

ГЛАВА 42. ЗИМНЕЕ СПОКОЙСТВИЕ (1).

Наконец-то меня оставили в покое. Какое счастье: никакая заноза (Михару) больше не припирается вот уже несколько месяцев!

Как же оказывается мало человеку нужно для счастья? Или фее... А может быть, правильно говорить фею? Не уверен в конкретном слове, но это и неважно.

Важно то, что для меня наступили спокойные времена.

За окном уже во всю бушует зима. На улице сугробы снега и холодрыга, а у меня дома (в подземелье) теплынь: солнышко греет, травка зеленеет, бабочки порхают... Рай, а не жизнь. Все благодаря искусственному небу и полному климат-контролю. Я даже на бабочек 2к не пожалел для полноты картины. Стоит включить в меню картинку снежных сугробов снаружи, как на душе становится теплее. Вспоминается: а у нас в квартире газ, а у вас?

Чуть не забыл упомянуть. Произошло все-таки еще одно значительное событие почти сразу после того как маленькая богиня (Алисия) освободила меня от нахлебницы (Михару). Хотя, с другой стороны, событие довольно ожидаемое... Можно даже сказать, естественное как приход зимы.

Короче, сказитель впал в спячку.

Все-таки, он медведь по своей сути, как к этому не относиться. Рычарг даже признался, что хотел впасть в спячку раньше, но решил подождать, пока Михару не уйдет. То-то все время пребывания нахлебницы он казался мне каким-то вялым...

Так или иначе, я сделал ему отдельную комнату для сна со звукоизоляцией. Пусть спит спокойно мишка.

И потратил на это всего лишь 5к. Совсем гроши по моим сейчасным меркам. Помнится... До прихода сказителя мне и 10к накопить было проблемой...

...

Между тем, жизнь подземелья продолжается. Не сказать, что "бьет ключом", но и на месте тоже не стоит.

Текущее расширение проводят дриады на 1-м этаже в уже давно отработанном порядке. Без спешки, но и без затягивания.

Вот только, труднодоступность местности, о чем я уже беспокоился раньше, начала играть против меня. Еще и зима добавила сложностей...

Короче, В общем и целом расширение со стороны людей пока зависло.

Да, они отгрохали довольно солидный замок-форт, но... На этом все. Путей сообщения или как их еще называют инфраструктуры по прежнему нет. А в условиях окружающей изломанной местности построить хотя бы дорогу будет крайне тяжело. Пару раз были караваны со снабжением и заменой личного состава, насколько я понял, но на этом тоже все. Да и были они еще задолго до того, как установился устойчивый снежный покров.

Тем не менее, мне не на что особо жаловаться. Даже в таких условиях мои доходы увеличились. И довольно неплохо, нужно сказать. Дело в том, что витязи каждый день повадились обходить мое подземелье небольшим отрядом где-то человек по 5. Они собирают некоторое количество трав и руды и уходят. Хотя и осматривают каждый раз подземелье, но даже скелет огра ни разу не уничтожили. Впрочем, ни меня ни сердца подземелья в основной части нет, и меня это не волнует.

Похоже, в поселение рядом было организовано производство зелий. Как уже упоминалось, для этого нужны только травы и целители. Последних в Землях Ордена полно. Вот магические растения растут только в местах с высоким содержанием маны и другими особыми условиями. Таких природных мест не так много. Соответственно, вырастить их искусственно весьма проблематично. Разумеется, все это не касается подземелья. Более того, похоже, что сама мана в моем подземелье способствует росту растений. Забавно, хоть и не удивительно, учитывая, мою расу. Правильно говорят, что подземелье во многом зависит от расы и личности аватара.

Магической руде тоже оказались рады. Это было заметно невооруженным взглядом по резкому увеличению темпов строительства упомянутого замка.

Так что, на стороне людей работа тоже кипит потихоньку, а развитие идет. Медленнее, чем хотелось бы, но тут уж ничего не поделаешь. Не все коту малина. Остается только ждать.

Но и так, мой доход возрос примерно на 10к в день! Это доход от пребывания патрульных витязей внутри подземелья. Он по-разному начисляется в зависимости от времени пребывания и состава отряда, но в общем и целом от 7-8к до 13-14к в день я получаю дополнительно. Дело в том, что хоть витязи и проводят внутри около часа, но приходят полноценные рыцари 4-го ранга. А это не хухры-мухры. По моим прикидкам доход с одного от простого нахождения в подземелье 24 часа будет около 50к! Не хило так, не правда ли? Похоже, мои предположения о

доходах больших подземелий - не пустой звук.

Очень существенное увеличение доходов.

Плюс, я могу создавать лоз-душителей своими руками или с помощью Марии, что приносит еще дополнительный доход. Сейчас дриады заняты расширением, а мне лень возиться. Впрочем, сбрасывать эту возможность со счетов тоже не стоит. 200 ОД за штуку может и немного, но курочка по зернышку клюет.

В связи с этим, я принял решение откладывать половину доходов в "фонд големостроения", как я его назвал в шутку. Если проще, то копить на соответствующий свиток. Меню позволило выделить дополнительный счет безо всяких проблем. Система легко перестраивается согласно моим желаниям, что очень удобно. Остальное буду пока тратить на разные эксперименты и расширение.

Я собирался с 11 по 15 этажи построить разные забавные зоны? Вот ими и занимаюсь!

А призыв "босса по скидке" я решил пока не использовать. Рациональней будет призвать впоследствии детеныша какого-нибудь уже реально сильного монстра и вырастить. Дракона, например. Правда, неизвестно, доступен ли он вообще для покупки, но уж какая-нибудь виверна или гидра точно будет доступна. Никто же не говорит, что мне такая халявная возможность представится еще раз в будущем? Не говорил. Вот я и не буду тратить ее на какую-нибудь мелочь.

...

Первым проектом расширения у меня оказалось не расширение собственно основной части подземелья, а расширение "сигнального кольца". Был у меня такой проект в свое время по созданию кольцевой области покинутой территории для наблюдения за приближающимися противниками. Накрылся по причине того, что Орден построил замок прямо под боком.

Но!

Ситуацию можно исправить, если уплотнить слежение. Для этого я создам на местности по уже отработанному принципу "решетку" из дорожек покинутой области. Дорожки все так же сделаю в 1 метр, а расстояние между ними 200 метров (~100 метров легко просматривается, а тут просмотр с разных сторон). Таким образом, квадрат 5 на 5 километров обойдется ~500к. Это как раз примерно площадь того большого куска земли, на котором расположен форт Ордена. Сам форт около 100 метров в ширину легко поместится в одной "ячейке". Но город в будущем будет, скорее всего, именно здесь располагаться. А после начала его строительства будет весьма и весьма проблематично проводить расширение. Вот и занялся этим заранее.

В итоге все обошлось в 568к. Зато, я даже как-то умудрился протащить дополнительную дорожку внутрь форта. Проводил расширение ночью, когда все спали.

Еще я немножко подправил "распределение по этажам" кольца: все, что через реку у орденцев оставил одним этажом, а то, что на моей стороне присоединил к 2-м другим.

Между прочим, форт состоит снаружи из литых каменных стен и башен, но внутренние постройки сделаны хитрее. Отчасти они сделаны из дерева, а отчасти из пористого камня, похожего внутренней структурой на губку. Такое на земле называется "газоблок", насколько я помню. У них еще недостаток в том, что внутри остаются химические реагенты и они немного токсичны. Вот только, здесь магия делает все гораздо более экологично, чем химия на Земле. Я видел, как маги делали блоки. Выглядело забавно, и требовало много маны. Именно тут и пригодилась руда из моего подземелья!

Ну, а причины подобных сложностей с постройками крайне простые: холод не тетка. Зима в этих краях не мелочится. Впрочем, мне, русскому, это даже привычно.

И разумеется, под фортом образовалось целое складское подземелье из пустот, откуда извлекли камень.

...

Сам же я продолжаю заниматься изучением зачарования. Но не только им.

Я решил продолжить эксперименты с волшебными растениями.

Создание монстров - дело хлопотное. Да и без подсказок сказителя будет слишком сложно... К тому же, создать что-то действительно стоящее (в плане силы и ОД) не так-то просто (по крайней мере без "големостроения"). Но ничего. Есть и более простые, но не менее увлекательные вещи в этой области.

Вот например: если волшебные лозы заставить поглощать корнями несвойственные нормальному растению элементы, то можно заставить их мутировать.

Самое простое - растворять и поглощать камень. При этом можно добиться распределения этого камня по растению. Как результат - получается своего рода "каменная древесина". По

сути дерево, но на ощупь словно камень. Очень похоже на пористый камень, создаваемый магами, но при этом обладающий некоторой гибкостью как у древесины. Очень похоже на декоративное дерево, которое украшает вход в основную часть моего подземелья.

Просто нюхом чую, что подобные материалы пригодятся в будущем для создания големов!

Следующий эксперимент заключался в идее заменить камень металлом.

Вот тут пришлось повозиться. Растения ни в какую не хотели растворять даже железо и даже в форме опилок.

Так бы я и бился бестолку, если бы мне не пришла в голову гениальная мысль заменить железо раствором, а если точнее - то ржавчиной!

Процесс пошел...

А результат оказался еще более интересным, чем я предполагал изначально. Получилось не только укрепить древесину, но и научиться контролировать концентрацию железа в разных частях. Мне удалось вырастить шипы со стальными остриями!

Если прибавить к этому почти полную свободу по приданию растениям формы...

Ах, какой простор открывается для "выращивания" оружия!

К стати об оружии. В процессе работ я освоил некоторые разделы магии элемента земли.

Во-первых, базовое манипулирование почвой и камнем: размягчение, затвердевание и перемещение. Оно далось мне легко. Фактически, я обучился ему в качестве побочного умения когда возился еще с каменными растениями.

Вот со вторым этапом, манипулированием металлами, пришлось изрядно повозиться...

Но я своего добился! Хотя и результат был не очень, но гораздо легче, чем с тем же созданием "блуждающего огня". Так или иначе, я научился мять железо как глину. Разумеется, для создания оружия это не очень-то эффективно: я понимаю, что кузнечное дело - это совсем не просто, а качественный меч - не просто острая железка.

С другой стороны, големам может вполне хватить и "острых железок"!

В перспективе...

Впрочем, если все это совместить с тонким контролем по концентрации железа в пропитанной железом волшебной лозе...

Му-ха-ха. Я могу уже довольно много сделать!

Чувствую себя безумным ученым! Или магом-химерологом... Гм, а может быть вивисектором?
Тоже понятия не имею, как правильно называть.

<http://tl.rulate.ru/book/63700/2065661>