

Обходя по кругу остров и думая что бы такого создать для защиты ядра Итан заметил отблеск солнечного света с места где раньше лежал скелет дракона. Подойдя ближе к месту отражения света Итан увидел что из под камешков и пыли выступает часть светлого металлического предмета.

Присев на колени он стал осторожно руками разгребать камешки и пыль в стороны медленно освобождая под ними спрятанный предмет. Вскоре в руках Итана оказалось очень тяжелое двухметровое копьё с своеобразным узором на древке, светлый почти белый металл обжигал его руки. Итан отмахнулся от предложения системы поглотить копьё и следуя некому наваждению он стал подавлять жар исходящий от копьё выпуская в него свою ледяную ману медленно замораживая его. После недолгого противостояния копьё перестало жечь руки Итана и перед его глазами пронёсся момент битвы героя против дракона, в конце герой пал но все же он смертельно ранил дракона расколов копьём его ядро.

- Ух... теперь понятно почему оно мне показалось знакомым с первого взгляда! - выдохнув и пошатываясь держась за копьё подумал Итан.

- Джарвис, почему копьё в начале обжигало меня а теперь от него исходит приятная прохлада?

- Видимо в нем содержались остатки огненной маны предыдущего хозяина, но так как вы подавили ее копьё признала вас своим новым хозяином и излучает часть вашей ледяной маны!

- О, спасибо Джарвис! - Ответил Итан и использовал на копьё навык оценки. Он ранее оценивал некоторые золотые предметы, но там лишь говорилось что они были сделаны из золота и кому принадлежали. Но в этот раз оценка выдала Итану неожиданный результат. Оказывается это копьё магическое оружие выкованное великим королевским кузнецом дворфом более тысячи лет назад. Создано оно из особенно прочного и очень редкого магического металла мифрилия с наложением магических рун и чар. Которые и образуют этот уникальный узор на древке копьё, и содержат в себе магические свойства пробивание брони, самовосстановление, возврата и магического всплеска. Последние это вроде вторичного урона когда копьё после попадания в цель выпускает накопленную в нем ману образуя некое заклинание соответствующее магическому атрибуту хозяина. У погибшего героя это был огненный взрыв, но а у Итана судя по описанию эта волна холода, которая будет все замораживать исходя от копьё, сила заморозки и радиус действия зависит от количества влитой маны в копьё.

- Б... это же так круто! - Вскрикнул Итан пытаясь поднять одной рукой копьё над головой для броска.

- Ха-а-а, видимо силенок у меня пока маловато! - Разочарованно сказал Итан и убрал копьё в инвентарь.

Немного взбодрившись и походив туда сюда повторно осматривая весь остров Итан остановился у края и посмотрел вниз?

- Джарвис, а как доберутся до моего ядра эти посетители-злодеи если я установлю портал входа внизу а ядро будет тут наверху? Или я должен разместить острова ниже и скинуть вниз веревки, лианы или корни по которым они смогут забраться на верх?

- Нет, вам не надо ничего подобного делать, как попасть на парящий остров тоже своего рода испытание, это примерно также как с подземельями в море где все этажи затоплены водой. И на сколько мне известно хоть большая часть искателей приключения неумеют летать, но есть маги ветра и магические предметы а также существуют разные расы что умеют летать и могут

переносить других. Так с их помощью они смогут в итоге подняться на любой ваш парящий остров и перемещаться между ними, сэр.

– Так значит первые посетители скорей всего не смогут попасть на островки и будут бродить по земле внизу? – С неким облегчением в голосе спросил Итан.

– Скорей всего так, сэр!

Понемногу в голове Итана стал вырисовываться план его дальнейших действий, также сказанное Джарвисом о море и затопленных этажах подземелья подало ему некоторые идеи.

Так Итан следуя своему плану первым делом он решил создать вокруг ядра каменное круглое здание вроде ротонды шириною в 4 метра с крышей в форме купола, пока без окон только лишь одна дверь. Размышляя как создать небольшие окна он просматривал список предметов в системе строительства подземелья и добравшись до сапфира Итан вспомнил о сапфировом стекле и перевел взгляд на левую руку, на запястьи которой должны были быть его часы с таким стеклом. Но они отсутствовали Итан стал быстро проверять карманы джинсов но везде было пусто, бумажник, пропуск, проездной на автобус и мобильный телефон тоже пропали.

– Как странно я ведь все в той же одежде, даже логотипы школы на рубашке поло и худи есть, но где все мои личные вещи? Так, стоп, я ведь сейчас в теле ребенка, так как на мне может быть одежда взрослого мужика? – Присев на землю и сняв один кроссовок Итан стал проверять его размер.

– 42, как может быть 42, ДЖАРВИС, что заа...?

– Сэр, успокойтесь, то что на вас надето это особый набор одежды мастера подземелья созданный системой специально для вас на основе ваших последних воспоминаний. Эта одежда всегда будет чистой и сама восстановится если будет повреждена, также она может изменять размер и как только вы станете больше одежда увеличится соответствуя вам. Но а все ваши личные вещи остались в вашем прежнем мире, так как сюда переместилась только ваша душа, сэр.

– Ладно проехали, я понял! – Грубовато и с неким разочарованием в голосе ответил Итан натягивая обратно на ногу кроссовок. Итан не замечал как под воздействием ядра подземелья он медленно меняется и довольно легко принимает все вокруг себя. Ведь вероятно оказавшись в неизвестном вам месте вы первым делом будете искать свой мобильный телефон чтобы позвонить и попросить помощи ну или хотя бы проверить свое местонахождение в гугл мапс. Но Итан даже не вспомнил об этом, он вообще даже и не думал что надо кому то позвонить, его сейчас уже совсем не волновало как там его друзья, родственники, дом, работа и его ученики. Для него это все стало как бы далекими и не важными воспоминаниями, тип да это было но прошло и все его мысли сейчас занимало строительство подземелья. Он также не заметил что ему все еще не разу не захотелось попить или что нибудь съесть, а ведь уже прошло более половины дня с его пробуждения в той пещере.

Вернувшись к мыслям об окнах Итан в итоге отказался от создания стекла из сапфира, так как это вероятно будет очень дорого судя по тому сколько DP стоит только исследования этого стекла из сапфира, ну а других идей у него пока не было. Решив окна добавить позже Итан завершил строительство здания. Немного полюбовавшись своей работой Итан запер дверь на два разных золотых ключа. Первый ключ Итан пока убрал в карман, он решил что спрячет его потом где то в подземелье. После чего создав золотую цепочку он повесил второй золотой ключ себе на шею.

- Теперь только через мой труп можно будет получить этот второй ключ и добраться до ядра, так что я вроде как последний босс в конце видеоигры! - Посмеявшись над собой сказал Итан.

[Динь!]

[Мастер подземелья назначил себя последним боссом подземелья!]

[Получен титул последний босс подземелья]

[Предмет золотой ключ на цепочке установлен как выпадающая награда за убийство последнего босса подземелья]

- Мл...! - Лишь протянул Итан и открыл свой статус чтобы прочесть что именно дает этот титул. Как оказалась этот титул просто шикарен в сравнении с титулом юный принц ледяных драконов, который давал всего +10% к количеству маны и усиления магии льда на 25%, а также повышенную лояльность подданных. Ну а последний босс совсем другое дело он дает постоянное усиление +25% по всем параметрам пока Итан находится в последней комнате подземелья, то есть на острове ядра.

- Это отлично, просто отлично, пока я сижу тут на острове ядра мой запас маны больше и скорость ее восстановления тоже увеличивается. Дом, мне надо построить тут свой новый дом!
- После этих слов Итан потерялся в своих мечтах о создании идеального дома для себя.

<http://tl.rulate.ru/book/122890/5150858>