

И вот спустя минуту я увидел первого каменного червя-разведчика, а потом как будто из неоткуда начали появляться всё больше червей, а также с тоннелей уже вылазят 6 червей, но они запутались в железной паутине, и не подумав о том что надо поползти назад, они пёрли вперед и из-за этого умерли.

Те черви которые проползли через главный проход тоже запутались и их-за этого те черви которые были сзади не могут пройти, но они просто пёрли на пролом, тем самым убивая своих запутанных сородичей.

И вот умерло где-то 13 червей-разведчиков только из-за паутины, но теперь приползли черви-воины, главная боевая сила колонии.

Когда они переползли через трупы своих сородичей разведчиков я использовал навык "Искра" с двух рук. Из-за этой атаки черви сразу не умирали, но я водил молниями туда сюда и когда она попадала в червя то наносила вред ихним внутренним органам и затормаживала, а из-за того что земля была влажная то область поражения была большая.

Так же я увидел что некоторые черви которые ещё были запутанны резко умирали, похоже Райко добивает, молодец.

Всё шло хорошо пока я не увидел что те трупы которые были в шести дырах, начали двигаться вперед, значит сзади их кто-то толкает, а также те стены которыми я закрыл остальные дыры начали дрожать, через них пробиваются уже черви.

Оставив это на заметку в голове, я вернул свое внимание к главной битве, а там уже некоторые черви-воины подбирались к скелетам.

— Нападайте! — Дал команду я своей армии.

Первые с места тронулись пауки-птицееды, они старались пригнуть в рот червям, а некоторые просто давали себя раздавить.

После них в бой погнажи барсуки и волки. Волки окружали барсуки просто отвлекали внимание червей на себя, потому что знали что им будет тяжело пробить броню врагов.

Когда черви пробовали ударить головой или укусить барсуков, то на них прыгали скелеты и были мечами в голову. Из-за этого у червей отламывалась кусками броня, а некоторые скелеты наоборот, атаквали брюхо, потому что там мягче ткани, но черви брюхо лучше защищали, из-за этого шанс того что ты умрёшь при атаке на брюхо увеличивается, но моим воинам страх не видан.

Я ж в это время постоянно пускал молнии и ледяные сосульки, а также подходя поближе использовал навык "Каменный шип". Если с помощью молнии я больше ослаблял врагов, то вот

сосульками и шипами я убивал многих. Сосульками целился в голову или когда они вставали в брюхо, а шипы использовал когда они передвигались и с под земли прямо в живот им шип, и делаю его по толще, а то если слишком малый шип будет то не убьет червя, слишком большая у него выносливость и регенерация.

Увидев что у меня осталась только половина резерва энергии, я отошёл подальше и быстро поел. За это время у меня восстановилась почти вся энергия.

Наконец трупы червей которые застряли и не давали прохода остальным червям, смогли вытолкать, и только они хотели выйти с дыр, как их всех проткнули каменные шипы.

— Ха-ха-ха, теперь опять будете выталкивать их! — Посмеявшись, но в тоже время не ослабляя бдительность и продолжая кастовать заклинания, я заметил что черви продолжают появляться, а стены которыми я закрыл дыры, начали трещать.

Когда стены сломались я снова используя шипы убил первых червей, чтоб они мешали продвижению остальных. И тут я понял что надо приступить к второму пункту плана.

Подождав минуту пока энергия восстановилась, я подпалил и кинул P5000. Когда она взорвалась, то червей контузило, они начали падать и крутятся как бешенные. А я не теряя времени воскресил 34 червей-воинов и отправил всю свою армию, кроме 5 скелетов которых я оставил для своей защиты, на контуженных червей.

И тут начались лёгкие убийства, главное быть осторожным и не дать себя раздавить. Самое большое число убийств делали мои скелеты, потому что их больше остальных и они ловкие и с мечами, потом воскресшие каменные-черви, потому что у них сила укуса большая, они просто падали на контуженных червей и грызли им шеи и животы. А последнее место по убийствам занимали мои воскресшие животные. Ну это понятно, они были при жизни просто животными, а не магическими животными, но если бы не они то скелеты не смогли убить так много и так быстро червей, потому что они отвлекали внимание червей на себя, а скелеты атаковали.

А я в это время стоял в стороне и восстанавливал энергии, и бывало когда видел что черви хотели вылезать с дыр, то протыкал их шипами.

И вот так продолжался бой, я кастовал разные заклинания, когда убивали скелетов то призывал новых, превращал трупы червей в свою нежить, а моя нежить сражалась на передовой, а Райко когда видел возможность кусал червей и вводил им яд.

Спустя тридцать минут я понял что осталось несколько живых червей, остальные умерли, а новые не появляются.

И я уверен что это не вся колония, хотя б потому что их тут слишком мало, и нету даже червей-рабочих.

— А теперь мое самое любимое занятие, сбор трофеев! — Сказав это я начал воскрешать трупы, и подсчитывать что я получил с этой битвы.

А получил я 95849 опыта, 70210 ОТ, 34 магических кристаллов мутировавших монстров F+ ранга, 153 магических кристаллов мутировавших монстров F++ ранга, также моя армия пополнилась на 154 воина. И 11591 опыта получил Райко. А всего опыта было 107440.

Но без жертв не обошлось, умерло 30 моих червей-нежити, 20 барсуков-нежити и 8 волков-нежити, ну скелеты тоже умирали, но их я просто призывал ещё раз.

Также за всё это время я выключил уведомления, так что надо бы их посмотреть.

—Джарвис, включи уведомления, только не показывай кто умер, и что я получил, и кто кого убил. — Сказал я Джарвису, а то смотреть всё то слишком долго.

+3 Интеллект

+2 Мудрость

+3 Дух

+4 Ловкость

+2 Выносливость

!Каменный шип Ур.21>Каменный шип Ур.27!

!Орлиный взгляд Ур.40>Орлиный взгляд Ур.42!

!Воздушная пушка Ур.7>Воздушная пушка Ур.12!

!Пламя духа Ур.10>Пламя духа Ур.14!

!Частичное усиление Ур.35>Частичное усиление Ур.36!

!Искра Ур.7>Искра Ур.13!

!Сосулька Ур.3>Сосулька Ур.11!

!Струя воды Ур.2>Струя воды Ур.4!

!Восстание нежити Ур.29>Восстание нежити Ур.31!

!Аура страха Ур.22>Аура страха Ур.24!

!Ментальная связь Ур.25>Ментальная связь Ур.26!

!Хранилище нежити Ур.8>Хранилище нежити Ур.11!

!Луч Смерти Ур.1>Луч Смерти Ур.4!

!Онемение Конечностей Ур.5>Онемение Конечностей Ур.7!

!Урожай костей Ур.3>Урожай костей Ур.6!

!Призрачные узы Ур.31>Призрачные узы Ур.33!

!Поднятие скелетов Ур.17>Поднятие скелетов Ур.22!

!Каменная стена Ур.18>Каменная стена Ур.22!

!Тепловая чувствительность Ур.14>Тепловая чувствительность Ур.16!

!Вибрационная чувствительность Ур.20>Вибрационная чувствительность Ур.39!

!Прыжок Ур.13>Прыжок Ур.15!

!Лазанье по стенам Ур.5>Лазанье по стенам Ур.7!

!Укрепление кожного покрова Ур.13>Укрепление кожного покрова Ур.41!

!Управление ЭН Ур.32>Управление ЭН Ур.35!

!Внимательность Ур.59>Внимательность Ур.60!

!Случайная смерть Ур.7>Случайная смерть Ур.9!

!Интуитивное управление внутренними энергиями Ур.52>Интуитивное управление внутренними энергиями Ур.54!

!Сопротивление электричеству Ур.13>Сопротивление электричеству Ур.14!

!Сопротивление магии Ур.4>Сопротивление магии Ур.5!

!Скалолазание Ур.42>Скалолазание Ур.43!

!Быстрая регенерация Ур.11>Быстрая регенерация Ур.40!

!Пожинающий удар Ур.1>Пожинающий удар Ур.7!

!Легион нежити Ур.13>Легион нежити Ур.16!

— Ого, как навыки скакнули вверх, похоже во время боя навыки быстрее качаются, чем во время просто их активации. Ну про это я догадывался с самого начала. — Я не только использовал землю, молнию и лёд, я разные навыки использовал, бывало даже залезал на потолок и оттуда стрелял заклинаниями. И теперь я могу призвать ещё 14 скелетов, а также в хранилище может теперь храниться 220 нежити, но у меня там занято и моя новая нежить не сможет туда поместиться, во почему я просто высунул оттуда всю ту нежить что там была. но когда она появилась передо мной я её не развеял, а использовал постоянно знак смерти, и так на всех, конечно не м первого раза, у меня ещё резерв не настолько большой, а я потратил ЭН, подождал пока она восстановится и снова использовал навык. Так что когда придёт новая волна червей, я просто пушу эту нежить на них, тем самым убью половину волны. Почему половину? Типа у меня ж 100+ нежити слабой, а это значит что умрёт больше ста червей. А только половина поточу, что я думаю что в следующей волне будет больше червей.

+1 Интеллект

!Знак смерти Ур.2>Знак смерти Ур.11!

И тут я понял что надо стать сильнее. А то их будет в разы больше, и это я только говорю про тех кто отправиться сюда на бой, а в гнезде их будет ещё больше. Так что нужно подготовиться, сказав это я снова заделал дыры камнем, землю намочил, а также сделал на земле много шипов. После этого я дал команду Райко опять сделать много паутины, а также призвал ещё 14 скелетов.

Подумав о том что у меня теперь много свободного опыта, я решил повысить себе основной уровень, а также уровень класса Некромант.

«Вы повысили уровень!»

«Вы повысили уровень класса Некромант до 15 уровня!»

Так, теперь у меня 50 свободных очков статистики, и думаю повышу я Ловкость к 100, Удачу к 50, а остальные 27 очков кину в Интеллект. Выносливость я не прокачивал, потому что не собираюсь идти в прямое столкновение, а так мне и моих НР достаточно, пару ударов выдержу.

И у меня ещё 54 свободных очков навыков, так что надо бы что-то прокачать. А прокачать я решил "Дополнительные сознания" к 5 уровню, максимальному. И когда я его прокачал то у меня не появилось сразу 5 шиз, а я просто смог одновременно думать что мне делать дальше, ходить крагами, играть в крестики нолики с Райко, а также есть. Короче очень полезный навык. Также прокачал "Призрачные узы" на 4 уровня, и теперь у меня прибавка к НР + 3330. Остальные навыки не качал, они или сейчас бесполезные или меня просто жаба душит тратить ещё очки навыков, на те навыки которые я смогу на начальных уровнях сам легко прокачать просто потратив время. Лучше я посмотрю на древо навыков класса Некромант, может там навыки новые смогу взять. И да я был прав, там появились новые навыки такие как: "Некротическое лезвие", "Ненасытная земля", "призыв Морового чудища", "Призрачный гнев". Из них я взял все кроме первого, а то сейчас я мечом не пользуюсь, из-за этого он будет мне бесполезен. Само больше мне понравился навык "Призыв Морового чудища" потому, что я люблю когда у меня появляться особенные призывы.

«Навык открыт с помощью класса!»

Название: «Ненасытная земля»

Тип: Активный.

Уровень: 1.

Стоимость: 40 ЭН.

Кулдаун: 3 секунды.

Характеристика: 6 сек. длительность

3-5 снаряда

4 метра радиус атаки

9 урона здоровью

20 яд в сек.

Описание: По вашей воле болезни и гниль изливаются сквозь разверзшуюся в земле адскую пасть, заражая тех несчастных, что оказались поблизости.»

«Навык открыт с помощью класса!

Название: «Призыв Морового чудища»

Тип: Активный.

Уровень: 1.

Стоимость: 150 ЭН

Кулдаун: 20 сек.

Характеристики Моровое чудище:

13628 НР

2737 ЭН

Умения Моровое чудище: Моровые когти

23-33 физического урона

40 яд за 5 сек.

Вирулентная смерть

5 сек. длительность

3.2 метров радиус

35 урона кислотой

90 яд за 5 сек.

Описание: Презрев пагубное влияние паров гнили, поднимите из-под земли кадавра из трупов и гниющей плоти, и спустите его на своих врагов.»

«Навык открыт с помощью класса!

Название: «Призрачный гнев»

Тип: Модификатор.

Уровень: 1. (Макс. уровень 10)

Стоимость: 100 ЭН.

Кулдаун: 2,5 сек.

Характеристика: 3 сек. длительность

2 метра радиус

5 урона здоровью

5 урона эфиром

-5% скорости атаки

-5% сопротивления физическому урону

-6% сопротивления урону здоровью

-6% сопротивления эфиру

Описание: Дарующие вам силу призраки набрасываются на любого, кто осмелился атаковать вас, проклиная его ослабляющим потусторонним заклинанием.»

— У этого Морового чудища в 3 раза больше НР чем у скелета первого уровня! Вот он настоящий танк. Жалко что могу призвать только одного. — Призвав его я увидел 4 метровое жирное чудище, и он воняет, очень сильно воняет.

— Ты можешь сделать что-то чтоб ты не вонял? — Спросил я у него, а он как я увидел с помощью энергии заблокировал свой запах, точнее очень сильно снизил.

— Спасибо. — Сказав это я увидел что Райко сидит у меня на плече и смотрит на чудище.

— Ты уже закончил? — Получив утвердительный кивок, я погладил его и решил посмотреть его статус.

Здоровье: 1310 ед. [262 в минуту]

Энергия: 1523 ед. [182 в 30 секунд]

Сила: 88

Выносливость: 43

Ловкость: 78

Интеллект: 64

Мудрость: 48

Дух: 27

Свободные очки статистики: 0.

Свободные очки навыков: 15.

Свободные очки опыта: 12445.

Активные навыки:

Плетение паутины Ур. Макс.

Прыжок Ур. Макс.

Яд Ур. Макс.

Рывок за спину Ур.2

Сокрытие Ур.6

Призрак Ур. Макс.

Взрыв клинков Амарасты Ур.1

Вуаль тьмы Ур.5

Призрачные клинки Ур.3

Пневматический взрыв Ур.4

Теневой удар Ур.6

Пассивные навыки:

Железная паутина Ур. Макс.

Жизнь в цифрах

Повышенная скорость Ур. Макс.

Повышенный урон Ур. Макс.

Парные клинки Ур.1

Призрачная броня Ур.4

Анатомия убийства Ур.2 +6% к ЭН

Сосредоточенность Ур. Макс. + 30% к ЭН

Навыки Модификатор:

Ножницы Белготиана Ур.3

Невидимая рука Нидаллы Ур.3

Навыки Трансмутер:

Дыхание Белготиана Ур.1

Очки Торговли:0.

— Хм, значит прокачал некоторые навыки и характеристики тоже. Это хорошо, чем ты сильнее тем лучше. —

— Ладно пора уже кидать ещё петарду, а то мой внутренней хомяк проснулся и говорит мне что хочет ещё опыта, а главное денежек, за которые я куплю себе билетик с помощью которого я смогу выбрать себе новый подкласс. — Сказав это я приготовился к началу второй волны.

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: идёт перевод

<http://tl.rulate.ru/book/62123/1701020>