Глава 2 (часть 2)

Он создал дупло окаменевшего дерева, ствол которого был толстым и корявым. Он был немного больше, чем большинство остальных деревьев, но не слишком выделялся на их фоне, которые он уже создал. Между его массивными, скрюченными корнями можно было найти отверстие, которое вело внутрь этого дерева. По случайному совпадению, дыра была достаточно большой, чтобы обычный человек мог пролезть через нее. Внутри дерева было достаточно места для двух мужчин, чтобы удобно встать в полный рост бок о бок, и именно в этом пустом месте Кузнец поместил сундук с сокровищами.

Прямо над сундуком с сокровищами он поместил тяжелый каменный шип, висящий на тонком ремешке из кожи крысы. Он создал простой механизм, который, если бы сундук был открыт, заставил бы человека прямо перед сундуком получить в голову каменный шип, раскалывающий череп. Конечно, Кузнец был не настолько бессердечен. Все, что нужно было сделать, это посмотреть вверх, чтобы увидеть шип, возвышавшийся над головой, чтобы избежать этого и взять добычу внутри сундука с сокровищами, но он задавался вопросом, сколько людей на самом деле подумают это сделать.

Он был довольно уверен, что жадный из группы авантюристов легко попадется в ловушку, по правде говоря. Лучший способ обмануть кого-то - заставить их поверить, что они умнее. Он был готов поспорить, что более чем один дурак будет считать себя благословленным, найдя «скрытый» сундук с сокровищами, и поспешить, чтобы получить его содержимое, вместо того, чтобы подойти к ситуации со здоровой осторожностью. Он установил три таких ловушки на восьмом этаже.

Последняя ловушка, которую он создал, возможно, была самой интересной, которую он построил, и она включала использование духов. Начнем с того, что духи, которых смог призвать Кузнец, не были способны на сложные мысли. В лучшем случае, они могли бы следовать простым инструкциям, таким как «быть здесь» или «осветить эту область» или даже «остаться в этой комнате». Таким образом, они вряд ли могли бы быть использованы для более сложных вопросов, таких как «заманить любого человека, который приблизится к этому месту, и запутать его ноги виноградными лозами» или что-то в этом роде.

Тем не менее, иногда простота даже лучше.

Эту ловушку он устанавливал у ручьев, которые создавал на восьмом этаже. Ручьи были мелкими, всего несколько дюймов в глубину и около фута в ширину. Едва ли стоит называть это маленьким водопадом. Потоки двигались с ленивой скоростью, что успокаивало взгляд, и вода была прохладной и чистой. Это было бы идеальное место, чтобы выпить из них и утолить жажду, которая будет усиливаться после их нелегкого пути через лес.

Никто не ожидал бы, что сгусток духов воды будет удерживать воду у их лиц, эффективно удушая жертв.

Сама ловушка была более жестокой, чем все остальные, что он придумал до сих пор, потому что духи в самой воде не были видны большинству людей. Кроме того, сама вода не была разумной, и, следовательно, Вы не могли убить ее и двигаться дальше. Жертва должна была избавиться от воды с помощью других средств, чтобы избежать удушения до летального исхода, или быть в состоянии задержать дыхание, пока силы духов не иссякнут. Удерживание воды против борющейся жертвы потребляло удивительное количество энергии от маленьких духов, настолько, что они могли управлять ей чуть более чем одной минутой.

Достаточно времени, чтобы вырубить человека со средним или более слабым телосложением, вовсе не обязательно достаточным, чтобы убить его.

Тем не менее, быть вырубленным в середине подземелья, которое кишело разными существами, определенно не было бы хорошей ситуацией, особенно вблизи потока, где такие существа, как медведи и волки, пришли бы точно также выпить воды.

У этой ловушки был недостаток. Поскольку это зависело от духов, как только ловушка срабатывала, духи тратили всю свою энергию, удерживая воду у лица этого человека. Они не смогут сделать это снова, пока не отдохнут и не восстановят свою энергию, и не смогут выполнять более сложные задачи. Поскольку духам нужно было восстановить силы самостоятельно, количество времени, необходимое для того, чтобы они снова могли быть использованы в качестве ловушки, было намного больше, чем его обычные ловушки.

Кузнец скрестил руки на груди и оглядел этаж. Воистину огромная разница в уровне сложности с его первым этажом, на котором были только базовые существа, которые практически не наносили вреда ни одному приличному искателю приключений. Этот этаж, с другой стороны, был столь же неумолим, как лабиринт, или, возможно, даже больше. Несмотря на то, что ловушки, имеющие меньшее разнообразие на новом этаже, были, безусловно, столь же опасны или даже больше, чем в лабиринте.

В целом, Кузнец был вполне удовлетворен своей работой на этом этаже. Это была большая задача, его самый амбициозный этаж, но это была просто разминка для десятого этажа. В его воображении, он уже представлял себе планировку для десятого этажа, обширную площадь, которая достигнет, по крайней мере, сорока квадратных километров, с потолками, достигающими добрых тридцати метров над землей, что дало бы его птицам все то дополнительное пространство, необходимое для маневрирования.

Теперь вопрос был... что ему делать с боссом этажа?

Как только он достигнет десятого этажа, он сможет создать монстра, чтобы защитить его в очередной раз, и он все еще разрывался между монстром птичьего типа или окаменевшим деревянным монстром типа голема. Он также считал полезным использовать медведей, но это казалось немного слишком поспешным. Он был уверен, что сможет превратить их в более полезных и мощных существ, которые сделают боссов только лучше в будущем.

Что касается Палы, Эха и Артуруса, Кузнец хотел в конечном итоге превратить их в то, что он назвал бы «блуждающими мастерами этажа», что означало, что они будут монстрами типа боссов, у которых будет полная свобода передвижения, не привязанная к одной комнате на этаже. Технически, они итак уже были блуждающими мастерами по этому определению, но Кузнец чувствовал, что их навыков все еще не хватало, и поэтому он воздержался от предоставления им титула.

«Вау, Вы действительно быстро работаете», - маленькая душа подплыла к нему, с интересом озираясь вокруг. - «Вы действительно нечто, босс».

«Босс, хах», - Кузнец сказал, важно хмыкнув, и, скрестив руки за спиной, встал прямо, глядя на свое творение критическим взглядом.

«Да ... Кузнец ... сэр», - Зиггурд пробормотал с небольшой нервозностью, еще не совсем привыкший к Кузнецу и его поведению. - «Это ... это нормально, называть Вас так? В смысле, босс».

«Называй, как тебе удобно», - сказал Кузнец простодушно. - «Большинство существ здесь уже называют меня отцом. Между прочим, я не имею к этому никакого отношения, они просто решили сделать это однажды. Я полагаю, меня можно назвать и боссом».

«Понятненько. Хорошо, буду знать», - ответил Зиггурд с кивком, который заставил все его тело мягко подпрыгнуть вверх и опуститься вниз. Наступил момент тишины, в течение которого Зиггурд не знал, как продолжить разговор, поэтому он выбрал единственный способ, о котором мог подумать.

Он сменил тему.

«Итак, сколько времени Вам нужно, чтобы создать что-то вроде этих новых големов? Это будут новые виды?», - спросил Зиггурд, пока плыл ближе к одному из новых окаменелых древесных големов. Глядя на них, единственная причина, почему он мог сказать, что големы не были деревом, потому что он видел, как Кузнец создал их. То, как голем маскировался, было гениально. Голем просто должен был держать ноги вместе и стоять криво, с вытянутыми конечностями, и это выглядело бы как настоящее дерево. Что было более впечатляющим, так это то, что каждый голем имел более двух рук, некоторые из них имели до пяти рук, чтобы атаковать свою добычу. Это разнообразие означало, что авантюристы не смогли бы просто так идентифицировать големов по количеству конечностей, которых было у настоящих деревьев просто тьма в виде ветвей, и искателям приключений явно стоило бы быть настороже все время.

Каждый голем был мастерски разработан, чтобы стать идеальным местом засады в этой местности. Этого было достаточно, чтобы Зиггурд немного обрадовался оказаться на одной стороне с Кузнецом.

«Потребовалось около десяти часов, чтобы разобраться во всех нюансах», - сказал Кузнец. – «И еще семь, чтобы создать все проекты. После этого будет просто воссоздать их из шаблонов, которые я уже создал».

«Шаблоны, значит», - задумчиво сказал Зиггурд. - «Означает ли это, что Вы можете воссоздать что-либо, как только вы сделали это один раз?»

«Существует определенный предел», - поведал призраку Кузнец. - «Я не могу, например, воссоздать мастеров этажей точно так же, как оригинал, поскольку они являются особыми существами. Я могу приблизиться к ним, но мастера этажей … уникальны. К примеру, даже если бы я попытался воссоздать Эхо снова, хотя копии смогли бы выглядеть почти точно так же, как сама Эхо, у них не было бы тех же способностей или той же силы».

«Почему?», - спросил Зиггурд с любопытством.

«Ограничения существуют», - повторил ему Кузнец.

«Что Вы имеете в виду?», - интерес Зиггурда возрастал с каждой секундой.

«Боги», - Кузнец ответил, пожав плечами. - «Боги наложили ограничения на подземелья, чтобы мы не вышли из-под контроля. Представь себе существо, которое может создавать Орды монстров. Это и есть подземелье. Теперь представь, что подземелье сходит с ума и приказывает этим монстрам сравнять страну с землей».

Зиггурд содрогнулся при этой мысли. Это звучало определенно ужасно. Особенно если в подземелье можно было создать неограниченное количество монстров типа боссов. Тогда это

определенно бы стало кошмаром для любой страны, независимо от их боевой мощи.

http://tl.rulate.ru/book/10507/349494