

Часть меня была разочарована, обнаружив, что Слизь менее яркая, чем ярко-синий цвет Дракон квеста. Обыденный каменно-серый цвет имеет больше смысла с биологической точки зрения, но часть моего детства умерла вместе с этой логикой. Независимо от моих размышлений, слизь поползла вперед, к моей защите из красного гриба. Чтобы избавиться от назойливого чувства, кипящего внутри меня, я приказал Живой Тени атаковать слизь.

Повинуясь моему приказу, Живая Тень выскользнула из своего угла, нацелившись на студенистую слизь. Проходя под ним без предупреждения со стороны слизи, мой монстр открыл мне новую часть себя.

Появившись из темноты, покрытая тенью когтистая рука медленно поднялась из-за слизи. Только размером с мои старые человеческие руки, пальцы этого монстра были больше похожи на кухонные ножи, чем на стандартные пальцы. Несмотря на то, что они были сделаны из сплошной тьмы, когти казались заточенными до остроты бритвы.

Возможно, почувствовав своего убийцу, слизь попыталась быстро отскочить вправо. Но это осознание пришло слишком поздно, и коготь Живой Тени пронзил студенистую форму. Легко прорезая слегка кислую слизь, пальцы обхватили наполненное энергией ядро, которое придавало ему жизнь и структуру, дробя его на куски. Без сердцевины желатин потерял свою форму и быстро рассеялся по деревянному полу. Излишне говорить, что я активировал [Дистанционное поглощение] в надежде получить немного маны от убийства.

***УСПЕШНОЕ ПОГЛОЩЕНИЕ 14 МАНЫ**

*** ПОГЛОЩЕНО НОВОЕ СУЩЕСТВО, В СПИСОК СОЗДАНИЙ ДОБАВЛЕНА “МАЛЕНЬКАЯ ПЕЩЕРНАЯ СЛИЗЬ”.**

В то время как вторжение слизи было пугающим, я обрел гораздо большую уверенность в возможностях моей Живой Тени. Я также извлек важный урок благодаря слизи. Похоже, живые существа способны улавливать энергию, исходящую из ядра подземелья. Что объясняет, почему слизь направилась по прямой к ядру вместо того, чтобы искать вокруг хижины. Эта энергия будет чаще подвергать меня опасности, но также принесет постоянный поток существ в лачугу. После полного поглощения его голос также дал мне знать, что я могу создать “Маленькую Пещерную Слизь”. Это поднимает вопрос о том, почему я не могу создать человека, учитывая, что я впитал его раньше, но я мало что могу сделать, чтобы изменить то, как работает голос прямо сейчас.

Попытка создать слизь привела к созданию немного меньшей, но в остальном идентичной версии студенистого захватчика. После появления на свет он некоторое время раскачивался, прежде чем заявить о своих правах под соломенным матрасом. Удовлетворенный новейшим дополнением к подземелью, я снова открыл свой статус.

Безымянное Подземелье 2-го уровня

Емкость маны 39/500

Скорость пассивной Регенерации 10/день

Этажей: 1

Именованных существ: 0/1

Навыки: Дистанционное Поглощение, Создание Существа, Создание Флоры, Статус Подземелья, Присвоение Имен

Черты характера: Быстрый темп

Извлек уроки из своих предыдущих ошибок с затратами маны, я записал это в уме. Моя мана была на уровне 50, когда появилась оригинальная слизь. Живая Тень убила его за 14 единиц маны. В настоящее время у меня 39 единиц маны, так что изготовление одной Маленькой Пещерной Слизи стоит 25 единиц маны.

Проведя тот же тест с Красными Грибами, я узнал, что они стоят по 5 маны каждый. С помощью простой математики, учитывая количество грибов, я смог подсчитать, что каждая Живая Тень будет стоять изрядных 75 маны. Достижение 1-го уровня стоило мне 300 маны, и мне нужно накопить 500 для 2-го уровня. После этого повышения уровня у меня не будет абсолютно никакой энергии в обмен на дальнейшие навыки.

Итак, вкратце. Чтобы повысить уровень и получить новые возможности, предполагая, что в хижину больше ничего не войдет, мне абсолютно ничего не нужно делать... 50 дней.

Излишне говорить, что этого не произойдет. Размышляя над этой проблемой дальше, единственный разумный способ добыть ману - это убивать монстров, таких как слизь. Учитывая, что смерть слизи принесла мне целый день генерации маны, это кажется лучшим вариантом действий. Но как лучше всего привлечь больше внимания? Теперь я понимаю, что ядро будет заманивать диких животных, но подпускать их слишком близко будет очень опасно. Мне нужно оставить его видимым и привлекательным, но на самом деле скрытым за слоями пуленепробиваемого стекла в форме моих созданий.

На самом деле... слизь уже почувствовала шар и решила рискнуть пойти на это. Все, что мне нужно сделать, это заставить больше существ заметить ядро в первую очередь. Поэтому я приказал своей Живой Тени попытаться открыть деревянную дверь. Это должно привести к притоку захватчиков, но теперь, когда на моей стороне два монстра, я надеюсь справиться с этой задачей. Оставлять все на волю случая - это не вариант. Это подземелье теперь связано с моим собственным выживанием. Его рост - это мой рост, и его защита с таким же успехом может быть моей планкой здоровья. Без них я мог бы только наблюдать, как ядро разрушается прямо передо мной.

Поэтому, мысленно вздохнув, я приказал открыть дверь, и когда в комнату ворвался прохладный наружный воздух, я приготовился ждать.

<http://tl.rulate.ru/book/71564/1920645>