все, что мог себе представить, манипулируя маной и элементами вокруг него, это был бы очень трудоемкий процесс. Он не сомневался в том, что было также утомительно распространение всех этих сокровищ по отдельности.

Кузнецу больше нравилось тратить время на создание вещей из своего времени в виде единиц прекрасно выполненных предметов сражений, чем на создание сотен простых и как попало выполненных предметов для любого обычного паренька Джо, который вошел бы в его подземелье. Он не был какой-то бессмысленной конструкцией.

Размышляя об этом, он решил отложить эту идею до лучших времен, и сосредоточился на последней детали своего пятого этажа, на последнем этаже его лабиринта: комнате босса.

На этот раз комната босса была местом его сердца подземелья. Поэтому он задумался над этим. Он создал большое помещение, сама комната была круглой и куполообразной, диаметром около ста метров. Не было никаких столбов, чтобы поддерживать вес камня над куполом, поскольку для этого не было необходимости. Магически наполненный камень стен подземелья, а также мастерская архитектура, созданная Кузнецом, были более чем достаточными для создания такой комнаты.

Удовлетворенный, Кузнец улыбнулся, когда он закончил конструировать комнату.

Поздравляем! Вы завершили 5-й этаж вашего подземелья. Способности доступны

Доступная способность: [Настройка Добычи].

Жители подземелья (монстры, животные или конструкции) теперь будут оставлять добычу после смерти. Добыча будет основана на типе существа, которое было убито. В качестве

превосходного вида сердце подземелья может создать настройки добычи.

Доступная способность: [Управление Сокровищами].

В качестве награды за заполнение пяти этажей в вашем подземелье была предоставлена возможность создавать сокровища и добычу, а также возможность манипулировать законами, которые будут касаться сокровищ и добычи.

Доступная способность: [Розыгрыш Удачи].

В качестве награды за заполнение пяти этажей в вашем подземелье была предоставлена возможность размещать фиксированные показатели падения предметов из ваших умерших творений. Эта способность может также применяться к сокровищам или сундукам с сокровищами.

Ознакомившись с уведомлениями, Кузнец задумался и просмотрел свои способности, внимательно изучив их. Способности казались ему ужасно удобными, учитывая, что проблемы, которые преследовали его мысли не несколько минут назад, были решены с помощью этих способностей. Однако, возможно, эти способности были освобождены после того, как подземелье созрело в определенной степени. Если бы в подземельях были такие возможности с самого начала, нетрудно было представить себе ситуацию, в которой молодое подземелье с одним этажом быстро разгромило бы мелких воров, препятствовавших его росту. Или, возможно, подземелье было бы полностью проигнорировано миром, так как награды были бы слишком жалкими, чтобы ради них стоило даже путешествовать, и через какое-то время оно

было бы полностью забыто. В конце концов, в подземелье только с одним этажом было бы только то, что вы могли бы рассмотреть, например, мусор или карманные расходы.

В любом случае, ему повезло, что эти способности пришли к нему сейчас, когда он почувствовал, что они действительно были нужны. Все три способности казались весьма полезными, и он особенно хотел попробовать [Настройку Добычи], считая, что это могло дать ему новое и приятное хобби. Ему нужно было бы провести время, чтобы поэкспериментировать с его новыми способностями, как только он закончил украшать и настраивать остальную часть третьего этажа лабиринта. Пока у него был скелет его лабиринта, это были не что иное, как пустые коридоры и комнаты, которые бы мгновенно могли измениться по мановению его разума в один момент.

На тот момент, довольный своими новыми способностями, Кузнец поставил перед собой все детали своего подземелья. Он добавил сложные проекты, которые он использовал для предыдущих двух этажей лабиринта, вырезая камень в замысловатые формы, которые казались невероятно реалистичными.

Процесс декорирования занял в общей сложности еще два дня на третьем этаже, и он завершил его, создав группу огненных духов, которая эффектно осветила комнату босса, заставив ее выглядеть так, как будто она купалась в серебристо-желтом свете, как будто сама луна благословила это место в его подземелье. В качестве последнего штриха, он добавил простой набор птичьих големов, которых он разместил на вершине купола. Четыре совы были помещены прямо в потолок, заставив их казаться, будто они застряли в ночном небе. Их глаза были такими живыми, что любой нормальный человек мог подумать, что это были действительно настоящие совы.

Поздравляем! Создав огромное количество замысловатых грязевых големов разных форм и размеров, вы продвинули свой опыт с конструкциями, намного превосходящими ваш уровень. В качестве награды вы можете создавать полностью функциональных големов из следующего материала: Дерево.

Это объявление стало неожиданностью для Кузнеца, который, по правде говоря, полностью забыл о том факте, что он мог создавать големов для битвы. В действительности, учитывая, что грязевые големы были достаточно слабыми, чтобы они могли побороть нормальных людей, ему было гораздо больше смысла использовать его животных или кобольдов для борьбы с захватчиками. Кроме того, поскольку у его големов не было реальных инстинктов

самосохранения или командной работы, ни один из его големов не прожил достаточно долго, чтобы развиваться во время бешеных битв в его подземелье. Фактически, большинство из них даже не выжило даже час до того, как их уничтожили.

На самом деле единственным «големом» в подземелье, у кого были какие-то боевые способности, была «Эхо», но она была явным исключением из остальных. Это было просто потому, что она не была создана как голем, а скорее она была сотворена двумя отдельными субстанциями; статуи из камня и души. Поскольку статуя позже была наполнена душой, Эхо даже можно было считать видом одержимой статуи, а не традиционным големом. Можно было даже сказать, что Кузнец хитростью нашёл путь в создании мощного голема, намного превосходящего его обычные возможности, когда он создал Эхо.

Однако казалось, что создание непристойного количества големов самых разных форм и размеров каким-то образом открывало некоторые скрытые требования, которые позволяли ему продвигать свою расу конструкций, по крайней мере, в отношении его големов. То, что он узнал, было гениальным, потому что шаг от грязи к дереву был огромным почти во всех аспектах. Начнем с того, что долговечность спрессованной грязи была бесконечно малой по сравнению с прочностью древесины. Хотя древесина, безусловно, оказалась бы уязвимой для огневых ударов и тому подобного, основные способности голема, изготовленного из дерева, несомненно, взлетели бы по сравнению с теми, что были у голема из грязи.

Другими словами, его големы, наконец, стали бы полезны!

http://tl.rulate.ru/book/10507/273677