

Приятный перезвон колокольчиков в этот раз разбудил Итана, встав он потянулся и волоча ноги пошел к фонтану. Умывшись свежей прохладной водой он вернулся к скамье, сев и пару раз зевнув Итан открыл меню подземелья и создал оставшиеся три шара, на пять, шесть и семь звезд.

Покрутив эти шары немного в руках Итан убрал их в инвентарь и перевел свой взгляд на восходящие солнце. Солнце взошло над горизонтом и встав Итан призвав свое копье начал утреннюю тренировку. Примерно через час завершив свою тренировку Итан сполоснул лицо водой у фонтана и приняв форму дракона полетел к пещере с дверями что он создал накануне. Несколько раз облетев все пространство Итан приземлился на выступе и приняв человеческую форму вошел в пещеру. В конце пещеры Итан установил каменный постамент, такой же на который он ранее поместил ядро подземелья. Он просто решил сэкономить немного ДР и не стал исследовать новый предмет а использовал тот что уже есть в списке строительство, ранее он также поступил разместив одинаковые фонтаны с каменным дракончиком на разных островах. Достав ключ из кармана джинс и поместив его в углубление на постаменте Итан сделал пару шагов назад задумавшись.

- Джарвис, как думаешь может мне стоит тут оставить пару стражников кобольдов охранять этот ключ?

- Нестойт этого делать, сэр!

- И почему же?

- Так как у вас нет источников еды, то они просто умрут тут с голоду, сэр.

- Так, стоп, я что еще и монстров буду обязан кормить что ли?

- Ну как и всем живым существам вашим монстром нужно есть и пить воду, сэр.

- А как же я? Я ведь уже два ничего не ел? - С паникой в голосе наконец то осознав это спросил Итан.

- О, свами все будет в порядке, сэр! Вам как мастеру подземелье не нужно спать, пить воду или что либо есть.

- Вррр... - В ответ громко проорчал пустой желудок Итана.

- А вот мой живот как видишь с тобой в корне не согласен, Джарвис! - С неким отчаянием и обидой в глазах сказал Итан.

- Вы конечно же можете есть, если того желаете, сэр! Это даже может немного восстановить вашу ману.

- Ну вот и отлично! - Ответил Итан уже замечтавшись о сочном стейке с запеченным картофелем. Выйдя из пещеры Итан быстро отбросил все мысли о еде и еще несколько раз обдумал условия открытия дверей. Переместив все семь каменных шарика с золотыми звездами из инвентаря в карман худи он запер двери и установил испытания по сбору жемчужин дракона. Условия открытия дверей были довольно простыми соберите и установите в соответствующие отверстия все семь жемчужин дракона. Назвав остров пещерой стража, но не указал что именно тот стережет, он покинул этот остров.

Итан вернулся на остров ядра и присев на скамью создал каменную шкатулку с изображением

дракона на крышке. Он осторожно переложил с кармана в нее все шарики и закрыв шкатулку убрал ее под лавку.

Греясь в лучах утреннего солнца Итан обдумывал создания первой комнаты испытания, где как награду он разместит одну из жемчужин дракона. Так как он не мог пока призвать монстров для защиты это должна быть комната с загадкой и перебирая несколько вариантов Итан решил создать пазл из 30 сантиметровых квадратных каменных плиток, из которых нужно будет собрать картину на стене. Так как у него нет красок для нанесения рисунка на камень Итан решил создать барельеф это вид рельефной скульптуры, когда из плоскости выступает часть изображение создавая объемную картину. Пазл 12 на 9 плиток и того 108 кусочков пазла, 8 из них Итан решил оставить на стене как подсказки, оставшиеся 100 плиток расколоть на 2 части и оставить на полу комнаты. Так в начале надо найти пару каждому кусочку а потом уже собирать картину, но чтобы усложнить задачу и затянуть время Итан решил добавить 20 лишних обломков плиток которые не к чему не подходят.

– Кто сказал что в коробку пазла с изображением кошек не может случайно попасть несколько кусочков от пазла с собаками? – С садисткой ухмылкой на лице подумал Итан. Это Итан подчерпнул из своего личного опыта, когда он после окончания учебы временно работал учителем на замену в первых классах. Там дети часто кидали части пазла не в те коробки, а потом позже бесились когда не могли понять куда вставить лишний кусочек в пазл. И дабы еще сильнее все усложнить Итан затопит эту комнату и вход в нее, эту идею ему подкинул Джарвис рассказав ранее о подземельях в море. И так составив в голове подробный план осталось только выбрать место, создавать новый остров Итан пока не хотел и в итоге он решил разместить это испытание в пещере которую он создаст на острове скале с порталом входа. Приняв форму дракона Итан полетел к воротам дракона, так он ранее назвал эту скалу с порталом. Облетев ее пару раз Итан выбрал место на северной стороне скалы примерно в восьми метров вниз от вершины. Он там создал что то вроде ровного плоского выступа, немного удалив часть скалы сверху и добавив снизу. Вернувшись в человеческую форму стоя на платформе шесть на три метра он начал убирая часть камня под ногами создавать вход ведущий строго вниз оставляя с края скалы стену в метр. Так Итану удалось углубиться почти на полтора метра прежде чем у него закончилась мана, взобравшись на край скалы он с довольным лицом осматривавшийся пустой прямоугольный бассейн в два на четыре метра. Он планировал углубиться еще на метра три а там уже вглубь скалы проделать во всю ширину проход и создать комнату по четыре метра высотой, длиной и шириной.

Чтобы сделать задуманное ему нужно убрать более 100 кубических метров камня из скалы, а его навык создатель пещер мог убирать всего 1м³ за 10 маны. Так как в сумме ему нужно 1000 маны Итану пришлось это делать за несколько подходов, и так он провел весь день ожидая восстановления маны на острове ядра а потом быстро тратил ее прорубая комнату для испытания.

В конце дня он стоял посреди готовой комнаты и как ни странно не испытывал ни малейшего чувства страха от нахождения в узком замкнутом пространстве, и как бы под землей без единого источника света. Либо это от знания того что он может легко сбежать в любой момент телепортируясь, либо от того что он знал что он в скале высоко над землей. Или же это ядро подземелья так умело подавляло его страхи и клаустрофобию, и снова так незаметно для Итана меняя его.

Оставалось только поместить пазл на стену напротив входа и затопить комнату, но Итан решил на пол добавить песок чтобы закопать в него часть плиток. Но так как у него не было песка в ресурсах он исследовал острую каменную крошку, что отлично по его мнению заменит песок.

Покинув комнату он вернулся на остров ядра. К этому времени уже стемнело и проведя короткую вечернюю тренировку с копьём Итан потратив ману на создания кучки каменной крошки пошел спать. Попросив перед этим Джервиса разбудить его через три с половиной часа, так Итан вставал два раза за ночь каждый раз тратя всю ману насыпая кучи каменной крошки. К утру у него было ее около 6м³ и собрав всю эту каменную крошку в инвентарь он переместившись в комнату испытания высыпал ее. Этого хватило чтобы создать двадцатисантиметровый слой на весь пол комнаты испытания. Закончив с крошкой Итан проделал в потолке небольшой канал толщиной с пару пальцев что вел вверх к источнику воды на вершине скалы, так перенаправив поток воды как что та стала течь в комнату. Выкинув из инвентаря весь ранее накопленный лед чтобы тот тая постепенно затапливал комнату Итан отправился на остров ядра.

<http://tl.rulate.ru/book/122890/5154954>