

Теперь, когда он установил контакт с ядром, Дарий и оно начали "общаться". Для Ганнера снаружи Дарий лишь на несколько секунд закрыл глаза, а затем снова открыл их с задумчивой улыбкой, в то время как Дарий провел, казалось, несколько часов, общаясь с ядром, причем большую часть разговора и обучения делал он.

В конце концов, скорость мысли была чрезвычайно быстрой. То, чем они обменялись, трудно было подсчитать в единицах измерения, относящихся к данным.

Он знал лишь то, что благодаря врожденным воспоминаниям ядра он узнал если не все, то почти все о подземельях и их функционировании.

Во-первых, большинство его предположений, основанных на структуре внутреннего устройства подземелья и деталях, полученных с помощью навыка "Анализ", были верны, однако они многое упустили.

Начнем с самого начала, ядра подземелий делятся на два типа: естественные ядра и искусственные ядра. Первые - это, как и следовало ожидать, ядра подземелий, которые медленно создавались со временем самим Фаустом.

Они не возникали из ниоткуда, а скорее рождались в результате интенсивного накопления определенного элемента на определенной территории, который через несколько сотен лет превращался в ядро.

Например, в этих джунглях раньше бушевала энергия Тьмы, которая затем медленно сжималась в ядро под действием природных сил.

После этого территория осталась без энергии, что позволило джунглям возникнуть благодаря количеству любопытных живых существ, пришедших издалека, чтобы исследовать их глубины.

После создания подземелья обычно не оставались скрытыми, потому что им нужно было привлекать желающих приключений, чтобы собирать энергию, необходимую для их роста.

Поэтому у них были свои способы стать известными. Это подземелье даже смогло сделать это пассивно, будучи поврежденным, что привело к тому, что крестьянин обнаружил его и нанес на карту его местоположение, чтобы впоследствии претендовать на него, когда у него будет больше власти.

Что касается искусственных ядер, то их существование было чем-то интересным, но терпимым для Законов Фауста из-за своей изобретательности. По сути, человек выбирал кристалл, соответствующий элементу - рубин для огня, сапфир для воды, изумруд для природы, кварц для земли или топаз для ветра - и концентрировал в нем энергию элемента, сжимая ее снова и снова, чтобы вместить как можно больше.

От этого напрямую зависел верхний предел Ядра подземелья, поэтому количество сжатий имело решающее значение.

Согласно врожденным знаниям этого Ядра Подземелья, на момент его рождения зарегистрированный предел был равен 30, что ограничивало искусственные ядра продвинутой стадией.

Что касается того, чем это могло быть сейчас? Дарий не был уверен. Ядро, очевидно, не знало даты своего рождения, а поскольку большую часть жизни оно находилось без сознания, оно не знало и того, как долго оно существовало.

Вернемся к искусственным ядрам. Что действительно отличало их от других и заставило Законы Фауста принять их, так это сознание, заложенное в них. Изначально создатели этих ядер использовали сознание животных или монстров, что давало лишь незначительные результаты.

Затем некий гном-инженер додумался использовать разумных существ, которые затем поместили сознание раба в изготовленное ядро.

Это привело к самому большому прорыву в производстве сердечников, так как доказало, что в них действительно можно помещать разумные сознания!

Однако искусственные ядра, созданные таким образом, были бы полны проблем, таких как безумие сознания из-за боли при извлечении души, а также особая ненависть к создателю и общий факт, что разумные сознания были слишком сильны для такого маленького неорганического кристалла.

Не зря использовалось полуразумное сознание, которое было тщательно запрограммировано природой.

К счастью, несколько веков спустя Империя Гоблинов совершила второй прорыв.

Вместо того чтобы использовать чужое сознание, создатель ядра добровольно разделил небольшое количество своего собственного сознания и влил его в ядро.

Законы Фауста восхищались этим творением и молча одобрили его. Таким образом, всякий раз, когда искусственное ядро рождалось таким способом, оно получало "подарочный пакет" от Законов Фауста, позволяя им получить некоторое наследие естественных ядер.

Сюда входили знания о том, как захватывать территории, превращать мертвых врагов в энергию, создавать монстров и ресурсы.

Что касается того, как использовать эту энергию для укрепления себя, как менять стихии и как привлекать живых существ в свои глубины, то это им предстояло выяснить самостоятельно.

Тем не менее, это была великая вещь, и это очень заинтересовало Дария. Он не слышал об этом различии, какие бы книги на тему подземелий он ни читал, так что либо Андранто был слишком низок, чтобы знать об этом, либо это был секрет, хранящийся в тайне в самых

высоких империях.

Что касается обоих типов ядер подземелий, то тип ресурсов, которые они получали после поглощения трупа человека и превращения его в питательные вещества, назывался энергией души.

С ее помощью Природные Ядра могли питать себя и становиться сильнее, получая доступ к большому количеству врожденных навыков и воспоминаний, а также типов ресурсов. Энергия души была самой важной вещью для ядра, чтобы выжить в этом мире.

Что ж, это, по крайней мере, объясняло действия Гильдии искателей приключений Андранто. Они тупо бросали слабаков для сбора ресурсов. Они бросали туда бедных и отчаявшихся, чтобы те умирали и становились топливом для подземелья, повышая его класс.

Это было действительно коварно и изобретательно. Либо базовые авантюристы умирали внутри и становились энергией души, либо они выходили с ресурсами в руках, прежде чем гильдия забирала половину силой, а другую половину - принуждением.

Они не осмеливались проделывать какие-либо трюки с Пробужденными и давали им соответствующие права, зная, что смерть таких товарищей негативно скажется на могуществе королевства. Поэтому им давали гораздо больше, чем пушечному мясу.

Это осознание только укрепило его веру в то, что глава Гильдии искателей приключений в Андранто определенно был торговцем, причем хорошим.

<http://tl.rulate.ru/book/53037/2986515>