

## Глава 5 - Автоматизированный первый этаж, выбор профессии.

И так, спустя неделю после подсказки моей уже обожаемой феи, оказалось, что сосуд может быть создан из любого кристалла, даже из соли, правда чем выше качеством кристалла тем выше его КПД. По сему я провёл некоторые вычисления и решил создать изумрудный банк памяти размерами метр на полтора.

Маны, кстати, на него ушло просто огромное количество, около двадцати тысяч, а его создания заняло у меня 10 часов. Но он того стоил, я записал в него все контролирующие, базовые и обрабатывающие печати, но даже так, у него осталось немерено места под запись, по сему, я подумал что можно облегчить себе жизнь в край.

Пару дней расчётов, и самый сложный алгоритм действий готов, начиная от ремонта первого этажа, если какие то придурки его сломают, заканчивая пересозданием и ремонтом печатей, обработки и сбора маны. На самом деле, после совета Арде всё остальное было просто ничёмно. Теперь мой кристалл управления этажом может полностью заботиться об первом этаже без моего участия. Так же, что бы дать хоть какую-то элементарную базу боя, я влил не много своих соображений по этому поводу. И так, последние штрихи и готово.

- Вы пытаетесь создать существо ранга D - «Кристалл Управления»?

Да \ Нет

- Йопт. Испугался я, когда выскочило сообщение перед моими глазами. - Хм, ну конечно же да! Жму "да", и изумруд, испустив свет в разные стороны, начинает затухать.

- Вы успешно создали новое существо, ваше подземелье приобретает статус уникального, 1 ранга. Ваше существо зарегистрировано. При использовании другими подземельями ваших разработок вы будете получать 5% маны за каждое убийство этим существом.

И тут я вошёл в ступор. Мдааа, что то перспектива встречи и тем более вражды с сильнейшими подземельями в этом мире, меня совершенно не радует.

Через некоторое время, в одной из комнат 1 этажа, уже красовались три земляных голема. Два метра в высоту и метр в ширину, две руки свисавших с плеч доставали до земли и были пол метра в диаметре. Вместо головы у них были просто небольшие холмики с огромным ртом и маленькими глазками, которые светились желтым. Руки же заканчивались как огромные дубины. Ха, прям красавчики! Ну начнём мы с простеньких големов, а после будем повышать сложность.

Респаун големов я установил почасово. Так, а теперь, приступим к боссу! В комнате босса я создал земляного голема, и как мне рассказывала Арде, начал собирать огромное количество маны. Через часа два, я наконец то сделал всё что надо было. Как по инструкции, собрал много маны, после чего с этой маны сделал точную иллюзорную копию объекта поместив копию в

оригинал.

Голем заревел и начал понемногу увеличиваться, началась трансформация, в зависимости от образца и количества маны, трансформация может проходить от 10 минут до 10 дней. Нет, ну конечно десять дней создаются боссы сотых, двухсотых этажей, а не первого.

Вот и всё, можно сказать, мой первый этаж закончен и полностью автоматизирован. Сказал я после того как сделал тайную комнату и установил туда «Кристалл управления».

Так теперь мне надо показать свою специализацию, ведь надо же знать людям чем они могут тут разжиться. И так огласим весь список:

1. Создать Оружие - (Вариативно в зависимости от качества ). Вы можете создать оружие для существ, ценность оружия зависит от материала из которого оно создано, а так же, от наложенного на нём зачарования. А так же, от характеристик, которые повышаются при одевании оружия, а так же, от дополнительных навыков, свойств, и их качества. И особым пунктом выступают навыки, заклинания или исключительные свойства той или иной вещи. Также отдельным пунктом выступают сетовые наборы. (Формула расчёта : Качество оружия \* Количество сетовых вещей в наборе \* Количество созданных вещей из сетового набора = Количество маны для создания вещи из сетового набора).

2. Создать Броню - (Вариативно в зависимости от качества ). Вы можете создать броню для существ, ценность брони зависит от материала из которого она создана, а так же, от зачарований наложенных на неё. А так же, от характеристик которые повышаются при одевании брони, а так же, от дополнительных навыков, свойств, и их качества. И особым пунктом выступают исключительные свойства той или иной вещи. Также отдельным пунктом выступают сетовые наборы. (Формула расчёта : Качество брони \* Количество сетовых вещей в наборе \* Количество созданных вещей из сетового набора \* Коэффициент для расы сетового набора = Количество маны для создания вещи из сетового набора) - ( Люди - 1, Зверолюди - 1, Эльфы - 1.25, Гномы - 1.25, Гоблины - 0.75, Орки - 1.3, Огры - 2.1 и т.д.)

3. Создать Бижутерию - (Вариативно в зависимости от качества ). Вы можете создать бижутерию для существ, ценность бижутерии зависит от материала из которого она создана, а так же от зачарований наложенных на ней. Так же от характеристик которые повышаются при одевании бижутерии, а также от дополнительных навыков, свойств, и их качества. И особым пунктом выступает заклинания или исключительные свойства той или иной вещи. Также отдельным пунктом выступают сетовые наборы. (Формула расчёта: Качество бижутерии \* Количество сетовых вещей в наборе \* Количество созданных вещей из сетового набора = Количество маны для создания вещи из сетового набора).

4. Создать Артефакт - (Вариативно в зависимости от качества ). Вы можете создать артефакт для существ, ценность артефакта зависит от материала из которого он создан, а так же от заклинания, свойств и количества возможного использования (Формула расчёта: Качество артефакта \* Уровень заклинания \* Количество возможного использования = Количество маны для создания артефакта). Отдельным пунктом идут постоянные артефакты и сетовые наборы артефактов, а так же артефакты со свойством объединения. ( Системная ошибка:

недостаточный уровень для получения информации).

5. Создать Свиток - (Вариативно в зависимости от качества ). Вы можете создать свиток для существ, ценность свитка зависит от качества заклинания заключенного в свитке, а так же от требуемой маны на активацию (Формула расчёта: Качество заклинания + Качество материала в котором можно пленить заклинание = Количество маны для создания свитка). (При создании свитка Лордом Подземелья требуемая мана для использования свитка будет рассчитана по такой формуле: Количество манны для создания свитка \* Количество созданных свитков того же ранга при использовании тех же материалов в качестве сосуда = Количество манны для использования). (Стоимость использования впервые созданного свитка такого типа = Количеству маны для создания свитка). Отдельным пунктом идут сетовые наборы свитков, а так же свитки со свойством объединения. (Системная ошибка: недостаточный уровень для получения информации).

6. Создать Материал - ( Вариативно в зависимости от качества ). Вы можете создать любой материал, ценна создаваемого материала зависит от его веса и качества. Таблицу качества вы можете просмотреть в списке материалов, при создании нового материала первое его создание происходит по цене железа, после его стоимость будет рассчитана и он будет добавлен в список материалов возможных для создания. (Формула расчёта: Качество материала \* Количество в кг = Количество маны для создания артефакта).

7. Создать Книгу Навыков - ( Вариативно в зависимости от качества ). Стоимость в мане зависит от типа и качества книги. Книги навыков обучают их владельцев навыкам которые были скопированы из памяти существа что ими овладел, особым пунктом в книгах навыков идут книги с воспоминаниями. После использования они исчезают. Вы можете настроить навыки в книге вручную (Формула расчёта: Качество книги \* Количество навыков в ней = Количество маны для создания Книги Навыков). (Системная ошибка: недостаточный уровень для получения информации).

8. Создать Договор - ( Вариативно в зависимости от свидетеля договора ). (Системная ошибка: недостаточный уровень для получения информации).

- Вот те раз, минус два сразу же после прочтения описания. Почему минус два, сейчас объясню. Я хоть и первопроходец и по жизни учился я на собственных ошибках, но никогда, никогда я не повторял свои ошибки дважды! Посему, книги навыков в некоторой степени отпадают с этого списка, я не хочу умирать дважды. Ну а второй пункт это какой то договор, похоже для этой вещи я всё ещё мал. Я тут пока рассказывал вам, прикинул минусы и плюсы, и решил взять профессию кузнеца, буду создавать оружие и броню для наших гостей.

<http://tl.rulate.ru/book/9825/187268>