

Он привлек внимание Пэна, когда начал описывать его, как свое собственное домашнее животное-подземелье. Пэна раздражало, что его описывают, как домашнюю зверушку, и было удивительно, что только оскорбление было тем, что вывело его из ступора, нагнанного гневом. Лицо старика побледнело, а затем стало пепельным, когда услышал, как его ученик собрал такую огромную армию.

"Ты не можешь контролировать подземелье," прошептал человек, скорее себе, чем своему захватчику.

"ХА! Тупой старикан. Я могу, я буду, и я контролирую подземелье. Ты просто злишься. Злишься, потому что я стану сильнее и печально известнее, чем когда либо был ты. Мое имя будет отражено в истории, и я гарантирую, что твое будет забыто."

Старик просто смеялся некроманту в лицо. Маг нахмурился, а затем сказал ему в очень холодным, без излишеств, тоне, "Я принесу тебя в жертву этому подземелью, старик. Ты умрешь недостойной смертью в какой-то пещерке, забытым. Я собираюсь использовать ману от твоей смерти, чтобы призвать что-то особенное. Что-то, что я использую для убийства твоего внука. По существу, ты убьешь свой род."

Старик побледнел еще больше, и начал гневно вдыхать перед криком на некроманта, но не успел, клинок перерезал его горло, и он не мог издать ни одного звука, кроме жалкого бульканья его последних вздохов. Когда он скончался, Пэн получил несколько сообщений, но он их не смотрел. Смерть заставила Пэна впасть в меланхолию. Это было нечестно, старый путешественник никогда не должен умирать в подземелье даже без шанса сопротивления. Даже если из-за его возраста он все равно умрет, произошедшее беспокоило чувство справедливости Пэна. Мужчина заслужил смерть воина, с честью. Он не должен был быть зарезан, как свинья на пиршество.

Некромант повернулся и ушел, не забыв наполнить камень и приказать Пэну призвать больше скелетов. Пэн ментально отдал дань уважения человеку, и потом проверил сообщения.

Новое Достижение: Убийца Легенд

Легендарный путешественник ранга А, Геральд из Малы, умер в вашем подземелье.

+10% урона монстров против захватчиков, более сильных, чем они

Умение: Берсерк

Дает монстру способность входить в боевую ярость, увеличивая его силу, скорость и силу атаки, в то же время уменьшая интеллект и защиту.

Пэн был доволен наградами, но он не мог найти в себе радости от того, как он их приобрел. Геральд из Малы был легендой. Десятилетиями ранее он был одним из самых сильных путешественников королевства. Он был берсерком, который получил особенный навык. Когда бы он ни входил в ярость, все действия зелий, под которыми он находился, не истекали до того, как он выйдет из ярости, и он мог становиться почти неостановимым. Чтобы дополнить свой навык, он также стал мастером алхимиком и был ведущим экспертом в области лечебных зелий, особенно в области быстрой регенерации.

Достижение дало ему прекрасный бонус, и он дал обещание Геральду, что отмстит за его смерть с помощью этого бонуса. Он все еще не мог справиться с мрачным настроением. Его старая мораль противостояла новым инстинктам подземелья, и он до сих пор расставлял

приоритеты. Он всегда был прагматичным человеком, а теперь он прагматичное подземелье, но раньше он был человеком, и убийство, по-видимому, хорошего человека плохо сказалось на его чувствах.

У него не было угрызений совести, однажды он даже убил одного бандита, когда был человеком, но эта смерть была совсем другой, и он был обеспокоен тем, насколько это повлияло на него. Он пришел к своего рода внутреннему соглашению с несколькими моральными установками в качестве подземелья, как способ уйти от слишком сильного углубления в его новое существование. В конце концов он не хотел удерживать человечность.

Он боялся, что потеряет чувство личности и индивидуальности, если он не будет придерживаться себя в каких-то стандартах. Он даже мог это почувствовать всякий раз, когда его инстинкты пересиливали его разум, так же, когда некромант управлял им. Он не хотел опускаться до испорченности, и он считал, что лучший путь это сделать - сопротивляться первобытным инстинктам подземелья. Некоторые были полезными, но большинство просто хотело от него стать бессознательным конвейером смерти.

Любой, кто бросит вызов его подземелью, сыграет в честную игру, они знают о рисках. Он до сих пор чувствовал как будто существует в морально серой области, но по крайней мере он сделал ее менее двусмысленной, и он мог жить с этим.

Но Геральд не бросал вызов подземелью, он был его жертвой, и это событие стало номером два в списке причин убийства некроманта. Конечно же после убийства Пэна.

Пэн ждал пока человек пойдет спать, но, похоже, он был чем-то взволнован. Он заваривал бесчисленные зелья и сверялся со многими манускриптами. Он готовился к чему-то грандиозному, и Пэн надеялся, что он заснет прежде, чем он введет свой план в действие, но он не был оптимистичным насчет шансов, что это произойдет. Он раньше видел этот взгляд человека, черт, да у него самого такой был иногда, часто прямо перед попыткой сотворить заклинание или при прорыве в искусстве магии. Пэн был уверен, что мужчина будет работать всю ночь над неважно каким проектом, а у него не будет шанса отравить его.

Он был прав, и некромант, казалось, был близок к завершению исследования. В течение ночи он несколько раз наполнял камни маны, и забирал скелетов. Как только встало солнце, мужчина позвал несколько самых сильных миньонов и покинул храм.

Мерик был в возбужденной эйфории, когда покидал свою обитель. Он был так близок. Все что ему было нужно - несколько редких ингредиентов и компонентов заклинания, и он сможет призвать это. Его конечная цель. Кульминацией десятилетий работы и исследований было всего несколько дней. Он пускал слюни размышляя об этом.

Он прибыл на солнечную поляну, где, он знал, было расположено несколько необходимых компонентов. Он собрал их и отдал скелету, которого он взял в качестве носильщика. Было чудесно иметь неуставших миньонов для всей сложной работы путешественника. Он подумывал завести свой выводок растений, так ему не придется делать самую сложную работу - ходить.

Он сел под дерево, мечтая о завоеваниях и роскошной жизни, которая ждет его после всего этого. Когда он создаст прекрасное царство для себя, или может быть империю, он начнет второй этап своего плана. Он провел значительные исследования, чтобы привести план в реальность.

В чем смысл завоеваний, если он умрет от старости в возрасте нескольких десятков лет.

Однако он не собирался становиться личом, нет, у него было гораздо больше стремлений, чем к этому. В конце концов лич потерял все свои телесные функции, а он действительно наслаждался жизнью гедонизма. Он откладывал все развратные планы в течение нескольких месяцев, чтобы его планы пришли в действие. Он не мог дождаться, когда у него снова появятся несколько женщин и выпивка. А когда он будет королем, у него будет больше, чем несколько женщин.

Нет, он не мог покинуть свою плоть и стать личом. Но он думал, что был близок к раскрытию способа сохранить свое тело и обрести бессмертие. Это будет дорого и изматывающе, но именно поэтому он претендовал на царство. Он использует ресурсы, чтобы обрести бессмертие, и возможно побыть королем несколько лет. Хотя у него не было желания править вечно, и он вероятно инсценирует свое поражение и смерть позже, чтобы продолжать идти вперед. Он ни о чем не заботился, кроме вечной жизни и преследовании удовольствия. Будучи королем империи нежити он поставит на своей спине огромную мишень, и его бессмертие быстро прервет какое-то предприимчивое королевство, сплотив народ для борьбы со злым некромантом, и по ходу присвоит несколько герцогств.

Он заснул с мыслями о величии и завоевании. Убедившись в своей неизбежной победе, он почувствовал непобедимость. Это подземелье создаст ему армию, и он не может ждать.

Пэн становился более беспокойным, маг отсутствовал почти весь день, и солнце садилось. Он как раз хотел сразиться во время дня. Все ожидание действовало на его нервы, и он чувствовал тревогу.

Мужчина наконец вернулся к заходу солнца. Один из его скелетов нес большой ранец, полный растений и грибов. Он был уверен, что мужчина готовился к новому ритуалу, и он надеялся, что что бы он ни призвал, это не будет угрозой его миньонам, но он был уверен, что все будет именно так.

Интерфейс Подземелья

Уровень: 7

Тип: Разумное Подземелье (Связанно)

Имя: отсутствует

Титулы: отсутствуют

Мана: 62/2500 (+1386)

Комнаты: 2

Уровни(Этажи): 1

Животные: 54552

Растения: 15812

Монстры: 25

Навыки: [Интерфейс Подземелья], [Управление], [Поглощение], [Создание: Уровень 8], [Расширение], [Призыв], [Целенаправленная Эволюция], [Чувствование Монстра]

Очки Подземелья: 325

Достижения: Эволюционер, Убийца Легенд

<http://tl.rulate.ru/book/4303/82947>