Глава 20 "Слишком много дел"

Прошло еще два дня.

За все время, зарнки выкопали всего метр камня за замком в первой 58 секции и то не везде. Мы подсчитали что с низу горы до нашего замка будет 59 секций. Первая секция у подножья горы, вторая секция на восемь метров выше и так далее. Секции не будут одинаковы по длине и ширине. Размер секции определяется ее краями, поскольку мы копаем от верхушки, то есть от нашего замка, зарнки выравнивают секцию до тех мест, где гора сама по себе на восемь метров ниже нашего замка и так с каждой секцией.

Гоблинов у бывшей норы скроликов, а ныне места Лагеря гоблинов 1-уровня, теперь пять.

И я получил уведомления от одного из зарнки, что они раскопали все норы и нашли причину по которой скролики смогли так расплодиться.

Я хотел устроить себе тайну, поэтому приказал зарнкам, не докладывать, что они нашли, если оно не представляло угрозу. Так же не давно я начал чувствовать скуку.

Как человек из технологического мира, который развился до такой степени, что работая восемь часов в день можно отлично жить, мне очень... очень трудно приспособиться тренироваться и становиться сильнее шестнадцать часов в день.

Поначалу это было интересно, но прошло уже две недели и это начало надоедать.

Так что иногда я буду смотреть "гладиаторские бои". Нежить что я создаю может становиться сильнее. В итоге я заставляю их сражаться между собой. Поскольку они не живые и у них нет душ. Моя душа и совесть чисты.

Так же благодаря этому я узнал, что могу повторно создавать нежить, с уже уничтоженной. Правда она становится на 20% слабее, чем была. Но и это можно поправить. Можно усилить то что осталось от нежити, до первоначального состояния, но из-за этого исходного материала станет на 20% меньше. Правда получившаяся масса, из этих 20% является неплохим удобрением.

Теперь несколько Зарнков копают много ям тридцать сантиметров глубиной в пустыне. Мы будем смешивать тамошнюю землю, с этим удобрением, в пропорции один к одному и засыпать получившиеся обратно в яму, а то что не помещается высыпать рядом с ямами. А садить будет особый вид растений. Их семена стоят не очень дорого. Оно быстро растет и является одновременно и травой, и кустом, и деревом. Если точнее по мере роста, это сначала

травы, потом куст и потом дерево.

В начале может показаться что это бесполезно.

Но пустыня особо не кому не принадлежит. И если из нее сделать лес, ее можно сделать вполне обитаемой.

Когда я добежал до норы кроликов, а ныне лагерь гоблинов и места раскопок. Я увидел огромную яму, глубиной более десяти метров. После двух метров твердой земли, пошли слои сначала песка потом глины, так что Зарнкам было легче копать.

По центру всех раскопок, на самой глубине, был корень, он был бурого цвета.

Его откопали на метр и было видно что он слегка расширялся уходя вниз.

Спустившись, я проверил свое подозрения. Достав меч, я сделал небольшой надрез на корне.

Когда я убрал меч, из маленького надреза, потекла вода, прозрачная, она не была вязкой и напоминала обычную воду.

Я уже хотел коснуться ее, но остановился. Я не знал, следует ли мне ее касаться. Скорее всего кролики пили ее, но мне она может навредить.

Но я хоть и скелет, но не считаю себя нечистой.

Решившись я все таки прикоснулся к жидкости.

Вы подверглись слабому влиянию, воды жизни. Ваша продолжительность жизни, немного увеличена. Ваши характеристики не могут быть улучшены, из-за малого количества и плохого качества воды жизни.

Передо мной выскочил экран, гласящий что это была вода жизни.

Так же я заметил что надреза на корне уже не было.

Я был в небольшом шоке.

Это был корень жизни? Почему он под землей?

- Копайте глубже обкапывайте этот корень и обкапывайте ответвления от него. - Этот приказ был адресован Зарнкам.

- Луэнэра... - Я коротко мысленно объяснил Луэнэре о находке. - Он был под землей и думаю как любому дереву ему нужно питаться. Пришли пожалуйста элементалю воды и монстра с небольшим количеством удобрений, сделанных из останков нежити.

Мысленно подтвердив запрос, Луэнэра выслала двух монстров.

Я же не решился пока что еще раз надрезать корень.

Он был бы очень полезен для меня. Но я не дурак, чтобы обкапывать его просто так, из-за чего он может тупо когда-нибудь завянуть. Или обидеться на меня. Откуда мне знать, что это дерево не живое, оно все таки древо жизни. Но думаю оно все равно обидеться если я буду резать его...

- Так же, когда будете обкапывать, сделайте подмости через каждые пять метров по высоте, чтобы можно было подойти и коснуться корня.

Я отдал Зарнкам еще один приказ. Чтобы можно было подойти к корню на разных высотах.

Через некоторое время пришли двое монстров. Скелет, нес пригоршню удобрений. Которые состояли из смеси мышц, внутренних органов, кожи и костей, превращенных в порошок.

Я приказал ему положить это удобрение на корень и аккуратно прилепить к нему, размазав его тонким слоем.

Через пару минут скелет закончил обтирать корень и я приказал элементалю воды немного полить корень.

Водная капля, начал создавать над корнем воду и медленно поливать его.

Когда первые капли коснулись корня, они прокатились всего пару сантиметров... и исчезли. Я махнул рукой элементарю, чтобы он увеличил количество воды.

Теперь по корню стекал небольшой ручеек. Но он уменьшался и исчезал через пару десятков сантиметров.

Я приказал элементарю, поливать с пяти разных сторон и усилить каждый из ручейков в два раза.

Если объединить все пять ручейков, то вода будет литься как из под крана.

Каждый из ручейков, длился всего несколько десятков сантиметров и снова исчезал, я также приказал элементарю поливать по часовой стрелке, так что вода впитала в себя удобрения. Корень впитал в себя воду, вместе с удобрениями.

Огромная скорость поглощения...

Через некоторое время у элементаря иссякли силы. Немного подождав, просто так, я уже хотел сделать надрез. Когда я поднес меч к корню и уже хотел повести им в сторону. Над мечом, пролилась немного воды.

Из корня вытекло немного воды и стекло на меч, буквально несколько капель.

Ваше оружие подвергается укреплению, низкокачественной водой жизни.

Меч не впитал в себя воду, но когда я прикоснулся к воде стекающей с меча, со мной нечего не произошло. Меч так же не сильно улучшился... точнее разницы не видно, но сообщение говорит что она есть.

Как я и думал, этот корень видимо действительно разумен. И видимо у нас образовалась сделка. Я удобрения и воду, а мне воду жизни. Сейчас у меня, было плохое предчувствие. Я фактически просто так, поранил живое существо и оно вряд ли в восторге от этого.

- На краях помостов, соприкасающихся с корнем, сделайте канавки, для стекания воды. Пока у вас не будет материала получше и лучших навыков, можете использовать дерево. Брать его можете из леса на той стороне. Но не вырубайте деревья подряд. Просто прореживайте лес.

- Луэнэра, если не сложно. Пусть Зарнки, кроме спиливание некоторых деревьев, собирают хорошие палки. Думаю ты сможешь за ЭД слепить из них доски.

Так решив этот вопрос я пошел на встречу с Луэнэрой, Эрмином и Амберфаер. Которые как раз отправились на следующий лагерь гоблинов.

Добравшись до них, я понял, что нам бы не помешал транспорт. Но с нынешним уровнем подземелья, думать о быстрых монстрах лошадях... пока не осуществимо. Мало того что они будут слабы с нынешним лимитом мощи. Но и их поддержка будет стоить очень много маны.

Хотя я не могу назвать нынешнее развитие медленным.

Луэнэра, изначально, более сильное подземелье чем обычные. Два хранителя, постоянный приток авантюристов и солдат дающих ЭД. Кристалл Гоблинов, навык создания нежить, корень дающий воду жизни.

Вещей так много, что не успеваешь работать над всем на пределе. Зарнков на трех участках, откровенно говоря маловато. Нежить я пока создаю мало, из-за низкой маны, так что и удобрений для древа жизни мало.

Хотя надо будет проверить. Может древу жизни, или корню, пока и обычной воды будет достаточно?

***

Через четыре дня.

За три дня мы очистили восемь лагерей гоблинов. Я выбирал лучшие группы гоблинов, после чего использовал их кости для создания транспорта.

Я назвал нового монстра "Бегущий страх". Он был скелетом, в форме повозки. Вместо колес правда были лапки как у пауков и их было по десять с каждой стороны. Сам он был пять метров в длину и два в ширину, а в высоту он мог подняться до трех метров. С каждой стороны была одна огромная голова, которая была создана из пятнадцати черепов обычных гоблинов. В общем на него было потрачено шестьдесят гоблинских скелетов.

Как-то слишком я поиздевался над природой.

Раса: нежить - Не разумная.

Подвид "Бегущий страх"

Классы: <отсутствуют>

Уровень: 9

Здоровье 1098\1098

Мана 1\120

Сила 76

Выносливость 79

Скорость 9

Интеллект 11

Ловкость 16

Защита 2

Навыки: <отсутствуют>

Титулы: <отсутствуют>

Мы уже использовали его для очистки трех из лагерей, где он и поднял свой уровень. Фактически он был силен, но из-за его огромных размеров, ему трудно маневрировать и он может быть атакован огромным количеством врагов одновременно.

Хоть он и был создан из шестидесяти гоблинов, его сила и выносливость прибавлялись, все меньше и меньше, по мере того как я добавлял новые скелеты. Да и эта сила, всех его конечностей вместе взятых, поэтому на самом деле, он не так уж и силен.

Скорость же была аж на 9 единицах, поскольку мы подняли ему уровень. Но это означало что он 18 раз в секунду воспринимает информацию, но благодаря своей силе, его скорость передвижения была вполне неплохой. Конечно если мы садились в него вчетвером, он немного ослабевал, но думаю со временем, он сможет бегать с нами.

Люди обычно имели скорость 12 единиц. Гоблины, нежить, подземелья и хранители, не имели таких начальных привилегий и могли иметь очень низкие значения скорости. Пожиратели и зомби, были сделаны из гоблинов, чья средняя скорость была всего десять. Поэтому их скорость была на уровне 4.

На создания бегущего страха, я потратил три дня, а на четвертый день, мы утром уничтожили

лагерь гоблинов и подняли его уровень. За один день, бегущий страх смог поднять свою скорость с 4 до 9, но только благодаря своему уровню. Если бы его уровень оставался первым, он бы не смог так поднять свою скорость, тем более силу, выносливость и здоровье.

Ману же забирала у него Луэнэра, для подземелья.

Я мог бы создать еще таких монстров. Но даже с моим интеллектом, было тяжело контролировать много нежить с навыком "Вождь нежити ур.2", на моем нынешнем уровне силы. Это не король и не император. Это лишь вождь, пусть я и прокачал его до второго уровня.

Пока что я намереваюсь, создавать обычных зомби, пожирателей и скелетов. И заставлять их сражаться друг с другом, ради поднятия уровня.

Но моим планам не было суждено сбыться...

<http://tl.rulate.ru/book/20387/471488>