

Будь проще

Как бы мне ни хотелось сразу приступить к строительству новых биом-комнат или обустройству огромного оврага, я должен прежде всего позаботиться о собственной безопасности.

Хотя я не вижу причин не пойти дальше и не начать наполнять новую, дикую территорию моими владениями. Мои возможности многозадачности выросли за последние несколько недель, и с последним обновлением от Мистера нормала это стало тривиальным. Настолько, что я могу по существу рассматривать приобретение домена как пассивный процесс.

Поэтому я делаю именно это, так что моя работа будет легче, когда придет время осваивать новую среду. Конечно, это может занять недели или даже месяцы, потому что я до сих пор не знаю, насколько длинный каньон на самом деле. Это нормально.

Прямо сейчас мой приоритет номер один-сделать мою темницу более защищенной. Если я собираюсь установить новую точку входа в свой дом, я хочу быть готовым иметь дело с возможными последствиями. Кроме того, эти странные крысы-акулы-летучие мыши-люди (мне действительно нужно лучшее название для них.) знают, где я живу, и это меня не устраивает.

Не обращая внимания на рост популяции моих защитных животных, я уже нахожусь в гораздо лучшем положении, чем когда маг напал на меня. Во-первых, моя темница намного больше и сложнее, что делает ее пересечение многодневным испытанием для гуманоида.

Во-вторых, мои последние дополнения были специально разработаны, чтобы препятствовать движению человека, с зубчатыми выступами, трудными для масштабирования утесами и другими предательскими ландшафтами. Я мог бы поднять его на следующий уровень с затопленными регионами и другими водными объектами, которыми я пренебрегал, но я еще не добрался туда. Болото в самой нижней части моей темницы - скорее случайность, чем что-либо еще, продукт моего безразличия к правильному дренажу.

И в-третьих, я плотно продырявил свое окружение ветвящимися проходами, концы которых слишком узки, чтобы кто-то мог пролезть через них. До этого маг смог наложить свое огненное заклинание на два конца туннеля, в котором он сражался, таким образом испепеляя набегающие волны узких защитников. Теперь, однако, моя сеть доступа полностью соединяется с каждым открытым пространством во многих точках. Результат: я могу посылать муравьев и других мелких нападающих в камеры и большие туннели через часто расположенные отверстия, тем самым заставляя захватчиков защищаться со всех сторон.

Это хорошо, правда, но этого недостаточно. Раньше один-единственный маг мог нанести сокрушительное количество жертв. Что может сделать скоординированная группа магов? Армия?

Мне нужны ловушки, барьеры, приманки, предохранители и другие подобные трюки. И они нужны мне сейчас.

Барьеры для меня тривиально легко построить; я уже использую чрезвычайно простую и практичную конструкцию для своего блок-депо.

Реализовать десятки из них в моих залах не составит большого труда, а полученная польза

будет огромной.

Может ли маг использовать заклинание взрыва сжатого воздуха, чтобы прорваться сквозь них так же, как маг сделал это с моими укреплениями? Конечно. К счастью, для этого требуется много маны, что является ограниченным ресурсом. Как я узнал из "потока маны Хильды Дэви", маги, которые также не являются ядрами подземелий, пополняют свои биологические запасы маны, поедая пищу. Некоторые продукты питания имеют большую плотность маны, чем другие. Я не знаю, как это делается, но, судя по моим наблюдениям, почти каждый живой организм в той или иной степени запасает Ману. Особенно арканасинтетические растения, а это все растения, которые я видел до сих пор.

Маги обходят свою низкую емкость маны, нося с собой заряженные кристаллы магии. Чем больше они приносят, тем больше у них маны. Но даже это ограничено, как только маг истощает все свои магические кристаллы, они бессильны, пока не смогут перезарядить или заменить их, что является чрезвычайно длительным процессом, когда они используют для этого свои собственные резервы.

По сути, маг не в состоянии восполнить значительное количество маны за короткий промежуток времени. В зависимости от размера коллекции магов, их рациона и умения манипулировать маной, им может потребоваться от нескольких недель до нескольких месяцев, чтобы полностью пополнить свои магические кристаллы маной, которую они накапливают через свой рацион. По этой причине многие маги находят себе занятие, занимаясь лишь подзарядкой чужого магического заряда. Либо делая это сами, используя дорогостоящие / сложные массивы аккумуляторов маны, либо с помощью других более сомнительных методов, таких как магия души; что я склонен считать синонимом "некромантии", хотя последняя не имеет ничего общего с "воскрешением мертвых". А на что вообще годится магия души?

Осознание того, что души существуют и легко поддаются проверке, потрясло мое мировоззрение, но поскольку я еще не знаю, каковы они в своей основе, я не могу делать поспешных выводов. Изучение душ входит в мой постоянно растущий список долгосрочных приоритетов, возможно, это прольет некоторый свет на то, почему или как я вообще пришел в этот мир? Или, может быть, даже смысл жизни, Вселенной и всего остального? Да, вряд ли.

Возвращаясь к барьерам; если я поставлю достаточно дверей из катящегося камня между собой и любимыми захватчиками, я могу заставить их тратить много, или даже всю, свою драгоценную ману, пытаясь двигаться вперед. Кроме того, это замедляет их, давая мне больше времени, чтобы подготовить другие защиты.

Теперь, когда у меня есть палочка мертвеца, я могу даже использовать заклинание на максимальной мощности, чтобы разрушительно проверить цилиндрические плиты, чтобы точно настроить их толщину!

У меня нет никаких проблем с тем, чтобы они оставались ручными на данный момент, так как я планирую использовать их только во время вторжений. Я люблю свободную миграцию, открытый газообмен и гидрологический цикл. О, и мана, много желтой ароматизированной маны!

Я сразу же приступлю к работе, в конце концов, это не займет много времени, чтобы вырезать несколько дверных проемов.

...

Ну, я был наполовину прав, конечно, это не заняло много времени, чтобы построить несколько

дверей.

Но возможно я немного увлекся...

Видите ли, я занимаюсь этим уже пять дней. Ничего сумасшедшего, учитывая все обстоятельства, но из-за того, как легко сделать эти двери, это чрезвычайно излишне.

Хотя стоит упомянуть, что я не был полностью поглощен своей работой, как это было известно, я все еще находил время, чтобы управлять своими каменными поставками и даже отвечать на входящую почту от Уэса и губернаторов. Но ничего особо важного там не было.

Хотя они вот-вот начнут строить городскую стену и тюрьму. Это здорово, я думаю, больше денег для меня.

В будущем я рассчитываю иметь излишки грибной древесины для экспорта.

Так сколько же дверей я построил? Что ж...чуть больше двухсот.

Но эй! Чем больше, тем веселее, верно? Я даже не планирую останавливаться, просто у меня есть более срочные дела, чтобы позаботиться теперь, когда эта основная потребность была удовлетворена.

А именно ловушки. Но мне интересно, какой вид будет наиболее эффективным в моей ситуации?

Одно я знаю точно: у меня нет причин тратить свое время на ерундовые мелочи вроде арбалетных ловушек, тупых копейных штучек и прочей подобной ерунды. Зачем беспокоиться о несмертельных или едва смертоносных мерах? Я имею в виду, что любой, кто вторгается в мою темницу, не будет тянуть со своими ударами, так почему я должен это делать?

Лучшая ловушка-та, что работает. Это означает, что смертельность и надежность являются королями. По надежности моя конструкция должна быть максимально простой. О, Конечно, я люблю усложнять вещи только ради развлечения, просто посмотрите на большие тележки, запряженные веревками, которые я строю, если вы мне не верите. Но прямо сейчас я нахожусь во временном кризисе, и чем дольше я жду, чтобы укрепиться, тем больше рискую. На меня могут напасть в любой момент, в том числе и сейчас!

Естественно, в будущем у меня будет много свободного времени, чтобы изобрести самое запутанное, Окольное и глупое оружие, которое я только могу себе представить.

У меня есть несколько вариантов. Первые два-простые и легкие; скрытые ловушки и целенаправленные обвалы / падающие объекты. Сначала я позабочусь об этом, а потом перейду к моему "больше"...творческая идея.

Ловушки-ловушки так просты, но так эффективны. Если я разбросаю их по всему моему подземелью, они не только, вероятно, заберут несколько жизней, но и значительно замедлят продвижение врага. Постоянно проверять свой путь на наличие опасностей чрезвычайно утомительно, и если я правильно их спроектирую, они будут незаметны!

Как я уже говорил, они должны оставаться простыми. Кроме того, я хочу, чтобы они были автоматическими и срабатывали даже в пределах диапазона исключения контроля мага.

У меня есть возможное предварительное решение, хотя я не сомневаюсь, что превосходный

дизайн придет на ум позже. Это прекрасно, я всегда могу сделать больше!

Крепкая каменная плита, удерживаемая прямо над ямой четырьмя или около того слабыми грибовидными колышками, служащими в качестве тупиков. То есть четыре колышка будут горизонтально торчать из боков ямы. На них будет покоиться в остальном неподдерживаемая плита. Когда кто-то кладет на платформу весь свой вес, колышки лопаются, и плита вместе с теми, кто на ней стоит, падает навзничь. В естественных узких местах я могу построить еще более крупные версии, которые требуют объединенного веса всей группы для запуска!

Пока я провожу необходимые эксперименты, я могу спроектировать колышки с толщиной, идеально откалиброванной, чтобы защелкнуться при нужном напряжении.

Да, я знаю, что это окольный подход к основной чувствительной к весу ловушке, но эта конструкция имеет важное внутреннее свойство; простая ручная система дистанционного запуска может быть легко интегрирована.

О магии не может быть и речи просто потому, что у меня не хватает палочек для каждого. Я прикрепляю отдельные линии пеньковой веревки к каждому колышку. Четыре линии пеньковой веревки сойдутся в центре ямы, где они будут привязаны к центральной линии, проходящей через отверстие в дне ямы.

Эта дыра и веревка, проходящая через нее, протянутся прямо вниз на довольно большую длину, чтобы превысить диапазон торможения мага. Колышки будут вмонтированы в стенки ямы через узкие отверстия диаметром чуть меньше их собственного. Эта интерференционная посадка удержит их от случайного выскакивания, но должна позволить мне быстро выдернуть их с помощью твердого рывка к веревке, таким образом заставляя больше не поддерживаемую плиту падать вниз.

Веревочное отверстие на дне ямы будет служить другой цели; оно будет связано с моей сетью доступа, так что маленькие помощники подземелья смогут использовать его, чтобы войти в яму. В каждой ловушке, в любое время, я буду иметь четырех помощников подземелья, расположенных на повороте около колышков под верхним краем ловушки. В том случае, если моя веревка недостаточно длинна, чтобы превысить дальность действия высококвалифицированного мага, они смогут быстро прорезать колышки своими крепкими жвалами, режущими листья. На самом деле, им даже не нужно прорубать весь путь до конца, чтобы он работал, им просто нужно ослабить грибовидные тупики, чтобы позволить нагрузке, подаваемой толстой каменной плитой, сделать все остальное!

Ловушки на самом деле даже не должны быть ужасно глубокими, восьми метров в сочетании с сокрушительным ударом тяжелой каменной плиты под жертвой должно быть достаточно, чтобы, по крайней мере, искалечить их.

Разве не было бы для них несчастьем, если бы в углублениях вдоль стен на дне были спрятаны заряженные стручки лучников и ядовитые пещерные многоножки? Это определенно происходит сейчас!

Но зачем останавливаться на достигнутом? Я должен использовать некоторые из них в качестве плацдармов для внезапных атак, связав внутренние помещения шахты с более широкими сетевыми туннелями доступа! Тогда мои приспешники смогут вырваться из ранее скрытой опасности, чтобы сокрушить сверстников жертвы, которые не падали навстречу своей смерти!

На самом деле, представьте себе это: вы идете со своей группой через красивое и славное

подземелье с миссией несправедливо убить его. Вас постоянно преследуют высшие формы жизни, и тогда один из ваших собратьев-нарушителей делает шаг вперед...только чтобы упасть в совершенно скрытую, абсолютно гениальную пропасть. Еще до того, как вы успеете восхититься чистым умом и замечательным мастерством ловушки, рои гремящих членистоногих выбегают из свежей дыры, чтобы уничтожить ваше грешное "я"!

Блестяще, дизайн готов; пришло время проверить его.

После этого я изменю свой механизм разрушения якоря, чтобы вызвать ловушки падающих объектов и дестабилизировать отдельные части моего подземелья, чтобы облегчить контролируемые обвалы.

Только тогда я смогу их реализовать.

Тогда придет время реализовать мои козыри.

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: идёт перевод

<http://tl.rulate.ru/book/26567/1056996>